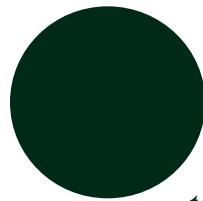


MANUAL DE JUEGO



PÍCARO

Eres hábil y oportunista. Utilizando tu aguda inteligencia y tus rápidas reacciones, sacas partido de los pasos en falso de tu oponente y pegas donde más duele. Tu juego es peligroso, buscando emociones y poniendo a prueba tus habilidades sin que probablemente te preocupen demasiado las leyes que se interpongan en tu camino. Si bien la senda de cada pícaro es única y está salpicada de peligros, lo que tenéis todos en común es la amplitud y la profundidad de vuestras habilidades.

ATRIBUTO CLAVE

Destreza u otra

A 1.^{er} nivel, tu clase te concede una mejora de característica a Destreza o una opción de enredos de pícaro.

PUNTOS DE GOLPE

8 más tu modificador por Constitución.

Incrementas tu número máximo de PG en esta cifra a 1.^{er} nivel y en cada nivel posterior.

COMPETENCIAS INICIALES

A 1.^{er} nivel, obtienes los rangos de competencia indicados en las siguientes estadísticas. No estás entrenado en cualquier cosa no indicada si no obtienes un rango de competencia mejor de alguna otra forma.

PERCEPCIÓN

Experto en Percepción

TIRADAS DE SALVACIÓN

Entrenado en Fortaleza

Experto en Reflejos

Experto en Voluntad

HABILIDADES

Entrenado en Sigilo

Entrenado en una o más habilidades determinadas por tu enredo de pícaro.

Entrenado en tantas habilidades adicionales como 7 más tu modificador por Inteligencia

ATAQUES

Entrenado en armas sencillas

Entrenado en armas marciales

Entrenado en ataques sin armas

DEFENSAS

Entrenado en armadura ligera

Entrenado en defensa sin armadura

CD DE CLASE

Entrenado en la CD de la clase pícaro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclase
Brujo multiclase
Clérigo multiclase
Druida multiclase
Explorador multiclase
Guerrero multiclase
Mago multiclase
Pícaro multiclase
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Durante los encuentros de combate...

Te mueves sigilosamente para tomar desprevenidos a tus enemigos. Eres un instrumento de precisión, más útil contra un jefe duro o un lanzador de conjuros distante que contra soldados rasos.

Durante los encuentros sociales...

Tus habilidades te proporcionan múltiples herramientas con las que influenciar a tu oposición. Organizar timos y extraer información son en ti un acto reflejo.

Explorando...

Te mueves sigilosamente para sorprender a los enemigos y explorar en busca de peligros o de trampas. Eres un activo valioso, puesto que puedes desactivar trampas, resolver acertijos y anticipar peligros.

En tu tiempo libre...

Podrías dedicarte a vaciar bolsillos o a comerciar en mercancías ilegales. También podrías formar parte de una cofradía de ladrones, o incluso fundar una propia.

Podrías...

- Refinar tus habilidades practicando intensamente, tanto a solas como por el mundo.
- Saber dónde obtener mercancía ilegal.
- Sortear o quebrantar la ley porque piensas que carece de sentido o bien tener tu propio código.

Otros probablemente...

- Te encuentran encantador o fascinante, incluso si creen que es mejor no confiar en ti.
- Acuden a ti cuando necesitan a alguien dispuesto a correr riesgos o a utilizar métodos cuestionables.
- Sospechan que tu motivación principal es la avaricia.

AVANCE DEL PÍCARO

Tu nivel	Rasgos de clase
1	Ascendencia y bagaje, mejoras de atributo, competencias iniciales, enredo de pícaro, ataque furtivo 1d6, ataque por sorpresa, dote de pícaro, dote de habilidad
2	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
3	Negar ventaja, dote general, dote de habilidad, incremento de habilidad
4	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
5	Mejoras de atributo, dote de ascendencia, dote de habilidad, incremento de habilidad, ataque furtivo 2d6, trucos con las armas
6	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
7	Reflejos evasivos, dote general, dote de habilidad, incremento de habilidad, sentidos vigilantes, maestría de la Percepción, especialización en armas
8	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
9	Dote de ascendencia, golpe debilitante, resiliencia de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
10	Mejoras de atributo, dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
11	Dote general, experiencia de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad, ataque furtivo 3d6
12	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
13	Dote de ascendencia, reflejos de pícaro mejorados, sentidos sensacionales, experiencia con armadura ligera, trucos maestros, dote de habilidad, incremento de habilidad
14	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
15	Mejoras de atributo, debilitación doble, dote general, especialización mayor en armas, dote de habilidad, incremento de habilidad
16	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
17	Dote de ascendencia, dote de habilidad, incremento de habilidad, mente resbaladiza, ataque furtivo 4d6
18	Dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad
19	Dote general, maestría en armadura ligera, golpe maestro, dote de habilidad, incremento de habilidad
20	Mejoras de atributo, dote de pícaro, dote de habilidad, incremento de habilidad

RASGOS DE CLASE

Como pícaro, obtienes estas aptitudes. Las obtenidas a niveles superiores indican el nivel al que las obtienes junto al nombre del rasgo.

Ascendencia y bagaje

Además de los que obtienes de tu clase a 1.^{er} nivel, obtienes los beneficios derivados de la ascendencia y el bagaje que has seleccionado. Se describen en el Capítulo 2.

Mejoras de atributo

Además de lo que obtienes de tu clase a 1.^{er} nivel, obtienes 4 mejoras de característica gratuitas a diferentes modificadores por atributo.

A 5.^o nivel y cada 5 niveles posteriores, tu personaje obtiene 4 mejoras gratuitas a modificadores por atributo diferentes. Si un modificador por atributo es ya +4 o mayor, se requieren 2 mejoras para incrementarlo; obtienes una mejora parcial y de-

bes mejorar de nuevo dicho atributo en un nivel posterior para incrementarlo en 1.

Competencias iniciales

En el 1.^{er} nivel obtienes cierta cantidad de competencias que representan tu entrenamiento básico. Se indican al inicio de esta clase.

Enredos de pícaro

Has empezado a desarrollar tus técnicas y tu forma de aproximarte a un trabajo, a la vez que te labras una reputación en los círculos delictivos. Elige un enredo de pícaro de la lista siguiente.

Granuja

Utilizas la charlatanería, la adulación y tu pico de oro para evitar el peligro y salirte de situaciones complicadas. Podrías ser un estafador o un timador, o podrías utilizar tus habilidades en determinadas profesiones reputadas, como por ejemplo abogado o diplomático.

Cuando llevas a cabo una Finta con éxito (pág. 239), el objetivo queda desprevenido contra tus ataques cuerpo a cuerpo hasta el final de tu siguiente turno. Con un éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques cuerpo a cuerpo (no sólo contra los tuyos) hasta el final de tu siguiente turno. Si haces una Finta mientras empuñas una arma ágil o sutil, puedes dar un Paso inmediatamente después de la Finta como acción gratuita.

Estás entrenado en Engaño y en Diplomacia. Puedes elegir Carisma como atributo clave.

Ladrón

Nada supera la emoción de llevarte algo que pertenece a otro. Podrías ser un carterista que trabaja en la calle, un ratero que se infiltrá por las ventanas o incluso un consultor, que comprueba las bóvedas de sus clientes en busca de puntos débiles.

Cuando empieza la pelea, prefieres las armas rápidas y ligeras, y sabes dar donde duele. Cuando atacas con una arma sutil o un ataque sin arma cuerpo a cuerpo sutil, puedes sumar tu modificador por Destreza a las tiradas de daño en lugar de tu modificador por Fuerza.

Dispones del rango entrenado en Latrocínio.

Mente maestra

Confías en tu inteligencia para trazar esquemas complicados, planificando diez pasos por delante donde otros podrían planificar tres. Podrías ser un detective motivado, un maestro de espías al servicio de una casa poderosa o un aspirante a señor del crimen o tratante en información.

Si identificas con éxito a una criatura utilizando Recordar conocimiento, queda desprevenida contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno; si obtienes un éxito crítico, queda desprevenida contra tus ataques durante 1 minuto.

Estás entrenado en Sociedad y en una de las siguientes habilidades a tu elección: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión. Puedes elegir Inteligencia como atributo clave.

Rufián

Prefieres la aproximación directa: mano dura o intimidación. Podrías actuar como matón para el crimen organizado, ser un salteador de caminos o un noble que intimida a otros amenazando con el poder de tu familia.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclase
Brujo multiclase
Clérigo multiclase
Druida multiclase
Explorador multiclase
Guerrero multiclase
Mago multiclase
Picaro multiclase
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Utilizas cualquier herramienta a tu alcance para conseguir tus objetivos. Puedes infligir daño por ataque furtivo con cualquier arma, no tan solo con las indicadas en el rasgo de clase ataque furtivo. Este beneficio no se aplica a una arma sencilla con un dado de daño mayor que d8 o una arma marcial o avanzada con un dado de daño mayor que d6 (una vez aplicadas todas las aptitudes que alteran el tamaño del dado de daño). Los impactos críticos que llevas a cabo con dichas armas obtienen el beneficio de especialización crítica del arma (pág. 283) si el objetivo está desprevenido ante ti.

Estás entrenado en Intimidación y en armadura intermedia. Puedes elegir Fuerza como atributo clave. Cuando obtienes el rango experto en armadura ligera, también lo obtienes en armadura intermedia y cuando obtienes el rango maestro en armadura ligera, también lo obtienes en armadura intermedia.

Ataque furtivo

Cuando tu enemigo no se puede defender adecuadamente, te aprovechas para infligir daño adicional. Si das un Golpe a una criatura que tiene el estado desprevenido (pág. 445) con una arma cuerpo a cuerpo ágil o sutil o un ataque sin arma ágil o sutil, un ataque con arma a distancia o un ataque sin armas a distancia, infinges 1d6 daño de precisión adicional. Para un ataque a distancia con una arma cuerpo a cuerpo arrojadiza, dicha arma también tiene que ser ágil o sutil.

Conforme tu nivel de pícaro aumenta, también lo hace el número de dados de daño de tu ataque furtivo. Incrementa en 1 el número de dados en los niveles 5.^º, 11.^º y 17.^º.

Ataque por sorpresa

Saltas al combate más rápido de lo que tus enemigos pueden reaccionar. En el primer asalto de combate, si tiras Engaño o Sigilo para tu iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante ti.

Dotes de pícaro

A 1.^{er} nivel y en cada nivel par, obtienes una dote de clase de pícaro. Se detallan a partir de la pág. 197.

Dotes de habilidad

Obtienes dotes de habilidad más a menudo que los demás. A 1.^{er} nivel y cada nivel posterior, obtienes una dote de habilidad. Las dotes de habilidad se encuentran en el Capítulo 4 y tienen el rasgo habilidad.

Incrementos de habilidad

2.^º

Obtienes más incrementos de habilidad que los miembros de las demás clases. A 2.^º nivel y cada nivel posterior, obtienes un incremento de habilidad. Puedes utilizarlo, o bien para obtener el rango entrenado en una habilidad en la que no lo estás, o bien para obtener el rango experto en una habilidad en la que ya dispones del rango entrenado.

A 7.^º nivel, podrás utilizar los incrementos de habilidad para alcanzar el rango maestro en una habilidad en la que ya dispongas del rango experto y a 15.^º nivel podrás utilizarlos para alcanzar el rango legendario en una habilidad en la que ya dispongas del rango maestro.

Negar ventaja

3.^º

Como alguien que se beneficia de las aberturas, tienes cuidado de no dejarlas tú mismo. No estás desprevenido ante criaturas

TÉRMINOS CLAVE

A continuación hay algunos términos clave que aparecen en muchos rasgos de clase del pícaro.

Debilitación: las debilitaciones imponen estados y otros efectos negativos a una criatura. Si una criatura resultara afectada por una nueva debilitación, cualquier otra que la estuviera afectando se acabaría.

Floritura: las acciones con este rasgo son técnicas especiales que requieren demasiado esfuerzo para que las lleves a cabo de forma frecuente. Sólo puedes usar 1 acción con el rasgo floritura por turno.

Posición: una posición es una estrategia general de combate que inicias utilizando una acción con el rasgo posición, y en la que permaneces durante algún tiempo. Una posición dura hasta que te derriban, hasta que sus requisitos (si los tiene) son violados, hasta que acaba el encuentro o hasta que usas de nuevo una acción de posición, lo que primero sucede. Una vez llevas a cabo una acción con el rasgo posición, no puedes llevar a cabo otra durante 1 asalto. Sólo puedes entrar en una posición o estar en la misma en el modo encuentro. Puedes Deshacer una posición.

de tu nivel o inferior escondidas, no detectadas o que te flanquean, o de criaturas de tu nivel o inferior que utilizan ataque por sorpresa. Sin embargo, siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquear.

Dotes generales

3.^º

A 3.^{er} nivel y cada 4 niveles posteriores, obtienes una dote general. Las dotes generales se encuentran en el Capítulo 5.

Dotes de ascendencia

5.^º

Además de la dote de ascendencia con la que empezaste, obtienes una nueva dote de ascendencia a 5.^º nivel y cada 4 niveles posteriores. La lista de dotes de ascendencia disponibles para ti está en la entrada de tu ascendencia del Capítulo 2.

Trucos con las armas

5.^º

Obtienes competencia a rango experto en las armas sencillas, las marciales y los ataques sin armas. Cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra una criatura desprevenida mientras utilizas una arma ágil o sutil o un ataque sin armas ágil o sutil, aplicas el efecto de especialización crítica de dicha arma o ataque sin armas.

Reflejos evasivos

7.^º

Has aprendido a moverte rápidamente para evitar las explosiones, el aliento de los dragones y cosas aún peores. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Maestría de la Percepción

7.^º

Has desarrollado una conciencia aguda y una gran atención al detalle. Tu rango de competencia para Percepción se incrementa a maestro.

Especialización en armas**7º**

Has aprendido a infligir heridas mayores con las armas que conoces mejor. Infliges 2 daño adicional con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el rango experto. Este daño se incrementa a 3 si dispones del rango maestro y a 4 si dispones del legendario.

Golpe debilitante**9º**

Cuando sacas partido de una abertura, a la vez obstaculizas y dasñas a tu enemigo. Obtienes la acción gratuita golpe debilitante.

GOLPE DEBILITANTE**PÍCARO**

Desencadenante Tu Golpe impacta en una criatura desprevenida e infinge daño.

Aplicas una de las siguientes debilitaciones, que dura hasta el final de tu siguiente turno.

- **Debilitación** El objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por este status a sus Velocidades.
- **Debilitación** El objetivo queda debilitado 1.

Resiliencia de pícaro**9º**

Tu físico es increíblemente recio. Tu rango de competencia para las salvaciones de Fortaleza se incrementa a experto. Cuando obtienes un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar obtienes un éxito crítico.

Experiencia de pícaro**11º**

Tus técnicas son ahora más difíciles de resistir. Tu rango de competencia para tu CD de pícaro se incrementa a experto.

Reflejos de pícaro mejorados**13º**

Esquivas el peligro hasta un grado que pocos pueden igualar. Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a legendario. Cuando sufres un fallo crítico en una salvación de Reflejos, en su lugar sufres un simple fallo. Cuando sufres un fallo en una salvación de Reflejos contra un efecto dañino, tan solo sufres mitad de daño.

Leyenda de la Percepción**13º**

Notas cosas casi imposibles de percibir para una persona normal. Tu rango de competencia para la Percepción se incrementa a legendario.

Experiencia en armadura ligera**13º**

Has aprendido a esquivar llevando armadura ligera o sin llevar armadura. Tus rangos de competencia con las armaduras ligeras y la defensa sin armaduras se incrementan a experto.

Trucos maestros**13º**

Has dominado las técnicas de lucha de los pícaros. Tu rango de competencia se incrementa a maestro para todas las armas sencillas, marciales y los ataques sin armas.

Debilitación doble**15º**

Tus ataques oportunistas son particularmente nocivos. Cuando usas Golpe debilitante, puedes aplicar dos debilitaciones simultáneamente; quitar una quita las dos.

Especialización mayor en armas**15º**

Tu daño procedente de especialización en armas se incrementa a 4 con las armas y los ataques sin arma en los que tienes el rango experto, 6 si tienes el rango maestro y 8 si tienes el rango legendario.

Mente ágil**17º**

Utilizas juegos mentales y empleas trucos cognitivos para deshacerte de los efectos enajenadores. Tu rango de competencia para las salvaciones de Voluntad se incrementa a maestro. Cuando consigues un éxito en una salvación de Fortaleza, en su lugar consigues un éxito crítico.

Maestría en armadura ligera**19º**

Tu habilidad con la armadura ligera mejora, incrementando tu capacidad para esquivar los golpes. Tu rango de competencia para la armadura ligera y la defensa sin armas se incrementa a maestro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Pícaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Golpe maestro

19.^º

Puedes incapacitar a un enemigo incauto de un solo golpe. Tu rango de competencia para tu CD de pícaro se incrementa a maestro. Obtienes la acción gratuita golpe maestro.

Tras abatir a un enemigo, amenazas a otro. Haz una prueba para Desmoralizar a una criatura a 60 pies (18 m) o menos, con un bonificador +2 por circunstancia. Si dispones del rango legendario en Intimidación, puedes utilizar esto como una acción gratuita con el mismo desencadenante.

GOLPE MAESTRO ♦

INCAPACITACIÓN | PÍCARO

Desencadenante Tu Golpe impacta en una criatura desprevenida e infinge daño.

El enemigo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase. A continuación queda inmune de forma temporal a tu Golpe maestro durante 1 día.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda debilitado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado durante 4 asaltos, inconsciente durante 2 horas o muere (a elegir por ti).

DOTES DE PÍCARO

En cada nivel en el que obtienes una dote de pícaro, puedes seleccionar una de las siguientes dotes. Tienes que cumplir todos los requisitos antes de seleccionarla.

1.º NIVEL

AHORA TE TOCA A TI ♦

DOTE 1

EMOCIÓN | MENTAL | MIEDO | PÍCARO | VISUAL

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Desencadenante Reduces a 0 Puntos de Golpe a un enemigo.

BUSCADOR DE TRAMPAS

DOTE 1

PÍCARO

Tienes un sentido intuitivo que te alerta de los peligros y de la presencia de trampas. Obtenes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Percepción para encontrar trampas, a la CA contra los ataques de las trampas y a las salvaciones contra trampas. Incluso si no estás Buscando, tienes derecho a una prueba para encontrar trampas que normalmente requerirían que estuvieras Buscando. Aún así, tienes que cumplir los demás requisitos para encontrar la trampa.

Puedes inutilizar trampas que requieren un rango de competencia maestro en Latrocínio. Si lo tienes, en su lugar puedes utilizar trampas que requieren un rango de competencia legendario y tus bonificadores por circunstancia contra las trampas se incrementan a +2.

ESQUIVA ÁGIL ♦

DOTE 1

PÍCARO

Desencadenante Una criatura te designa como objetivo de un ataque y puedes ver al atacante.

Requisitos No estás impedido.

Haces una hábil esquiva, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

DOTES DE PÍCARO POR ORDEN ALFABÉTICO

Dote	Nivel
Abertura instantánea	14
Adepto del movimiento furtivo	10
Ahora te toca a ti	1
Analizar debilidad	6
Ándate con ojo	6
Anticipar emboscada	6
Asalto engañoso	2
Atracar	4
Aviso del batidor	4
Brazo fuerte	2
Buscador de trampas	1
Compra inverosímil	18
Compra predecible	8
Debilitación crítica	12
Debilitación sangrienta	12
Debilitaciones crueles	10
Debilitaciones metódicas	10
Debilitaciones precisas	10
Debilitaciones tácticas	10
Dejar una abertura	14
Desarme taimado	6
Desenvainado rápido	2
Diana	8
Disparo derribador	12
Distracción gemela	4
Distracción perfecta	16
Distracción reactiva	20
Echar abajo	6
Eludir rápidamente	16
Entrada táctica	8
Envenenar arma	4
Envenenararma mejorado	8
Esquiva ágil	1
Estratagema inspirada	8
Finta de rebote	12
Finta distractora	2
Finta excesiva	1
Finta gemela	1
Gambito astuto	2
Golpe ágil	10
Golpe desequilibrante	2
Golpe hostigador	6
Incriminar	1
Infiltración inverosímil	18
Interferencia reactiva	12
Lanzamiento lejano	6
Llevarte un recuerdo	8
Lucha a ciegas	8
Más dura será la caída	4
Movilidad	2
Movimiento furtivo poderoso	18
Paliza brutal	2
Parangón oculto	20
Paso lateral	8
Pegador imposible	20
Pegador taimado	8
Pegador temible	4
Persecución reactiva	4
Pisada liviana	6
Pisada nubosa	16
Pisotón en la cabeza	4
Pizarra en blanco	16
Posición de rebote	8
¡Predecible!	4
Preparación	12
Puñalada trapería oportunidad	8
¡Quédate en el suelo!	14
Reconstruir la escena	16
Resquicio cognitivo	16
Retorcer el cuchillo	6
Retrasar trampa	8
Rodar a la defensiva	14
Rodar ágilmente	8
Rodar por detrás	1
Sabotaje	4
Saltar desde las sombras	12
Salto fantástico	12
Sentir lo que no ves	14
Sorpresa del sinvergüenza	4
Tajo disipador	16
Unir fuerzas	6

FINTA EXCESIVA

DOTE 1

PÍCARO

Requisitos Entrenado en Engaño

Incitas a un enemigo a que se estire demasiado. Si haces una Finta con éxito, puedes utilizar los siguientes efectos de éxito y éxito crítico en lugar de cualquier otro de los que tienen lugar cuando Fintas.

Éxito crítico El objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a todas las tiradas de ataque contra ti antes del final de su siguiente turno.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de ataque contra ti antes del final de su siguiente turno.

FINTA GEMELA

DOTE 1

PÍCARO

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, cada una en una mano diferente.

Utilizas un ataque con una arma para distraer a tu enemigo de un segundo ataque que le llega de un ángulo diferente. Da un Golpe con cada una de tus armas cuerpo a cuerpo, ambos contra el mismo objetivo. El objetivo queda automáticamente desprevenido contra el segundo ataque. Aplica tu penalizador por ataque múltiple a los Golpes de la forma habitual.

INCRIMINAR

DOTE 1

PÍCARO

Prerrequisitos Vaciar bolsillos

Puedes colocar un solo objeto que llevas en la mano de Impedimento ligera o insignificante sobre una persona sin que se dé cuenta, teniendo éxito en una prueba de Latrocinio contra su CD de Percepción. Si tienes el enredo rufián, puedes hacerlo como acción gratuita cuando Empujas con éxito a un objetivo.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclase
Brujo multiclase
Clérigo multiclase
Druida multiclase
Explorador multiclase
Guerrero multiclase
Mago multiclase
Picaro multiclase
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

RODAR POR DETRÁS

DOTE 1**PÍCARO**

Pasas rodando por detrás y por debajo de tu enemigo, y tu rápido movimiento te permite tomarle desprevenido. Cuando ejecutas con éxito Pasar haciendo acrobacias, el enemigo cuyo espacio atraviesas queda desprevenido contra el siguiente ataque que llevas a cabo antes del final de tu turno.

2.º NIVEL

ASALTO ENGAÑOSO ➤

DOTE 2**PÍCARO****Prerrequisitos** rango entrenado en Sigilo

Capitalizas la distracción proporcionada por un aliado. Te Mueves furtivamente hasta un enemigo adyacente a uno de tus aliados. Puedes hacer la tirada contra el enemigo al que te acercas, incluso si te está observando, como si estuvieras escondido. Sufres un penalizador -2 a tu prueba de Sigilo. Si la prueba de Sigilo contra el enemigo elegido tiene éxito, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra el mismo al final de tu Movimiento furtivo.

BRAZO FUERTE

DOTE 2**PÍCARO**

Cuando das un Golpe con una arma arrojadiza, el incremento de rango de distancia de la misma se incrementa en 10 pies (3 m).

DESENVAINADO RÁPIDO ➤

DOTE 2**PÍCARO**

Desenfundas el arma y atacas con ella en el mismo movimiento. Interactúas para desenfundar una arma y después Golpeas con ella.

FINTA DISTRACTORA

DOTE 2**PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de granuja

Tus Fintas distraen mucho más de lo normal. Cuando una criatura queda desprevenida debido a una de tus Fintas, sufre también un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción y a las salvaciones de Reflejos.

GAMBITO ASTUTO ➡

DOTE 2**PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de mente maestra

Desencadenante Tu Golpe resulta en un impacto crítico e infinge daño a una criatura a la que has identificado mediante Recordar conocimiento.

Tus tácticas de batalla se ven ayudadas por tus evaluaciones de la capacidad y el alcance de tus enemigos. Das un Paso o una Zancada; este movimiento no desencadena reacciones de la criatura desencadenante.

GOLPE DESEQUILIBRANTE

DOTE 2**PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de ladrón

Entremezclando tus ataques, desequilibras a tus enemigos. Siempre que tu Golpe resulta en un impacto crítico e infinge daño, el objetivo queda desprevenido contra tus ataques hasta el final de tu siguiente turno.

MOVILIDAD

DOTE 2**PÍCARO**

Te mueves sin dejar ninguna abertura. Cuando das una Zancada y mueves la mitad de tu Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena

reacciones. Puedes utilizar Movilidad cuando Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

PALIZA BRUTAL

DOTE 2**PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de rufián

Tus impactos críticos quieban la confianza de tus enemigos. Siempre que tu Golpe resulta en un impacto crítico e infinge daño, el objetivo queda asustado 1.

4.º NIVEL

ATRACAR ➤

DOTE 4**PÍCARO**

Haces un ataque rápido y robas a tu enemigo en el proceso. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente. Si aciertas e infinges daño por ataque furtivo, además puedes tratar de Sustraer, incluso si el objetivo está en combate.

AVISO DEL BATIDOR ⚡

DOTE 4**PÍCARO**

Desencadenante Estás a punto de hacer una prueba de Percepción o de Supervivencia para calcular la iniciativa.

Previenes visual o auditivamente a tus aliados del peligro, concediendo a cada uno de ellos un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. Dependiendo de si utilizas gestos o la voz, esta acción obtiene, o bien el rasgo visual, o bien el auditivo, respectivamente.

DISTRACCIÓN GEMELA

DOTE 4**PÍCARO****Prerrequisitos** Finta gemela

Requisitos Empuñas dos armas cuerpo a cuerpo, cada una en una mano diferente.

Tus movimientos con dos armas son tan rápidos y desorientadores que confunden a tu oponente. Cuando utilizas Finta gemela, si tus dos Golpes infligen daño a una criatura designada como objetivo, dicha criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad contra tu CD de clase o quedar anonadada 1 hasta el final de tu siguiente turno.

ENVENENAR ARMA ⚡

DOTE 4**MANIPULAR****PÍCARO****Requisitos** Estás empuñando una arma.

Aplicas veneno de contacto o de herida al arma requerida; si tienes una mano libre, puedes interactuar para sacar un veneno como parte de esta acción. Dicho veneno puede ser uno de los venenos simples de herida que puedes crear debido a esta dote (ver Especial), o bien cualquier otro veneno de contacto o de herida adquirido por ti (como por ejemplo los que figuran en el *Manual de dirección*).

Especial Durante tus preparativos diarios, puedes preparar tantas dosis de veneno de herida sencillo como tu nivel de pícaro. Dichos venenos siguen las reglas de los venenos de herida (*Manual de dirección*) excepto porque infligen 1d4 daño por veneno sin tirada de salvación. Tan solo tú puedes aplicar adecuadamente estos venenos, que expiran la siguiente vez que preparas.

MÁS DURA SERÁ LA CAÍDA

DOTE 4**PÍCARO**

Haces que tus enemigos caigan dolorosamente cuando les derribas.

Cuando ejecutas con éxito un Derribo contra un enemigo desprevenido, tu objetivo sufre 1d6 daño contundente. Con un éxito crítico, el objetivo sufre 1d6 daño contundente más tu daño por ataque furtivo.

PEGADOR TEMIBLE

DOTE 4

PÍCARO

Capitalizas los miedos de tu enemigo para traspasar sus defensas. Toda criatura con el estado asustada también está desprevenida contra tus ataques.

PERSECUCIÓN REACTIVA

DOTE 4

PÍCARO

Desencadenante Un enemigo adyacente se aparta de ti y puedes alcanzar por lo menos un espacio adyacente al mismo con una acción de Zancada. Mantienes la distancia con un enemigo que se retira. Das una Zancada, pero tienes que acabar el movimiento adyacente al enemigo desencadenante. Tu movimiento no desencadena reacciones por parte del enemigo desencadenante. Puedes utilizar Persecución reactiva cuando Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

PISOTÓN EN LA CABEZA

DOTE 4

PÍCARO

Da un Golpe cuerpo a cuerpo sin armas contra un objetivo tumbado. Si aciertas, hasta el final del siguiente turno el objetivo queda anonadado 1 (o anonadado 2 con un impacto crítico) y desprevenido.

IMPREDICIBLE!

DOTE 4

PÍCARO

Observando a un oponente, puedes hacerte una idea de su próximo movimiento y prepararte para contrarrestarlo o resistirlo. Elige un objetivo y haz una prueba de Percepción para Averiguar intenciones contra la CD de Engaño del objetivo o una CD difícil del nivel del enemigo, la mayor de ambas.

Éxito crítico Disciernes con precisión la estrategia del objetivo, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra la criatura hasta el inicio de tu siguiente turno y un bonificador +2 por circunstancia a tu siguiente tirada de salvación contra la criatura antes del inicio de tu siguiente turno.

Éxito Deduces lo más importante de la estrategia del objetivo; como éxito crítico, excepto que el bonificador por circunstancia es tan solo +1.

Fallo No consigues discernir la estrategia del objetivo y no obtienes beneficio alguno.

Fallo crítico Malinterpretas la estrategia del objetivo, sufriendo un penalizador -1 por circunstancia a la CA contra la criatura hasta el inicio de tu siguiente turno y un penalizador -1 por circunstancia a tu siguiente tirada de salvación contra la criatura antes del inicio de tu siguiente turno.

SABOTAJE

DOTE 4

INCAPACITACIÓN **PÍCARO**

Requisitos Tienes una mano libre.

Dañas sutilmente el equipo de otro. Elige un objeto que una criatura a tu alcance empuña o lleva encima. El objeto debe tener partes móviles que seas capaz de sabotear (un arco corto podría serlo, pero no una espada larga). Haz una prueba de Latrocínio contra la CD de Reflejos de la criatura. El daño infligido por Sabotaje no puede dejar al objeto por debajo de su Umbral de rotura.

Éxito crítico Infliges un daño igual a 4 x tu bonificador por competencia en Latrocínio.

Éxito Infliges un daño igual a 2 x tu bonificador por competencia en Latrocínio.

Fallo crítico El objetivo queda temporalmente inmune a tu Sabotaje durante 1 día.

SORPRESA DEL GRANUJA

DOTE 4

MANIPULAR **PÍCARO**

Dejas caer tu disfraz en el momento justo y sorprendes a tu objetivo. Después de que limitas a alguien utilizando material de disfraz, puedes quitarte el disfraz con un gesto dramático. Toda criatura que haya sido incapaz de ver que estabas disfrazado quedará desprevenida contra el siguiente ataque que lleves a cabo antes del final de tu turno.

6.º NIVEL

ANALIZAR DEBILIDAD

DOTE 6

PÍCARO

Prerrequisitos ataque furtivo 2d6

Requisitos Has identificado a una criatura con Recordar conocimiento. Tu conocimiento de la fisiología de una criatura te ayuda a atacarla con precisión milimétrica. Estudias cuidadosamente a una criatura a la que has identificado en busca de puntos particularmente débiles en su posicionamiento o en su forma física. La siguiente vez que infliges daño por ataque furtivo a la criatura elegida con un Golpe antes del final de tu turno, suma 2d6 adicionales de daño de precisión.

A 10.º nivel, el daño adicional se convierte en 3d6 y a 17.º nivel se convierte en 4d6.

ÁNDATE CON OJO

DOTE 6

EMOCIÓN **MENTAL** **MIEDO** **PÍCARO**

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Amenazas al objetivo, alimentando sus temores y atrayendo su atención. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. Si tienes éxito, durante 1 minuto el objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Percepción contra ti, pero sufre un penalizador -2 por estatus a las salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo.

ANTICIPAR EMBOSCADA

DOTE 6

EXPLORACIÓN **PÍCARO**

Prerrequisitos rango experto en Sigilo

Te mantienes alerta ante cualquier criatura escondida o lugar peligroso, moviéndote a la mitad de tu Velocidad de viaje. Si Esperas una emboscada al inicio de un encuentro, haz una prueba de Percepción para la iniciativa y todos los enemigos que tiran Sigilo para su iniciativa sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus pruebas de Sigilo.

DESARME TAIMADO

DOTE 6

PÍCARO

Puedes Desarmar a una criatura usando la maña en lugar de la fuerza bruta. Puedes utilizar Latrocínio en lugar de Atletismo cuando tratas de Desarmar. Cuando utilizas Latrocínio para Desarmar y tienes éxito, el objetivo queda desprevenido contra el siguiente ataque que llevas a cabo antes del final de tu turno.

ECHAR ABajo

DOTE 6

PÍCARO

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Requisitos Tu última acción ha sido un Empujón con éxito.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Picaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Haces palanca con tu peso para hacer caer a los enemigos a los que mueves. Tratas de Derribar al objetivo, incluso si ya no está a tu alcance.

GOLPE HOSTIGADOR ◊

DOTE 6

FLORITURA **PÍCARO**

Tus pies y tu arma se mueven en tandem. Puedes, o bien dar un Paso y luego Golpear o bien Golpear y luego dar un Paso.

LANZAMIENTO LEJANO

DOTE 6

PÍCARO

Cuando das un Golpe con una arma arrojadiza, sólo sufres un penalizador -1 por cada incremento de rango de distancia adicional entre el objetivo y tú, en lugar de un penalizador -2.

PISADA LIVIANA

DOTE 6

PÍCARO

No te preocupan los suelos irregulares. Cuando das una Zancada o un Paso, puedes ignorar el terreno difícil.

RETORCER EL CUCHILLO ◊

DOTE 6

PÍCARO

Requisitos Tu última acción ha sido un Golpe cuerpo a cuerpo que ha infligido daño por ataque furtivo a un objetivo desprevenido.

Tras apuñalar a tu oponente en un punto débil, ahondas en la herida. Infinges tanto daño persistente por sangrado al objetivo como tu número de dados de daño por ataque furtivo.

UNIR FUERZAS

DOTE 6

PÍCARO

Tus aliados y tú hostigáis concertadamente a un oponente. Puedes flanquear a un enemigo si está a la vez a tu alcance y al de un aliado; el aliado y tú no tenéis que estar en lados opuestos. Esto os beneficia a ti y a tus aliados, pero tan solo si flanquean contigo y no entre sí. También se han de cumplir los demás requisitos de flanqueo.

8.º NIVEL

COMPRA PREDICTIVA

DOTE 8

PÍCARO

De alguna forma consigues tener siempre el objeto adecuado para cada situación. Obtienes las dotes Planificador presciente y Consumible presciente (págs. 262 y 254 respectivamente). Cuando utilizas Planificador presciente, puedes sacar el objeto de tu mochila (o recipiente similar) como una actividad de 2 acciones en lugar de invertir 1 minuto para hacerlo.

DIANA ◊

DOTE 8

PÍCARO

Apuntas cuidadosamente para evitar el ocultamiento y la cobertura de tu enemigo. En tu siguiente Golpe con una arma arrojadiza antes del final de tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque e ignoras el estado de oculto del mismo, así como su cobertura menor o normal; si el objetivo tuviera cobertura mayor, en su lugar sólo tendría cobertura normal contra el Golpe.

ENTRADA TÁCTICA ◊

DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos rango maestro en Sigilo.

Requisitos Has tirado Sigilo para la iniciativa en este encuentro, y ni tú ni ningún enemigo habéis actuado aún.

Das una Zancada. Este movimiento no desencadena ninguna reacción.

ENVENENAR ARMA MEJORADO

DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Envenenar arma

Aplicas los venenos de una forma que maximiza sus efectos dañinos. Cuando aplicas un veneno sencillo con Envenenar arma, ésta infinge 2d4 daño por veneno en lugar de 1d4. No malgastas un veneno que aplicas con Envenenar arma si sufres un fallo crítico en una tirada de ataque.

ESTRATEGEMA INSPIRADA

DOTE 8

PÍCARO

Durante tus preparativos diarios, puedes revisar tus estratagemas para las aventuras diarias con hasta cinco aliados. Más tarde, puedes avisarles rápidamente de lo que vas hacer utilizando la reacción siguiente.

Estrategema inspirada ↗ (fortuna, lingüístico) **Desencadenante** Un aliado con el que has revisado estratagemas está a punto de hacer una tirada de ataque o una prueba de habilidad; **Efecto** El aliado tira dos veces los dados para la prueba desencadenante y utiliza el mejor de ambos resultados. Dicho aliado queda después temporalmente inmune a tu Estrategema inspirada hasta tus siguientes preparativos diarios.

LLEVARTE UN RECUERDO ◊

DOTE 8

PÍCARO

Requisitos Estás apresado o neutralizado por una criatura.

Cuando te escabullen, liberándote de la presa de un enemigo, te llevas contigo algo de su propiedad. Haces una prueba de Huir estando apresado o neutralizado por una criatura. Si tienes éxito, también puedes hacer una prueba de Sustraer de dicha criatura, incluso si está en combate.

LUCHA A CIEGAS

DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos rango maestro en Percepción.

Tus instintos de batalla te hacen más consciente de los oponentes ocultos e invisibles. No necesitas tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estas despreviniendo ante criaturas escondidas de ti (a menos que lo estés debido a razones distintas a estar escondidas), y necesitas tan solo una prueba plana CD 5 para designar como objetivo a una criatura escondida.

Cuando estás adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, en su lugar sólo está escondida de ti.

PASO LATERAL ↗

DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante La tirada de ataque de un Golpe que te tiene a ti como objetivo falla o falla críticamente.

Te apartas hábilmente del camino de un ataque, dejando que el movimiento continúe. Rediriges el ataque hacia una criatura a tu elección, adyacente a ti y al alcance del ataque desencadenante. El atacante repite la tirada de ataque del Golpe contra el nuevo objetivo.

PEGADOR ASTUTO

DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos ataque furtivo

Tus ataques infligen más daño, incluso contra criaturas que no están desprevinidas. Cuando obtienes un éxito o un éxito crítico en un Golpe contra una criatura que no está desprevinida, infinges también 1d6 daño de precisión.

Esto sólo se aplica si estás utilizando una arma o un ataque sin armas con el que puedes infligir daño por ataque furtivo. A 14.º nivel, si normalmente infingirías 3d6 o más daño por ataque furtivo a las criaturas desprevinidas, infinges 2d6 daño de precisión a las criaturas que no lo están.

Ejemplo de pícaro

RUFÍAN

Te basas en la fuerza bruta y en maniobras turbias para hacer el trabajo.

Modificadores por atributo

Prioriza la Destreza y después la Fuerza para infligir daño adicional. El Carisma te ayuda a intimidar a otros.

Habilidades

Acrobacias, Atletismo, Engaño, Diplomacia, Intimidación, Latrocinio, Saber (bajos fondos), Sigilo, Sociedad, Supervivencia

Enredos de pícaro

Rufián

Dote inicial

Ahora te toca a ti

Dotes de nivel superior

Paliza brutal (2.º), Pisotón en la cabeza (4.º), Debilitaciones crueles (10.º), ¡Quédate en el suelo! (14.º), Movimiento furtivo poderoso (18.º)

POSICIÓN DE REBOTE

DOTE 8

PÍCARO POSICIÓN

Adoptas una posición que hace rebotar hacia ti tus armas arrojadizas. Mientras estás en ella, cualquier arma arrojadiza que utilizas como parte de un Golpe a distancia para infiligr daño contundente o cortante vuelve a tu mano de inmediato, lo que te permite utilizarla para dar Golpes adicionales. Debes estar dentro del incremento de rango de distancia indicado para el arma y tener una mano libre para recogerla. Si das un Golpe a distancia con una arma arrojadiza fuera de su incremento de rango de distancia, en su lugar vuela de vuelta hacia ti tantos pies (1 pie = 30 cm) como su incremento de rango de distancia y después cae al suelo.

PUÑALADA TRAPERA OPORTUNA

DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Una criatura a tu alcance cuerpo a cuerpo sufre el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo por parte de uno de tus aliados. Cuando tu aliado acierta a tu enemigo, capitalizas la distracción subsiguiente. Da un Golpe contra la criatura desencadenante.

RETRASAR TRAMPA

DOTE 8

PÍCARO

Desencadenante Una trampa a tu alcance es activada.

Tratas de atascar los mecanismos de una trampa para retrasar sus efectos. Haz una prueba de Latrocinio para Inutilizar un mecanismo de la trampa con los resultados siguientes en lugar de los normales para dicha acción.

Éxito crítico O bien evitas que la trampa se active, o bien retrasas la activación hasta el inicio o el final de tu siguiente turno.

Éxito Como más arriba, pero el DJ es quien elige lo que resulta peor para ti.

Fallo No hay efecto.

Fallo crítico Quedas desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

RODAR ÁGILMENTE

DOTE 8

PÍCARO

Prerrequisitos Esquila ágil

Te echas a rodar a fin de librarte de un peligro inminente. Puedes utilizar Esquila ágil antes de hacer una salvación de Reflejos además de su desencadenante original. Si lo haces, el bonificador por circunstancia se aplica a tu salvación de Reflejos contra el efecto desencadenante.

Cuando utilizas Esquila ágil y el ataque desencadenante falla o falla críticamente, o cuando obtienes un éxito o un éxito crítico en la tirada de salvación, también puedes dar una Zancada de hasta 10 pies (3 m) como parte de la reacción. Si lo haces, la reacción obtiene el rasgo movimiento. Puedes utilizar Rodar ágilmente mientras Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

10.º NIVEL

ADEPTO DEL MOVIMIENTO FURTIVO

DOTE 10

PÍCARO

Prerrequisito rango maestro en Sigilo

Es prácticamente imposible detectarte. Cuando sufres un fallo en una acción de Movimiento furtivo, en su lugar obtienes un éxito. Sigueis pudiendo sufrir un fallo crítico.

DEBILITACIONES CRUELES

DOTE 10

PÍCARO

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Picaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Prerrequisitos enredo de rufián, Golpe debilitante

Las debilitaciones que impares perjudican gravemente a tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre debilidad 5 a contundente, perforante o cortante (tú eliges).
- **Debilitación** El objetivo sufre torpe 1.

DEBILITACIONES METÓDICAS**DOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de mente maestra, Golpe debilitante

Configuras estratégicamente tus debilitaciones para disminuir o negar las ventajas tácticas de un enemigo. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo no puede flanquear ni contribuir al flanqueo de sus aliados.
- **Debilitación** El objetivo no obtiene un bonificador por circunstancia a la CA debido a Alzar un escudo, la cobertura menor o la cobertura normal; obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA tan solo debido a la cobertura mayor o a Ponerse a cubierto.

DEBILITACIONES PRECISAS**DOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de ladrón, Golpe debilitante

Atacas con gran precisión. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre 2d6 daño de precisión adicional debido a tus ataques.
- **Debilitación** El objetivo queda desprevenido.

DEBILITACIONES TÁCTICAS**DOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** enredo de granuja, Golpe debilitante

Aprendes nuevas debilitaciones que te conceden ventajas tácticas contra tus enemigos. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo no puede utilizar reacciones.
- **Debilitación** El objetivo no puede flanquear ni contribuir al flanqueo de sus aliados.

GOLPE ÁGIL**DOTE 10****PÍCARO****Prerrequisitos** Rodar ágilmente

Eres lo suficientemente astuto como para encontrar una abertura en el ataque de un oponente. Cuando utilizas tu reacción Esquiva ágil, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo. Si utilizas la dote Rodar ágilmente, puedes dar este Golpe en cualquier momento mientras ruedas.

12.º NIVEL**DEBILITACIÓN CRÍTICA****DOTE 12****INCAPACITACIÓN** **PÍCARO****Prerrequisitos** Golpe debilitante

Tus debilitaciones son especialmente efectivas en tus ataques más po-

derosos. Siempre que obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque contra un enemigo y utilizas Golpe debilitante, añade la siguiente debilitación a la lista de la que puedes elegir.

- **Debilitación** El objetivo hace una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase con los siguientes efectos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado.

Éxito El objetivo queda lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda lentificado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo queda paralizado hasta el final de tu siguiente turno.

DEBILITACIÓN SANGRIENTA**DOTE 12****PÍCARO****Prerrequisitos** entrenado en Medicina, Golpe debilitante

Tus ataques cortan arterias y venas. Añade las siguientes debilitaciones a la lista de la que puedes elegir cuando utilizas Golpe debilitante.

- **Debilitación** El objetivo sufre 3d6 daño persistente por sangrado.

DISPARO DERRIBADOR**DOTE 12****PÍCARO**

Tus ataques a distancia pueden derribar a un enemigo volador no preparado. Da un Golpe a distancia contra una criatura desprevenida. Si es un éxito e infinge daño, el objetivo debe hacer una salvación de Reflejos contra tu CD de clase.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo cae hasta 120 pies (36 m). Si impacta contra el suelo, no sufre daño debido a la caída.

Fallo crítico Igual que fallo, y el objetivo no puede volar, saltar, levitar o abandonar el suelo de ninguna otra forma hasta el final de tu siguiente turno.

FINTA DE REBOTE**DOTE 12****PÍCARO****Prerrequisitos** Posición de rebote

Mientras estás en Posición de rebote, puedes hacer rebotar contra un enemigo una arma arrojadiza para distraerlo. Puedes hacer una Finta contra una criatura dentro del primer incremento de rango de distancia del arma arrojadiza que estás empuñando, en lugar de tan solo criaturas a tu alcance cuerpo a cuerpo.

INTERFERENCIA REACTIVA**DOTE 12****PÍCARO**

Desencadenante Un enemigo adyacente empieza a utilizar una reacción. Agarrando de una manga, dando un tajo con el arma o creando alguna otra obstrucción, haces fracasar de forma reflexiva una respuesta enemiga. Si el nivel de la criatura desencadenante es igual o menor que el tuyo, perturbas la reacción desencadenante. Si el nivel de la criatura desencadenante es mayor que el tuyo, tienes que hacer una tirada de ataque contra su CA. Con un éxito, perturbas la reacción.

PREPARACIÓN**DOTE 12****FLORITURA** **PÍCARO**

Examinas el campo de batalla, calculando las posibilidades. Obtienes una reacción adicional que puedes utilizar antes del principio de tu siguiente turno para cualquier reacción de pícaro.

SALTAR DESDE LAS SOMBRAS**DOTE 12****FLORITURA | PÍCARO**

Saltando desde un escondrijo, atacas a tu objetivo cuando menos se lo espera. Da una Zancada hasta tu Velocidad, pero tendrás que acabar tu movimiento junto a un enemigo del que estabas escondido o que no te había detectado. A continuación, das un Golpe contra dicho enemigo; permaneces escondido o no detectado de dicha criatura hasta después de dar el Golpe. Puedes utilizar Saltar desde las sombras mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del tipo de movimiento correspondiente.

SALTO FANTÁSTICO**DOTE 12****PÍCARO**

Te lanzas contra el enemigo a través del aire. Haz un Salto de altura o un Salto de longitud. Si haces un Salto de altura, determina la altura del mismo como si determinaras la longitud de un Salto de longitud. Al final de tu salto, puedes dar un Golpe cuerpo a cuerpo.

Después de tu Golpe, caes al suelo si estás en el aire. Si la distancia de tu caída no es mayor que la altura de tu salto, no sufres daño y caes de pie.

14º NIVEL**ABERTURA INSTANTÁNEA****DOTE 14****CONCENTRAR | PÍCARO**

Distraes a tu oponente con unas pocas (pero bien elegidas) palabras o un gesto rudo. Elige un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. Queda desprevenido contra los ataques hasta el final de tu siguiente turno. Dependiendo de la forma en la que escribas tu distracción, esta acción obtendrá, o bien el rasgo auditivo, o bien el rasgo visual.

DEJAR UNA ABERTURA**DOTE 14****PÍCARO**

Cuando pegas lo suficientemente duro, creas una abertura para que un aliado pueda sumarse a la acción. Siempre que consigues un impacto crítico contra un oponente desprevenido utilizando una arma cuerpo a cuerpo e infliges daño, el objetivo desencadena una reacción de Golpe reactivo por parte de un aliado a elegir por ti que dispone de ella, como si el enemigo hubiera utilizado una acción de manipular.

¡QUÉDATE EN EL SUELLO!**DOTE 14****PÍCARO**

Prerrequisitos rango maestro en Atletismo

Desencadenante Un enemigo tumbado dentro de tu alcance se Pone en pie.

Tienes formas de hacer que tus enemigos permanezcan tumbados. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del enemigo desencadenante. Con un éxito, la acción queda perturbada, haciendo que la criatura permanezca tumbada. Con un éxito crítico, la criatura tampoco puede Ponerse de pie hasta su siguiente turno.

RODAR A LA DEFENSIVA**DOTE 14****PÍCARO**

Frecuencia una vez cada 10 minutos

Desencadenante Un ataque físico te reduciría a 0 Puntos de Golpe.

Dejándote caer y poniéndote a rodar para dispersar la fuerza del golpe, puedes evadir parcialmente un ataque letal y permanecer consciente. Sufres mitad de daño del ataque desencadenante.

SENTIR LO QUE NO VES**DOTE 14****PÍCARO**

Desencadenante Fallas una prueba de Buscar.

Cuando buscas enemigos, te fijas incluso en los inicios más insignificantes. Incluso aunque has fallado la prueba desencadenante, automáticamente sentirás a cualquier criatura no detectada en el área en la que estás Buscando, haciendo que simplemente estén escondidas para ti.

16º NIVEL**DISTRACCIÓN PERFECTA****DOTE 16****PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Engaño

Utilizas tácticas inteligentes para engañar a tus enemigos mientras te alejas furtivamente. Utilizas Movimiento furtivo dejando atrás un sueño. El sueño actúa igual que el conjuro *doble engañoso*, aunque no eres invisible sino que tan solo no has sido detectado. Puedes continuar concentrándote para mover el sueño, igual que con el conjuro, tanto si permaneces escondido como si no, a lo largo de la duración del mismo. Una vez utilizas Distracción perfecta tienes que invertir 10 minutos para preparar un nuevo sueño antes de poderla utilizar de nuevo.

ELUDIR RÁPIDAMENTE**DOTE 16****PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias

Desencadenante Un enemigo acaba su movimiento adyacente a ti.

Haz una prueba de Acrobacias contra la CD de Reflejos del enemigo desencadenante. Si tienes éxito puedes, o bien dar una Zancada a un espacio diferente y adyacente al enemigo, o bien mover al enemigo a un espacio diferente y adyacente a ti.

PISADA NUBOSA**DOTE 16****PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias

Utilizando una habilidad acrobática fantástica, puedes caminar durante breves períodos de tiempo por superficies insustanciales. Cuando das una Zancada, puedes cruzar agua, aire y superficies sólidas que tan solo pueden soportar un peso limitado como si fueran terreno normal. Si das una Zancada sobre una trampa provista de una placa de presión sensible al peso, no la desencadenas. Al final de tu turno, te hundes, caes, rompes superficies frágiles o desencadenas trampas de la forma normal para tu posición de ese momento.

PIZARRA EN BLANCO**DOTE 16****PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Engaño

Tus engaños confunden incluso a la magia más poderosa que podría espiarte. Los efectos de detección, revelación y escudriñamiento pasarán sobre ti, tus posesiones y tus auras sin detectar nada a menos que el efecto detector tenga un rango de contrarrestar de 10 o más. Por ejemplo, *detectar magia* seguirá detectando otra magia en la zona, pero ninguna sobre ti, visión verdadera no te revelará, *localizar* o *escudriñar* no te encontrarán y así sucesivamente.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

RECONSTRUIR LA ESCENA

DOTE 16**PÍCARO**

Inviertes 1 minuto examinando un lugar pequeño (como por ejemplo una sola habitación) para obtener una impresión de los sucesos que tuvieron lugar en ella el día anterior. Esto implica moverse por el área y estudiar las huellas de pisada, las bebidas o la sangre derramadas y así sucesivamente. Obtienes una impresión mental indistinta de los sucesos significativos que tuvieron lugar allí. Esto te proporciona pistas y detalles del pasado, incluyendo los sucesos en general y su marco temporal, pero no es una grabación perfecta. Tampoco basta para identificar quién estuvo implicado en dichos sucesos si no eras ya consciente de que determinada persona estaba allí. A determinar por el DJ, también reúnes unos cuantos detalles aparentemente menores que podrían ser pistas importantes, como por ejemplo una arma memorable que alguien utilizó para un asesinato o el tipo de manto que alguien llevaba al pasar por allí.

RESQUICIO COGNITIVO ↗

DOTE 16**PÍCARO**

Desencadenante Acaba tu turno.

Requisitos Estás siendo afectado por un efecto mental.

Puedes encontrar un resquicio en un efecto mental que te permite superarlo temporalmente. Hasta el final de tu siguiente turno, ignoras un solo efecto mental. Puedes suprimir un efecto en particular utilizando Resquicio cognitivo sólo una vez. No puedes usar Resquicio cognitivo para suprimir un efecto que has elegido que te afecte.

Especial Puedes utilizar esta reacción incluso si el efecto mental te impide utilizar reacciones.

TAJO DISIPADOR ◀▶

DOTE 16**PÍCARO**

Tu ataque furtivo atraviesa las hebras que vinculan la magia con un objetivo. Da un Golpe contra una criatura desprevenida. Si el Golpe infinge daño por ataque furtivo, haz una prueba de contrarrestar a un solo conjuro activo sobre el objetivo, a tu elección. Tu rango de contrarrestar es igual a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba) y tu bonificador a la prueba de contrarrestar es igual a tu CD de clase -10.

18º NIVEL

COMPRA INVEROSÍMIL

DOTE 18**PÍCARO**

Prerrequisitos Compra predictiva

Puedes utilizar Planificador presciente incluso si ya lo has utilizado después de comprar mercancías, y puedes Interactuar para recuperar el objeto como una sola acción en lugar de una actividad de 2 acciones. Además, cinco veces al día, puedes utilizar Planificador presciente para recuperar un objeto consumible común hasta 6 niveles inferior a tu nivel.

INFILTRACIÓN INVEROSÍMIL ◀▶

DOTE 18**MÁGICO MOVIMIENTO PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Acrobacias, Escurrirse rápidamente (pág. 256)

Requisitos Estás adyacente a un suelo o a un muro vertical.

Encuentras minúsculas imperfecciones e intentas de alguna forma

cruzarlas, posiblemente atravesando directamente el suelo o la pared. Tu movimiento fracasará si el suelo o la pared son de un material diferente a madera, yeso o piedra; si el grosor es superior a 10 pies (3 m); o bien si contienen una capa de metal, por delgada que sea. Si tienes Velocidad de trepar, puedes utilizar esta aptitud para atravesar un techo.

MOVIMIENTO FURTIVO PODEROSEN

DOTE 18**PÍCARO**

Has aprendido a explotar las aberturas de tus enemigos. Tu daño por ataque furtivo ignora cualquier inmunidad o resistencia del objetivo al daño de precisión. Además, cuando te mueves furtivamente, al final de dicha acción puedes designar como objetivo a una criatura que no te ha detectado. En el siguiente ataque que haces contra dicha criatura antes del final de tu siguiente turno, cualquier dado de ataque furtivo que tiras y cuyo resultado es menor de 3, en su lugar es un 3. Esto no te otorga beneficio alguno si tu siguiente ataque contra dicha criatura no infinge daño por ataque furtivo y, si designas como objetivo a una nueva criatura, pierdes los beneficios sobre la anterior.

20º NIVEL

DISTRACCIÓN REACTIVA ↗

DOTE 20**CONCENTRAR MANIPULAR PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Engaño, Distracción perfecta.

Desencadenante Sufrirías un impacto debido a un ataque, serías objetivo de un efecto o bien estás en el interior del área de un efecto.

Requisitos Tienes Distracción perfecta lista para utilizar

Te intercambias de forma reactiva con tu sueño para frustrar a tu enemigo. Utilizas Distracción perfecta, incluso si estás siendo observado, a condición de acabar tu Movimiento furtivo, o bien oculto, o bien en un lugar que dispone de cobertura o de cobertura mayor. Tu sueño es el objetivo del ataque o del efecto en lugar de ti. En caso de un efecto de área, si tu Movimiento furtivo no te saca de la misma, tanto el sueño como tú sois objetivos del efecto.

PARANGÓN OCULTO

DOTE 20**PÍCARO**

Prerrequisitos rango legendario en Sigilo

Frecuencia una vez por hora

Desencadenante Utilizas con éxito Sigilo para Esconderte y permanecer escondido de todos tus enemigos actuales, o bien utilizas Sigilo para Moverte furtivamente y permanecer no detectado ante todos tus enemigos actuales.

Cuando se te antoja que nadie te vea, desapareces por completo. Te vuelves invisible durante 1 minuto, incluso si llevas a cabo una acción hostil. Ni siquiera *luz reveladora*, *ver lo invisible* o efectos similares pueden revelarte, aunque las criaturas pueden seguir utilizando la acción Buscar para localizarte de la forma normal.

PEGADOR IMPOSIBLE

DOTE 20**PÍCARO**

Prerrequisitos Pegador astuto

Nada puede evitar que lleves a cabo un ataque furtivo, incluso si tu oponente ve venir cada golpe que propinas. En lugar de infligir el daño de Pegador astuto, puedes infligir el daño completo por ataque furtivo a un objetivo, incluso si no está desprevenido.

COMPAÑEROS

Algunos aventureros viajan con unos aliados leales, conocidos como compañeros animales y familiares. Los primeros empiezan como animales jóvenes, pero adquieren unas aptitudes físicas impresionantes conforme subes de nivel y los segundos comparten un vínculo mágico contigo.

Los compañeros animales y los familiares son beneficios especiales de ciertas clases o dotes de clase. Si simplemente quieras una mascota sea cual sea tu clase, puedes adquirir la dote Mascota (pág. 259). Puedes tener un familiar o una mascota, pero no ambas cosas. Como quiera que los compañeros animales funcionan de forma muy diferente, puedes tener un compañero animal y, o bien un familiar, o bien una mascota.

COMPAÑEROS ANIMALES

Un compañero animal es un camarada leal que sigue tus órdenes. Tiene los rasgos animal y esbirro, y obtiene 2 acciones durante tu turno si utilizas la acción Comandar a un animal para darle órdenes; esto reemplaza los efectos normales de Comandar a un animal y no tienes que hacer una prueba de Naturaleza. Si tu compañero muere, puedes invertir una semana de tiempo libre para reemplazarlo sin coste alguno. Sólo puedes tener un compañero animal a la vez.

Compañeros animales jóvenes

Las siguientes son las estadísticas base para un compañero animal joven, el primer compañero animal que consigue la mayoría de personajes. Tienes que ajustar estas estadísticas dependiendo del tipo de animal elegido. Los compañeros animales calculan sus modificadores y sus CD igual que tú, pero con una diferencia: los únicos bonificadores por objeto de los que se pueden beneficiar son a la Velocidad y a la CA (su bonificador máximo por objeto a la CA es +3). Conforme subes de nivel, puedes hacer que tu compañero sea más fuerte avanzándolo, tal y como se describe en la pág. 211.

Las estadísticas iniciales de un compañero animal son las siguientes.

Nivel: el nivel de tu compañero animal es igual al tuyo.

Competencias: tu compañero animal está entrenado en sus ataques sin armas, defensa sin armas, bardas (un tipo de armadura para animales) todas las tiradas de salvación, Percepción, Acrobacias y Atletismo. Los compañeros animales no pueden utilizar aptitudes que requieren una Inteligencia superior, como por ejemplo Obligar o Descifrar escritura, incluso si están entrenados en la habilidad apropiada, si no tienen una especialización que lo permite.

Modificadores por atributo: un compañero animal empieza con los modificadores por atributo base indicados en su bloque de estadísticas.

Puntos de Golpe: tu compañero animal tiene Puntos de Golpe de ascendencia debido a su tipo, además de tantos Puntos de Golpe como 6 más su bonificador por Constitución por cada nivel que tienes.

Tipos de compañero

La especie de animal que eliges se denomina tu tipo de compañero. Cada tipo de compañero tiene sus propias estadísticas, como sigue.

Tamaño El tamaño del compañero

Ataques sin arma Una o más entradas con los ataques sin arma del compañero, sus rasgos y el daño que infligen

Modificadores por atributo Los modificadores por atributo iniciales

Puntos de Golpe Los Puntos de Golpe de la ascendencia del compañero

Habilidad Una habilidad entrenada adicional de la que dispone tu compañero

Sentidos Los sentidos especiales que tiene tu compañero

Velocidad Las Velocidades de tu compañero

Especial Si está presente, esta entrada indica cualquier aptitud especial de la que dispone tu compañero, como por ejemplo si a menudo actúa como montura.

Beneficio por apoyo Un beneficio especial que obtienes Comandando al animal para utilizar la acción de Apoyar (ver a continuación).

Maniobra avanzada Una acción nueva y poderosa que tu compañero aprende a utilizar si se convierte en un compañero animal ágil o salvaje.

APOYAR

Requisitos La criatura es un compañero animal

Tu compañero animal te apoya. Obtienes los beneficios indicados en la entrada Beneficio por apoyo de tu tipo de compañero. Si el animal utiliza la acción de Apoyar, las únicas otras acciones que puede utilizar en su turno son acciones básicas de movimiento para colocarse en una posición que le permite sacar partido de los beneficios del Apoyo; si ya ha utilizado cualquier otra acción en este turno, no puede Apoyarte.

Ave

Tu compañero es un ave de presa, como por ejemplo un águila, un halcón o una lechuza.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante

Fue +2, Des +3, Con +1, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 4

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 10 pies (3 m), volar 60 pies (18 m)

Beneficio por apoyo El ave picotea los ojos de tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura a la que amenaza tu ave infligen también 1d4 daño persistente por sangrado y el objetivo queda deslumbrado hasta que elimina dicho daño. Si tu ave es ágil o salvaje, el daño persistente por sangrado se incrementa a 2d4.

Maniobra avanzada Ataque en vuelo

ATAQUE EN VUELO

El ave Vuela y da un Golpe de garra en cualquier punto a lo largo de su camino.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclase
Brujo multiclase
Clérigo multiclase
Druida multiclase
Explorador multiclase
Guerrero multiclase
Mago multiclase
Picaro multiclase
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Caballo

Tu compañero es un caballo, pony o equino similar.

Tamaño Mediano o Grande

Cuerpo a cuerpo ♦ pezuña (ágil), **Daño** 1d6 contundente

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 40 pies (12 m)

Especial montura

Beneficio por apoyo Hasta el inicio de tu siguiente turno, si vas montado en tu caballo y has movido 10 pies (3 m) o más en la acción anterior a un Golpe cuerpo a cuerpo, suma un bonificador por circunstancia al daño en dicho Golpe igual al doble del número de dados de daño por arma. Si tu arma tiene el rasgo justa, incrementa en 2 por dado el bonificador al daño del rasgo.

Maniobra avanzada Galope

GALOPE ➔

MOVIMIENTO

El caballo da dos zancadas con un bonificador +10 pies (3 m) por circunstancia a su Velocidad.

Cocodrilo

Tu compañero es un cocodrilo o un reptil similar, como por ejemplo un aligátor o un caimán.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola (ágil), **Daño** 1d6 contundente

Fue +3, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 20 pies (6 m), nadar 25 pies (7,5 m)

Especial El cocodrilo puede contener el aliento durante casi 2 horas.

Beneficio por apoyo Tu cocodrilo cierra sus fauces sobre tu enemigo, negándose a soltarlo. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si tu Golpe daña a una criatura al alcance de tu cocodrilo, éste puede aferrarse a la criatura. Mientras está aferrado, el cocodrilo se puede mover junto con el objetivo siempre que se mueve hasta el final de tu siguiente turno. Tu cocodrilo sólo se puede aferrar a una criatura de esta forma, y debe soltarla para dar un Golpe de mandíbulas. Si el objetivo es más pequeño que el cocodrilo, el objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades y no puede Volar mientras tiene el cocodrilo aferrado.

Maniobra avanzada Giro mortal

GIRO MORTAL ➔

Requisitos El cocodrilo tiene una criatura agarrada.

El cocodrilo encoge sus patas y gira rápidamente arrastrando a su víctima. Da un Golpe de mandíbulas con un bonificador +2 por circunstancia a la tirada contra la criatura agarrada. Si acierta, también deja tumbada a la criatura. Si falla, la suelta.

COMPAÑEROS ANIMALES DE MONTA

Un aliado tuyo o tú podréis montar a tu compañero animal siempre que sea de una categoría de tamaño superior al jinete. Si lleva jinete, el compañero animal tan solo puede utilizar su Velocidad terrestre, y no puede moverse y Apoyarte en el mismo turno. Sin embargo, si tu compañero tiene la aptitud especial montura, está especialmente adecuado para la monta e ignora ambas restricciones.

Draco de monta

POCO COMÚN DRAGÓN

Tu compañero es un draco rápido pero incapaz de volar, de inteligencia limitada, menos cruel que la mayoría pero ferozmente leal a ti. Un draco de monta tiene el rasgo dragón en lugar del rasgo animal, pero por lo demás funciona normalmente como un compañero animal.

Tamaño Grande

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ cola, **Daño** 1d6 contundente

Fue +2, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +2

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la oscuridad

Velocidad 45 pies (13,5 m)

Especial montura

Beneficio por apoyo Tu draco resopla fuego en la cara de tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que das un Golpe mientras montas el draco e impactas a una criatura al alcance del mismo, dicha criatura sufre 1d4 daño por fuego debido al draco. Si tu draco es ágil o salvaje, el daño por fuego se incrementa a 2d4.

Maniobra avanzada Respirar fuego

RESPIRAR FUEGO**Frecuencia** una vez por hora

El draco de monta resopla un cono de fuego de 30 pies (9 m), infligiendo 1d6 daño por fuego por cada 2 niveles de draco a todas las criaturas en el área (salvación básica de Reflejos). Esto utiliza una CD entrenada con el bonificador por Constitución del draco o una CD experta si el draco es especializado.

Dromaeosáurido

Tu compañero es un dromaeosáurido (también llamado raptor), como por ejemplo un velociraptor o un deinonychus.

Tamaño Pequeño**Cuerpo a cuerpo** mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante**Cuerpo a cuerpo** garra (ágil, sutil), **Daño** 1d6 cortante**Fue +2, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0****Puntos de Golpe** 6**Habilidad** Sigilo**Sentidos** visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])**Velocidad** 50 pies (15 m)

Beneficio por apoyo Tu raptor salta constantemente a posiciones de flanqueo. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cuenta como si estuviera en su espacio o en un espacio vacío a tu elección a 10 pies (3 m) o menos cuando determinas si tu compañero y tú estáis flanqueando; puedes elegir un espacio diferente para cada uno de tus ataques.

Maniobra avanzada Ataque en salto**ATAQUE EN SALTO****FLORITURA**

El raptor da un Paso hasta 10 pies (3 m) y después da un Golpe, o da un Golpe y después da un Paso hasta 10 pies (3 m).

Escorpión

Tu compañero pertenece a una de las diversas especies de escorpión gigante.

Tamaño Pequeño**Cuerpo a cuerpo** agujón, Daño 1d6 perforante más veneno (ver Especial)**Cuerpo a cuerpo** pinza (ágil), Daño 1d6 cortante**Fue +3, Des +3, Con +1, Int -4, Sab +1, Car +0****Puntos de Golpe** 6**Habilidad** Sigilo**Sentidos** visión en la oscuridad**Velocidad** 30 pies (9 m)

Especial El ataque de agujón del escorpión infinge 1d4 daño por veneno adicional o 2d4 daño por veneno si el escorpión es un compañero especializado.

Beneficio por apoyo A tu escorpión le gotea veneno del agujón cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura al alcance de tu escorpión también infingen 1d6 daño persistente por veneno. Si tu escorpión es ágil o salvaje, el daño persistente por veneno se incrementa a 2d6.

Maniobra avanzada Agarrar y agujonear**AGARRAR Y AGUIJONEAR**

El escorpión mantiene a su enemigo retenido con sus pinzas para poderle clavar el agujón. Da un Golpe de pinza. Si el Golpe impacta, la criatura objetivo queda automáticamente agarrada por el escorpión, que a continuación da un Golpe de agujón contra la misma. La condición de agarrado dura hasta el final de tu siguiente turno.

Felino

Tu compañero es un felino grande, como por ejemplo un leopardo o un tigre.

Tamaño Pequeño**Cuerpo a cuerpo** mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante**Cuerpo a cuerpo** garra (ágil, sutil), **Daño** 1d4 cortante**Fue +2, Des +3, Con +1, Int -4, Sab +2, Car +0****Puntos de Golpe** 4**Habilidad** Sigilo**Sentidos** visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])**Velocidad** 35 pies (10,5 m)

Especial Tu felino infinge 1d4 daño de precisión adicional contra objetivos desprevenidos.

Beneficio por apoyo Tu felino desequilibra a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que infingen daño a una criatura al alcance de tu felino dejan a la misma desprevenida hasta el final de tu siguiente turno.

Maniobra avanzada Salto felino**SALTO FELINO****FLORITURA**

El felino da una Zancada y después un Golpe. Si no estaba detectado al inicio de su Asalto felino, permanece sin detectar hasta después del ataque.

Jabalí

Tu compañero es un jabalí o un cerdo.

Tamaño Pequeño**Cuerpo a cuerpo** colmillo, **Daño** 1d8 perforante

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Fue +3, Des +1, Con +2, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Beneficio por apoyo Tu jabalí cornea a tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a una criatura al alcance de tu jabalí, infligen también 1d6 daño persistente por sangrado. Si tu jabalí es ágil o salvaje, el daño persistente por sangrado se incrementa a 2d6.

Maniobra avanzada Carga de jabalí

CARGA DE JABALÍ ➡➡

El jabalí da dos Zancadas en línea recta y después da un Golpe de colmillo. Si se mueve por lo menos 20 pies (6 m), obtiene un bonificador +2 por circunstancia a su tirada de ataque.

Lobo

Tu compañero es un lobo, un perro u otro cánido.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Fue +2, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 40 pies (12 m)

Beneficio por apoyo Tu lobo desgarra tendones con cada abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, tus Golpes que dañan a las criaturas a las que amenaza tu lobo imponen al objetivo un penalizador -5 pies (1,5 m) por estatus a sus Velocidades durante 1 minuto (-10 pies [3 m] con un éxito crítico).

Maniobra avanzada Abatir

ABATIR ♦

Requisitos La última acción del compañero animal ha sido un Golpe de mandíbulas con éxito.

El lobo derriba automáticamente al objetivo de su Golpe de mandíbula.

Murciélagos

Tu compañero es un murciélagos particularmente grande, como por ejemplo un murciélagos gigante.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d6 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ ala (ágil, sutil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, Des +3, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos ecolocalización 20 pies (6 m), el murciélagos puede utilizar el oído como un sentido preciso dentro de este rango de distancia; visión en la penumbra

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 30 pies (9 m)

Beneficio por apoyo Tu murciélagos rodea volando los brazos y la cara de tus enemigos interfiriendo con sus ataques. Hasta el inicio de tu siguiente turno, las criaturas al alcance de tu murciélagos a los que dañas con Golpes sufren un penalizador -1 por circunstancia a sus tiradas de ataque.

Maniobra avanzada Azote de ala

AZOTE DE ALA ➡➡

El murciélagos agita salvajemente sus alas, dando Golpes de ala contra hasta 3 enemigos adyacentes. Cada ataque cuenta contra el penalizador por ataque múltiple del murciélagos, pero sólo se incrementa una vez todos los ataques se han llevado a cabo.

Oso

Tu compañero es un oso negro, gris, polar o cualquier otro tipo de oso.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +3, Des +2, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 35 pies (10,5 m)

Beneficio por apoyo Tu oso vapulea a tus enemigos cuando creas una abertura. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que aciertas a una criatura al alcance del oso con un Golpe, dicha criatura sufre 1d8 daño cortante por parte del mismo. Si tu oso es ágil o salvaje, el daño cortante se incrementa a 2d8.

Maniobra avanzada Abrazo de oso

ABRAZO DE OSO ♦

Requisitos La última acción del oso ha sido un Golpe de garra con éxito. El oso da otro Golpe de garra contra el mismo objetivo. Si dicho Golpe impacta, el objetivo queda también apresado, como si el oso hubiera hecho una Presa con éxito sobre el mismo.

Retoño arbóreo

POCO COMÚN **PLANTA**

Acceso Eres miembro de la orden de la hoja.

Tu compañero es un árbol andante, un primo de los grandes custodios y de los regentes arbóreos. Un retoño arbóreo tiene el rasgo planta en lugar de animal, pero por lo demás funciona normalmente como un compañero animal. Sólo suelen seleccionarlos los druidas de la orden animal que además son miembros de la orden de la hoja.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ rama, **Daño** 1d8 contundente

Fue +3, Des +1, Con +2, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Beneficio por apoyo Tu retoño arbóreo planta raíces alrededor de tu enemigo, impidiendo su movimiento. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura al alcance de tu retoño arbóreo, la primera casilla a la que mueve dicha criatura después de sufrir el daño se considera terreno difícil.

Maniobra avanzada Arrojar roca

ARROJAR ROCA ↗

El retoño arbóreo interactúa recogiendo una roca a su alcance o recuperando una que lleva guardada, y después la arroja mediante un Golpe a distancia que infinge una base de 1d6 daño contundente con un incremento de rango de distancia de 30 pies (9 m). El daño es 2d6 para un retoño arbóreo maduro y 3d6 para uno especializado.

Serpiente

Tu compañero es una serpiente constrictora, como por ejemplo una boa o una pitón.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas (sutil), **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, Des +3, Con +1, Int -4, Sab +1, Car +0

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 20 pies (6 m), trepar 20 pies (6 m), nadar 20 pies (6 m)

Beneficio por apoyo Tu serpiente retiene a tus enemigos con sus anillos, interfiere con sus reacciones. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cualquier criatura amenazada por ella no puede utilizar reacciones desencadenadas por tus acciones a menos que su nivel sea superior al tuyo.

Maniobra avanzada Constreñir

CONSTREÑIR ♦

Requisitos La serpiente tiene agarrada a una criatura más pequeña.

La serpiente infinge 12 daño contundente a la criatura agarrada, que tiene que hacer una salvación básica de Fortaleza contra tu CD de clase. Si la serpiente es un compañero animal especializado, incrementa a 20 este daño.

Simio

Tu compañero es un simio u otro primate.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ puño, **Daño** 1d8 contundente

Fue +3, Des +1, Con +2, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Intimidación

Sentidos visión en la penumbra

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 25 pies (7,5 m)

Beneficio por apoyo Tu simio amenaza a tus enemigos con gruñidos amenazadores. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura al alcance de tu simio, dicha criatura queda asustada 1.

Maniobra avanzada Exhibición aterradora

EXHIBICIÓN ATERRADORA ♦

Tu simio lleva a cabo una exhibición ruidosa y amenazadora, desequilibrando a un enemigo. El simio pretende Desmoralizar a la criatura objetivo; esta exhibición obtiene el rasgo visual y no requiere idioma. Mientras está asustado por dicha aptitud, el objetivo queda desprevenido ante tu simio.

Tejón

Tu compañero es un tejón, un glotón u otro mustélido grande

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ garra (ágil), **Daño** 1d6 cortante

Fue +2, Des +2, Con +2, Int -4, Sab +2, Car +0

Puntos de Golpe 8

Habilidad Supervivencia

Sentidos visión en la penumbra, olfato (impreciso, 30 pies [9 m])

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m)

Beneficio por apoyo Tu tejón excava alrededor de la posición de tu enemigo, interfiriendo con sus movimientos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, si aciertas e infliges daño a una criatura a la que amenaza tu tejón, el objetivo no puede utilizar una acción de Paso (a menos que pueda dar un Paso a través de terreno difícil) hasta que se mueve de su posición actual.

Maniobra avanzada Furia del tejón

FURIA DEL TEJÓN ♦

CONCENTRAR **EMOCIÓN** **MENTAL**

Requisitos El tejón no está fatigado o en furia

El tejón entra en un estado de pura furia que dura 1 minuto, hasta que no quedan enemigos a los que puede percibir o hasta que queda inconsciente, lo primero que sucede. No puede finalizar la furia voluntariamente. Mientras está en furia, el tejón resulta afectado de las siguientes formas.

- Infinge 4 daño adicional con sus ataques de mordisco y 2 daño adicional con sus ataques de garra.
- Sufre un penalizador -1 a su CA.
- No puede utilizar acciones con el rasgo concentrar. El compañero animal puede Buscar incluso cuando está en furia
- Después de salir de la furia, no puede utilizarla de nuevo durante 1 minuto.

Tiburón

Tu compañero es un tiburón de cualquier tipo, como por ejemplo un tiburón martillo, un gran tiburón blanco o un tiburón rompecabezas.

Tamaño Pequeño

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas, **Daño** 1d8 perforante

Fue +3, Des +2, Con +2, Int -4, Sab +1, Car +0

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Pícaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Puntos de Golpe 6

Habilidad Sigilo

Sentidos oler sangre, olfato (impreciso, 60 pies [18 m])

Velocidad nadar 40 pies (12 m)

Especial El tiburón tiene el rasgo acuático. Su capacidad de oler sangre le permite detectar la presencia de sangre en el agua hasta a 1 milla (1,6 km) de distancia.

Beneficio por apoyo Cuando tu tiburón detecta sangre, arremete contra tus enemigos. Hasta el inicio de tu siguiente turno, cada vez que impactas a una criatura al alcance del tiburón con un Golpe e infinges daño cortante o perforante, dicha criatura sufre 1d8 daño cortante por parte del tiburón. Si tu tiburón es ágil o salvaje, el daño cortante se incrementa a 2d8.

Maniobra avanzada Desmenuzar

DESMENUZAR ♦

Requisitos El tiburón ha impactado con un Golpe de mandíbulas en su acción más reciente de este turno.

El tiburón desgarra salvajemente la herida. El objetivo del Golpe del tiburón sufre 1d8 daño cortante (2d8 para un tiburón maduro o 3d8 para un compañero especializado).

Avance del compañero

Puedes hacer avanzar a un compañero animal, por lo general debiendo a una de tus elecciones de dotes de clase. Normalmente puedes hacer avanzar a un compañero animal joven a maduro, avanzar a un compañero maduro a ágil o salvaje y avanzar a un compañero ágil o salvaje a especializado.

Compañeros animales maduros

Cuando avanzas un compañero animal joven a un compañero animal maduro:

- Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un tamaño.
- Incrementa en 1 sus modificadores a la Fuerza, la Destreza, la Constitución y la Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Percepción y en todas las tiradas de salvación a experto. Incrementa sus rangos de competencia en Intimidación, Sigilo y Supervivencia a entrenado y, si ya estaba entrenado en una de estas habilidades debido a su tipo, incrementa a experto su rango de competencia en dicha habilidad.
- Incrementa su daño por ataque sin arma de 1 dado a 2 dados (por ejemplo de 1d8 a 2d8).

Compañeros animales ágiles

Cuando avanza un compañero animal maduro a un compañero animal ágil:

- Incrementa en 2 su modificador por Destreza y en 1 sus modificadores por Fuerza, Constitución y Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Acrobacias a experto.
- Infinge 2 daño adicional con sus ataques sin armas. Sus ataques se convierten en mágicos a efecto de ignorar las resistencias.
- Aprende la maniobra avanzada para su tipo.

Compañeros animales salvajes

Cuando avanza un compañero animal maduro a un compañero animal salvaje:

- Si tu compañero es de tamaño Mediano o más pequeño, crece un tamaño.
- Incrementa en 2 su modificador por Fuerza y en 1 sus modificadores por Destreza, Constitución y Sabiduría.
- Incrementa su rango de competencia en Atletismo a experto.
- Infinge 3 daño adicional con sus ataques sin armas. Sus ataques se convierten en mágicos a efecto de ignorar las resistencias.
- Aprende la maniobra avanzada para su tipo.

Compañeros animales especializados

Los compañeros animales especializados son más inteligentes y tienen comportamientos más complejos. La mayoría de compañeros animales tan solo pueden tener una especialización. La primera vez que un animal obtiene una especialización, obtiene también lo siguiente.

- Su rango de competencia para los ataques sin arma se incrementa a experto.
- Su rango de competencia para las tiradas de salvación y para la Percepción se incrementa a maestro.
- Incrementa en 1 su modificador por Destreza y en 2 su modificador por Inteligencia.
- Su daño por ataque sin arma se incrementa de 2 dados a 3 dados, e incrementa su daño adicional con los ataques sin armas de 2 a 4 o de 3 a 6.
- El beneficio de especialización adicional que se indica a continuación.

Corredor: tu compañero sabe correr. Obtiene un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad terrestre, su Velocidad de nadar o su Velocidad de vuelo (tú eliges). Su rango de competencia en las salvaciones de Fortaleza se incrementa a legendario y su modificador por Constitución se incrementa en 1.

Emboscador: tu compañero puede utilizar una acción de Movimiento furtivo en su entorno natural, incluso si está siendo observado. Su rango de competencia en Sigilo se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo) y su bonificador por Destreza se incrementa en 1. Su rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

Matón: tu compañero aterroriza a los enemigos con exhibiciones de dominación y les empuja por el campo de batalla. Su rango de competencia en Atletismo e Intimidación se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo), su modificador por Fuerza se incrementa en 1 y su modificador por Carisma se incrementa en 3.

Rastreador: tu compañero es un rastreador sensacional. Se pude mover a Velocidad completa mientras rastrea. Su rango de competencia en supervivencia se incrementa a experto (o a maestro si ya tenía rango experto debido a su tipo) y su modificador por Sabiduría se incrementa en 1.

Rompedor: tu compañero destroza cosas. Sus ataques sin arma ignoran la mitad de la Dureza de un objeto. Su rango de competencia en Atletismo se incrementa a maestro y su modificador por Fuerza se incrementa en 1.

Temerario: tu compañero se une a la refriega con saltos y zambullidas gráciles. Obtiene la aptitud negar ventaja, por lo que no está desprevenido ante criaturas escondidas, no detectadas o que flanquean, a menos que el nivel de semejante criatura sea superior al tuyu. Su rango de competencia en Acrobacias se incrementa a maestro y su modificador por Destreza se incrementa en 1. Su rango de competencia para la defensa sin armadura se incrementa a experto.

puedes elegir las aptitudes de mascota de la dote como aptitudes de familiar. No puedes intercambiar aptitudes que son innatas a tu familiar. Por ejemplo, no puedes elegir que un familiar cuervo carezca de la aptitud volar.

Aptitudes de familiar

Las aptitudes de familiar afectan principalmente al propio familiar. Un familiar no puede tener más de una aptitud que cambia su rasgo de criatura (como por ejemplo, constructo o planta). Puedes elegir una aptitud de mascota (de la dote Mascota, pág. 259) como aptitud de familiar: anfibio, destreza manual, dureza, ecolocalización, excavador, movimiento rápido, olfato, trepador, visión en la oscuridad, volador (consulta la barra lateral).

Acompañante: tu familiar te ayuda a interpretar. Siempre que haces una prueba de Interpretación, si tu familiar está cerca y puede actuar, te acompaña con gorjeos, palmadas o su propio instrumento en miniatura. Esto te concede un bonificador +1 por circunstancia o un +2 si tienes el rango maestro en Interpretación.

Cómplice: tu familiar es tu socio en el delito. A pesar de ser un esbirro, obtiene 1 reacción al inicio de sus turnos, que tan sólo puede utilizar para Prestarte ayuda en una prueba de habilidad de Engaño o de Latrocínio (sigue teniendo que prepararla para ayudarte de la forma habitual para la reacción Prestar ayuda). Tiene éxito automáticamente en su prueba de Prestar ayuda con dichas habilidades u obtiene automáticamente un éxito crítico si tienes el rango maestro en la habilidad en cuestión.

Constructo: tu familiar tiene el rasgo constructo en lugar del rasgo animal. Es inmune a los ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, espíritu, fatigado, inconsciente, mareado, paralizado, vacío, veneno y vitalidad. Tu familiar ha de tener la aptitud de mascota recio (pág. 259) para seleccionar esto.

Dragón: tu familiar tiene el rasgo dragón en lugar del rasgo animal.

Elemental: tu familiar tiene el rasgo elemental en lugar del rasgo animal. Elige entre agua, aire, fuego, madera, metal y tierra. Tu familiar obtiene dicho rasgo. El familiar es inmune a sangrado, sueño, paralizado, veneno y el elemento que encaja con su rasgo. Tu familiar ha de tener la aptitud de familiar resistencia para seleccionar esto.

Evitar el daño: elige un tipo de salvación. Tu familiar no sufre daño cuando obtienes un éxito en ese tipo de salvación; esto no evita efectos diferentes al daño.

Forma de planta: tu familiar planta puede cambiar de forma como una sola acción, transformándose en una planta Menuda de un tipo aproximadamente similar a la naturaleza del familiar. Por lo demás esto utiliza los efectos de *uno con las plantas*. Para seleccionar esta aptitud has de tener un familiar con el rasgo planta.

Forma del amo: tu familiar puede cambiar de forma como una única acción, transformándose en un humanoide de tu ascendencia con la misma edad, género y complejión de su auténtica forma, aunque siempre mantiene un residuo claramente antinatural de su naturaleza, como ojos de gato o lengua de serpiente. Esta forma es siempre la misma cada vez que utiliza esta

FAMILIARES

Los familiares son criaturas vinculadas místicamente y ligadas a tu magia. La mayoría fueron animales originalmente, aunque el ritual de convertirse en familiar les transforma en algo más. Obtienes la dote general Mascota (Pág. 259), excepto que la tuyas tiene aptitudes especiales. Las elecciones comunes para familiar incluyen murciélagos, gatos, zorros, cuervos y serpientes. Algunos familiares son diferentes, usualmente descritos en la aptitud que te los concede; por ejemplo, el familiar leshy de un druida tiene el rasgo planta u hongo en lugar de animal. Un familiar difiere de una mascota básica de las siguientes formas.

Modificadores y CA

Para Percepción, Acrobacias y Sigilo puedes hacer que tu familiar utilice tu propio modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + tu nivel en lugar de 3 + tu nivel si es superior.

Comunicación

Tu familiar puede comunicarse empáticamente contigo si está por lo menos a 1 milla (1,6 km) o menos de ti, compartiendo emociones. Normalmente no habla ni entiende idioma alguno, pero puede obtener el habla debido a una aptitud de familiar.

Cómo seleccionar aptitudes de familiar y de amo

En lugar de elegir tan solo dos aptitudes cuando obtienes tu familiar, como haces con una mascota normal, puedes elegir las dos aptitudes cada día durante tus preparativos diarios. Puedes elegir entre aptitudes de familiar y aptitudes de amo. También

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

aptitud. Por lo demás, esta aptitud utiliza los efectos de *forma humanoide*, excepto que el cambio es puramente cosmético. Tan sólo parece ser humanoide, y no obtiene capacidades nuevas. Tu familiar ha de tener las aptitudes de familiar destreza manual y habla para seleccionar esto.

Hábil: elige una habilidad diferente a Acrobacias o Sigilo. El modificador de tu familiar para dicha habilidad es igual a tu nivel más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros, en lugar de tan solo tu nivel. Puedes seleccionar esta aptitud repetidamente, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

Habla de su especie: tu familiar puede entenderse y hablar con los animales de su misma especie. Para seleccionar esto, tu familiar ha de ser un animal, ha de tener la aptitud habla y tú has de ser por lo menos de 6.^o nivel.

Habla: tu familiar habla y entiende un idioma que tú conoces.

Hongo: tu familiar tiene el rasgo hongo en lugar del rasgo animal.

Independiente: en un encuentro, si no Comandas a tu familiar, sigue obteniendo 1 acción por asalto. Típicamente, sigues pudiendo decidir cómo la invierte, pero el DJ podría determinar que elige sus propias tácticas en lugar de llevar a cabo la acción preferida por ti. Esto no funciona con ayudante o aptitudes similares que requieren una orden, si eres capaz de montar a tu familiar o en situaciones similares.

Lanzamiento de conjuros: elige unconjuro de tu repertorio o que has preparado hoy, por lo menos 5 rangos menor que tu espacio de conjuro de rango superior. Tu familiar puede Lanzar dicho conjuro una vez al día utilizando tu tradición mágica, tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuro. Si el conjuro tiene un inconveniente que afecta al lanzador, tanto tu familiar como tú os veis afectados. Tienes que ser capaz de lanzar conjuros de 6.^o rango utilizando espacios de conjuro para seleccionar esto.

Planta: tu familiar tiene el rasgo planta en lugar del rasgo animal.

Portaherramientas: tu familiar puede acarrear un juego de herramientas de hasta Impedimenta ligera. Mientras tu familiar está adyacente a ti, puedes extraer y reemplazar las herramientas como parte de la acción que las utiliza como si las llevaras en tu persona. Tu familiar ha de tener la aptitud de familiar destreza manual para seleccionar esto.

Rejuvenecimiento enfocado: cuando Reenfocas, generas energía mágica que cura a tu familiar. Tu familiar recupera 1 Punto de Golpe por nivel cada vez que Reenfocas.

Resistencia: elige dos de las siguientes: ácido, electricidad, frío, fuego, sónico o veneno. Tu familiar obtiene tanta resistencia como la mitad de tu nivel (resistencia mínima 1) contra los tipos de daño elegidos.

Resistencia superior: tu familiar incrementa la resistencia que obtiene de su aptitud de familiar resistencia a un valor igual a tu nivel. Para seleccionar esto tienes que ser por lo menos de 8.^o nivel.

Telepatía táctil: tu familiar puede comunicarse contigo telepáticamente mediante el tacto. Si también dispone de la aptitud habla, puede comunicarse telepáticamente mediante el tacto con cualquier criatura si comparten un idioma.

Valet: puedes ordenar a tu familiar que te entregue objetos de forma más eficiente. Tu familiar no utiliza sus 2 acciones

APTITUDES DE LA DOTE MASCOTA

Las siguientes aptitudes que puedes elegir de la dote general Mascota (pág. 259) se repiten aquí para tu conveniencia.

- **Anfibio** Obtiene el rasgo anfibio, lo que te permite respirar tanto en el aire como en el agua, y dispone tanto de Velocidad terrestre como de nado, cada una igual a su Velocidad mayor de entre las dos.
- **Destreza manual** Puede utilizar dos de sus extremidades como si fueran manos para llevar a cabo acciones de manipular.
- **Ecolocalización** Puede utilizar el oído como sentido preciso a 20 pies (6 m) o menos.
- **Excavador** Obtiene una Velocidad de excavación de 5 pies (1,5 m), lo que le permite excavar agujeros de tamaño Menudo.
- **Movimiento rápido** Incrementa una de las Velocidades de la mascota de 25 a 40 pies (7,5 a 12 m).
- **Olfato** Puede utilizar el oído como sentido impreciso a 30 pies (9 m) o menos.
- **Recio** Los PG máximos de tu mascota se incrementan en 2 por nivel.
- **Trepador** Obtiene una Velocidad de trepar de 25 pies (7,5 m).
- **Visión en la oscuridad** Obtiene visión en la oscuridad.
- **Volador** Obtiene una Velocidad de vuelo de 25 pies (7,5 m).

inmediatamente tras tu orden. En su lugar, hasta 2 veces antes del final de tu turno, puedes hacer que tu familiar Interactúe para recuperar un objeto de Impedimenta ligera o desdoblable que tú llevas encima y colocarlo en una de tus manos libres. El familiar no puede utilizar esta aptitud para recuperar objetos guardados. Si tiene un número diferente de acciones, puedes recuperar un objeto por cada acción de que dispone cuando se le dan órdenes de esta forma.

DESIGNAR COMO OBJETIVO A UN COMPAÑERO

Algunos conjuros y aptitudes pueden afectar a tu compañero. Cuando se utiliza "compañero" en un bloque de estadísticas, se refiere a los compañeros animales, a los familiares y a los tipos de compañero que aparecen en otros libros, como por ejemplo los compañeros elementales. Algunos conjuros son aún más específicos. Por ejemplo, si elconjuro dice "designa como objetivo a tu familiar", sólo puedes lanzarlo sobre un familiar, no sobre otros tipos de compañero. Si Lanzas unconjuro que tan solo puede beneficiar a un tipo de criatura del que no dispones, como por ejemplo Lanzar unconjuro que tan solo puede designar como objetivo a un familiar cuando no lo tienes, elconjuro no hace nada.

Si elconjuro afectaría a una aptitud que la criatura no tiene, no le concederá dicha aptitud a menos que elconjuro lo especifique explícitamente. Por ejemplo unconjuro que hace que tu compañero dé un Golpe no permitiría a un familiar dar un Golpe, pero sí le concedería todos los demás beneficios delconjuro.

Aptitudes de amo

Las aptitudes de amo te afectan principalmente a ti o a la magia que circula entre tu familiar y tú.

Absorber familiar: tu familiar se puede transformar en una marca que llevas sobre la piel, típicamente como una marca de nacimiento, un tatuaje o una gema que se parecen vagamente a su forma normal. Cuando está transformado, el familiar no

puede actuar excepto para volver a convertirse en un familiar. No se ve afectado por los efectos de área y tiene que ser designado como objetivo de forma separada para afectarle, lo que requiere saber que se trata de una criatura. Esto significa que tus aliados y tú podéis curar o ayudar al familiar mientras la mayoría de enemigos ignora su auténtica naturaleza. Las criaturas tienen que hacer una prueba de Percepción CD 20 para Buscar y darse cuenta de que en realidad es un familiar. Tu familiar sigue pudiendo comunicar empáticamente sus sentimientos. Hacer cambiar de forma al familiar es una actividad de 1 minuto con el rasgo concentrar.

Batería de conjuros: obtienes un espacio deconjuro adicional por lo menos 3 rangos menor que tu espacio deconjuro de mayor rango; tienes que ser capaz de lanzar conjuros de 4.^o rango utilizando espacios deconjuro para seleccionar esta aptitud de amo.

Compartir sentidos: una vez cada 10 minutos, puedes usar una sola acción con el rasgo concentrar para proyectar tus sentidos a tu familiar. Cuando lo haces, pierdes toda la información sensorial de tu cuerpo, pero puedes sentir a través del cuerpo de tu familiar hasta 1 minuto. Puedes Disipar este efecto.

Conexión de truco: puedes preparar un truco adicional o, si dispones de un repertorio, designar un truco que añadir a tu repertorio cada vez que seleccionas esta aptitud; puedes reconvertirlo, pero no tienes otra manera de cambiarlo. Tienes que ser capaz de preparar trucos o de añadirlos a tu repertorio para seleccionar esto.

Familiar restablecedor: una vez al día, tu familiar puede utilizar 2 acciones con el rasgo concentrar para otorgarte parte de su energía y curarte. Tiene que estar en tu mismo espacio para hacerlo. Recuperas tantos puntos de Golpe como 1d8 veces la mitad de tu nivel (mínimo 1d8).

Foco de familiar: una vez al día, tu familiar puede usar 2 acciones con el rasgo concentrar para restablecer 1 Punto de Foco a tu reserva de foco, hasta tu máximo habitual. Para seleccionar esto, has de tener una reserva de foco.

Oleada innata: una vez al día, puedes recurrir a la magia innata de tu familiar para restablecer la tuya. Puedes lanzar unconjuro innato obtenido de una dote de ascendencia que ya has lanzado hoy. Aún sigues teniendo que Lanzar elconjuro y cumplir los demás requisitos del mismo.

Recuperar familiar: una vez al día, puedes utilizar una actividad de 3 acciones, con el rasgo concentrar, para teletransportar a tu espacio a tu familiar. Tu familiar ha de estar a 1 milla (1,6 km) o menos de ti, o el intento de convocarlo falla. Este es un efecto de teletransporte.

Transmisión de conjuros: si tu familiar se encuentra en tu espacio, puedes lanzar unconjuro con un alcance de toque, transferir su poder a tu familiar y ordenar a tu familiar que lo transmita. Si lo haces, el familiar utiliza sus 2 acciones del asalto para moverse hasta un objetivo de tu elección y tocarlo. Si no llega a tocar al objetivo en dicho asalto, elconjuro no surte efecto.

Unión vital: si tu familiar quedaría reducido a 0 PG debido a sufrir daño, y como una reacción con el rasgo concentrar, puedes asumir tú el daño y tu familiar nada. Sin embargo, todo efecto especial que se aplicaría debido a dicho daño (como por ejemplo el veneno de serpiente) se seguiría aplicando al familiar.

ARQUETIPOS

Existen infinitas posibilidades de conceptos de personaje, pero podrías verte en la circunstancia de que las dotes y las elecciones de habilidad de una sola clase no fueran suficientes para personalizar por completo al tuyo. Los arquetipos te permiten expandir el ámbito de tu clase de personaje.

Obtienes un arquetipo seleccionando dotes de arquetipo en lugar de dotes normales. En primer lugar, busca el arquetipo que encaja mejor con tu concepto de personaje. A continuación, selecciona la dote de dedicación de dicho arquetipo utilizando una de tus elecciones de dotes de clase. Una vez has adquirido la dote de dedicación, puedes seleccionar cualquier dote de dicho arquetipo, si cumples sus requisitos. La mayoría de dotes de arquetipo se adquieren en lugar de dotes de clase y por lo tanto se llaman dotes de clase de arquetipo.

Una dote de arquetipo está sujeta a cualquier restricción de la dote de clase a la que reemplaza. Por ejemplo si tuvieras una aptitud a 6.^º nivel que te concediera una dote de clase adicional, pero dicha dote tuviera que ser de 4.^º nivel o inferior y tener el rasgo enano, podrías utilizarla para adquirir una dote de clase de arquetipo, pero tan solo de 4.^º nivel o inferior con el rasgo enano.

Detalles de dedicación

Cada dote de dedicación de arquetipo representa el esfuerzo dedicado de tu PJ en aprender un nuevo conjunto de aptitudes, haciendo imposible dividir tu foco y perseguir otro arquetipo al mismo tiempo. Una vez adquieres una dote de dedicación, no puedes seleccionar una dote de dedicación diferente hasta que completas tu dedicación adquiriendo otras dos dotes de tu arquetipo actual. No podrás reconvertir una dote de dedicación mientras tengas cualquier otra dote de dicho arquetipo.

Dedicaciones multiclas

Todos los arquetipos de este libro tienen el rasgo multiclas. Te permiten diversificar tu entrenamiento en las especialidades de otra clase. No puedes seleccionar una dote de dedicación de arquetipo multiclas si eres miembro de dicha clase.

Dotes adicionales

Algunos arquetipos incluyen una lista de "Dotes adicionales" que aparecen en otras fuentes. La lista incluye el nivel de cada dote, que podría ser diferente de lo normal cuando se obtiene a partir del arquetipo. Puedes adquirir la dote como una dote de arquetipo de dicho nivel, lo que significa que cuenta para el número de dotes requeridas por la dote de dedicación de arquetipo. Cuando se selecciona de esta forma, una dote que normalmente tiene un rasgo de clase (como por ejemplo, el rasgo guerrero), carece de dicho rasgo.

Dotes que conceden dotes

A veces una dote de arquetipo te permite seleccionar otra, como por ejemplo una dote de clase de un nivel inferior. Siempre tienes que cumplir cualquier requisito de la dote que obtienes de esta forma. Cuenta siempre como una sola dote a efectos de tu dedicación; por ejemplo adquirir la dote de arquetipo de clérigo Dogma básico para obtener la dote de clase Manos curativas cuenta como solo una dote, no dos.

Arquetipos de lanzador de conjuros

Algunos arquetipos te conceden un grado sustancial de lanzamiento de conjuros, aunque retrasado en comparación con un personaje de una clase lanzadora de conjuros. Un arquetipo de lanzador de conjuros te permite utilizar pergaminos, bastones y varitas de la misma forma que a un miembro de una clase lanzadora de conjuros.

Los arquetipos de lanzador de conjuros siempre conceden la aptitud de lanzar trucos en su dedicación, y después tienen una dote de lanzamiento de conjuros básico, una dote de lanzamiento de conjuros experto y una dote de lanzamiento de conjuros maestro. Dichas dotes comparten su nombre con el arquetipo; por ejemplo, la dote de lanzamiento de conjuros maestro de druida se llama Lanzamiento maestro de druida. Todos los espacios de conjuro que obtienes debido a los arquetipos de lanzador de conjuros están sujetos a las restricciones del arquetipo. Por ejemplo, el arquetipo brujo te permite elegir un patrón cuando adquieres su dote de dedicación. Si eliges uno que concede conjuros ocultistas, el arquetipo te concede espacios de conjuro que solo puedes utilizar para lanzar conjuros ocultistas que preparas como brujo, incluso si eres un bardo con conjuros ocultistas en tu repertorio.

Dote de lanzamiento de conjuros básico: normalmente disponibles a 4.^º nivel, estas dotes conceden un espacio de conjuros de 1.^{er} rango. A 6.^º nivel te conceden un espacio de conjuros de 2.^º y, si tienes un repertorio de conjuros, puedes seleccionar uno de ellos de tu repertorio como conjuro de firma. A 8.^º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 3.^{er} rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios básicos de lanzamiento de conjuros".

Dote de lanzamiento de conjuros experto: adquiridas típicamente a 12.^º nivel, estas dotes te conceden el rango experto en modificadores al ataque de conjuros y CD de conjuros, concediéndote un espacio de conjuro de 4.^º rango. Si dispones de repertorio de conjuros, puedes seleccionar un segundo conjuro de tu repertorio como conjuro de firma. A 14.^º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 5.^º rango, y a 16.^º nivel te conceden un espacio de conjuros de 6.^º rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios expertos de lanzamiento de conjuros".

Dote de lanzamiento de conjuros maestro: adquiridas típicamente a 18.^º nivel, estas dotes te conceden el rango maestro en modificadores al ataque de conjuros y CD de conjuros, concediéndote un espacio de conjuro de 7.^º rango. Si dispones de repertorio de conjuros puedes seleccionar un tercer conjuro de tu repertorio como conjuro de firma. A 20.^º nivel, te conceden un espacio de conjuros de 8.^º rango. Los arquetipos se refieren a estos beneficios como los "beneficios maestros de lanzamiento de conjuros".

Arquetipos especiales

Algunas dotes de arquetipo de otros libros tienen el rasgo habilidad, lo que te permite adquirirlas en lugar de una dote de habilidad y no una dote de clase. Una dote de habilidad sigue contando a fin de cumplir el requisito de la dedicación. También hay arquetipos de clase que pueden modificar tus aptitudes de clase hasta a 1.^{er} nivel. Nunca puedes tener más un arquetipo de clase.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Picaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



BARDO

Una musa te ha llamado a hacer incursiones en el saber ocultista, lo que te permite lanzar unos pocos conjuros. Cuanto más profundidad, más poderosas se vuelven tus interpretaciones.

Personajes multiclase bardo

El arquetipo bardo te concede saber y poderosas composiciones que apoyan a tus aliados, ya sea desde primera línea o a una distancia segura. Dichas composiciones utilizan acciones, lo que las convierte en una gran elección si tienes acciones de sobra.

DEDICACIÓN DE BARDO**DOTE 2****ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE****Prerrequisitos** Carisma +2

Lanzas conjuros como un bardo y obtienes la actividad Lanzar unconjuro. Obtienes un repertorio de conjuros con dos trucos comunes de la lista de conjuros ocultistas o cualquier otro truco ocultista que has aprendido o descubierto. Estás entrenado en las estadísticas modificadora al ataque de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros de arquetipo de bardo es el Carisma, y son conjuros de bardo ocultistas. Adquieres el rango entrenado en Ocultismo e Interpretación; por cada una de estas habilidades en las que ya estuvieras entrenado, en su lugar podrás adquirir el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Elige una musa como lo harías si fueras un bardo. Puedes adquirir las dotes de dicha musa, pero no obtienes la dote inicial, elconjuro inicial o cualquier otra aptitud que concede la elección de musa.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE BARDO DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de bardo

Obtienes los beneficios de lanzamiento básico de conjuros (pág. 215). Cada vez que obtienes un espacio de conjuros de un nuevo rango debido al arquetipo bardo, suma a tu repertorio unconjuro ocultista común del rango apropiado u otroconjuro ocultista apropiado que has descubierto o aprendido.

SUSURROS DE LA MUSA BÁSICOS**DOTE 4****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de bardo

Obtienes una dote de bardo de 1.^{er} o de 2.^o nivel.

SUSURROS DE LA MUSA AVANZADOS**DOTE 6****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Susurros de la musa básicos

Obtienes una dote de bardo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de bardo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes una nueva dote de bardo.

CONTRAINTERPRETACIÓN**DOTE 6****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de bardo

Obtienes elconjuro de composición *contrarrestar interpretación* (pág. 370). Éste es unconjuro de foco, que te concede una reserva de foco o aumenta dicha reserva si ya la tienes. Puedes Reenfocar interaccionando con tu musa (para más información acerca de los conjuros de foco, consulta la pág. 298).

INTERPRETACIÓN DE HIMNO**DOTE 8****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de bardo

Tu música, tu habla u otrainterpretación inspira a tus aliados a la batalla. Obtienes elconjuro de composición *himno valeroso* (pág. 371).

ABUNDANCIA OCULTISTA**DOTE 8****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de bardo

Tu repertorio se expande y cada día puedes lanzar más conjuros ocultistas. Incrementa el número de conjuros de tu repertorio y el número de espacios deconjuro que obtienes a partir de dotes del arquetipo bardo en 1 por cada rango deconjuro diferente a tus dos espacios deconjuro de bardo de rango superior.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE BARDO DOTE 12**ARQUETIPO**

Prerrequisito Lanzamiento de conjuros básico de bardo, rango maestro en Ocultismo

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE BARDO DOTE 18**ARQUETIPO**

Prerrequisito Lanzamiento de conjuros experto de bardo, rango legendario en Ocultismo

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo
multiclas
Brujo
multiclas
Clérigo
multiclas
Druida
multiclas
Explorador
multiclas
Guerrero
multiclas
Mago
multiclas
Pícaro
multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

BRUJO

Has oído los susurros de un patrón lejano, que ha enviado un emisario a enseñarte una poderosa magia.

Personajes multiclas brujos

El arquetipo otorga conjuros preparados versátiles, perfectos para los personajes que buscan añadir alguna utilidad adicional.

DEDICACIÓN DE BRUJO

DOTE 2**ARQUETIPO** | **DEDICACIÓN** | **MULTICLAS****Prerrequisitos** Inteligencia +2

Lanzas conjuros como un brujo. Elegis un patrón; obtieneis un familiar con 2 trucos comunes a tu elección de la tradición de tu patrón elegido pero, aparte de la tradición, no obtieneis ningún otro efecto de los que suele conceder el patrón. Tu familiar obtiene el número normal de aptitudes para un familiar en lugar de las que obtiene normalmente un familiar de brujo (consulta la pág. 212 para más información sobre los familiares).

Obteneis la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar un truco cada día gracias a tu familiar. Tienes el rango entrenado en las estadísticas modificadora al ataque de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo brujo es la Inteligencia y son conjuros de brujo de la tradición de tu patrón. Obteneis el rango entrenado en la habilidad asociada con la tradición de tu patrón; si ya estás entrenado en dicha habilidad, en su lugar obtieneis el rango entrenado en otra habilidad a tu elección.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE BRUJO DOTE 4

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Dedicación de pícaro

Obteneis los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 215). Cada vez que obteneis 1 espacio de conjuro de un nuevo rango del arquetipo brujo, añade 2 conjuros comunes de dicho rango a tu familiar.

BRUJERÍA BÁSICA

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de brujo

Obteneis una dote de brujo de 1.^{er} o de 2.^o nivel. Cada día puedes seleccionar 3 aptitudes de familiar para tu familiar, en lugar de 2.

BRUJERÍA AVANZADA

DOTE 6**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Brujería básica

Obteneis una dote de brujo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de brujo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtieneis otra dote de brujo.

ABUNDANCIA DEL PATRÓN

DOTE 8**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de brujo

Puedes lanzar más conjuros cada día. Incrementa los espacios de conjuro que obtieneis debido a las dotes de arquetipo de brujo en 1 por cada rango de conjuro diferente a tus dos espacios de conjuro de brujo de mayor rango.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE BRUJO DOTE 12

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de brujo, rango maestro en la habilidad asociada con la tradición de tu patrón.

Obteneis los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE BRUJO DOTE 18

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros experto de brujo, rango legendario en la habilidad asociada con la tradición de tu patrón.

Obteneis los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).

CLÉRIGO

Has sido ordenado sacerdote de tu dios e incluso has aprendido a lanzar unos cuantos conjuros divinos. Aunque tu entrenamiento principal está en otra parte, tu vocación religiosa te proporciona dones divinos.

Personajes multiclase clérigos

Aunque muchos personajes profesan tener fe en los dioses, el arquetipo clérigo representa un personaje de otra clase que ha sido reconocido por un dios en particular, que le ha concedido lanzamiento de conjuros divinos. Antes de que un personaje adopte el arquetipo clérigo es importante considerar cuáles son los anatemas de su dios y si será capaz de evitarlos. Los muchos dominios disponibles para los clérigos de los diferentes dioses presentan una amplia variedad de opciones para los conjuros de foco.

- Los clérigos brujos divinos doblan como lanzadores de conjuros divinos definitivos.
- Los clérigos marciales suelen buscar unconjuro de dominio potente o algo de curación para usar en caso de apuro.
- Otros clérigos lanzadores de conjuros diversifican sus opciones, convirtiéndose en personajes teúrgicos, que combinan dos tradiciones mágicas.

DEDICACIÓN DE CLÉRIGO

DOTE 2

ARQUETIPO	DEDICACIÓN	MULTICLASE
-----------	------------	------------

Prerrequisitos Sabiduría +2

Lanzas conjuros como un clérigo. Obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar 2 trucos comunes cada día de la lista de conjuros divinos o cualesquier otros trucos divinos a los que tienes acceso. Estás entrenado en las estadísticas modificador al ataque de conjuros y CD de conjuros.

Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo clérigo es la Sabiduría y son conjuros de clérigo divinos. Elige un dios como harías si fueras un clérigo. Quedas vinculado a los anatemas de dicho dios y puedes recibir la santificación divina del mismo. Obtienes el rango entrenado en Religión y la habilidad asociada con tu dios; por cada una de estas habilidades en las que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de dios.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE CLÉRIGO DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de clérigo

Obtienes los beneficios de lanzamiento básico de conjuros (pág. 215). Puedes preparar los conjuros de tu dios en tus espacios de conjuro del rango apropiado del arquetipo clérigo.

DOGMA BÁSICO

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de clérigo

Obtienes una dote de clérigo de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

DOGMA AVANZADO

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dogma básico

Obtienes una dote de clérigo. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de clérigo es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de clérigo.

ABUNDANCIA DIVINA

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de clérigo

Conforme aumenta tu comprensión, tu dios te concede más conjuros divinos cada día. Incrementa los espacios de conjuro que obtienes debido a las dotes de arquetipo de clérigo en 1 por cada rango de conjuro diferente a tus dos espacios de conjuro de clérigo de mayor rango.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE CLÉRIGO

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de clérigo, rango maestro en Religión

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE CLÉRIGO DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de clérigo, rango legendario en Religión

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Picaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclas
Brujo multiclas
Clérigo multiclas
Druida multiclas
Explorador multiclas
Guerrero multiclas
Mago multiclas
Picaro multiclas
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

DRUIDA

Has entrado en un círculo druídico y aprendido unos cuantos secretos de la orden, que te conceden poder primigenio.

Personajes multicase druidas

El arquetipo druida puede proporcionar un poco de curación o de daño elemental e incrementar tu utilidad en un entorno natural mediante conjuros del tipo *hablar con los animales* y *uno con la piedra*.

DEDICACIÓN DE DRUIDA

DOTE 2**ARQUETIPO** **DEDICACIÓN** **MULTICLASE****Prerrequisitos** Sabiduría +2

Lanzas conjuros como un druida. Obtienes la actividad Lanzar un conjuro. Puedes preparar 2 trucos comunes cada día de la lista de conjuros primigenios o cualesquiera otros trucos primigenios a los que tienes acceso. Estás entrenado en las estadísticas modificadora al ataque de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo druida es la Sabiduría, y son conjuros primigenios de druida.

Aprendes el idioma denominado canción salvaje y quedas vinculado por los anatemas de los druidas.

Elige una orden druídica. Te conviertes en miembro de dicha orden y quedas también vinculado por sus anatemas específicos, lo que te permite adquirir las dotes de la orden. Obtienes el rango entrenado en Naturaleza y en la habilidad asociada con tu orden; por cada una de estas habilidades en las que ya estuvieras entrenado, en su lugar obtendrías entrenamiento en una habilidad a tu elección. No obtienes ninguna otra aptitud debido a tu elección de orden.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE DRUIDA DOTE 4

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Dedicación de druida

Obtienes los beneficios de lanzamiento básico de conjuros (pág. 215).

SALVAJISMO BÁSICO

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de druidaObtienes una dote de druida de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

CONJURO DE ORDEN

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de druida

Obtienes elconjuro de orden inicial de tu orden. Éste es unconjuro de foco, que te concede una reserva de foco o aumenta dicha reserva si ya la tienes. Puedes Reenfocar comulgando con la Naturaleza (para más información acerca de los conjuros de foco, consulta la pág. 298).

SALVAJISMO AVANZADO

DOTE 6**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Salvajismo básico

Obtienes una dote de druida. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de druida es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de druida.

ABUNDANCIA PRIMIGENIA

DOTE 8**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de druida

Incrementa los espacios de conjuro que obtienes debido a las dotes de arquetipo de druida en 1 por cada rango de conjuro diferente a tus dos espacios de conjuro de druida de mayor rango.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE DRUIDA DOTE 12

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de druida, rango maestro en Naturaleza

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE DRUIDA DOTE 18

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros experto de druida, rango legendario en Naturaleza

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).

EXPLORADOR

Has estudiado la caza, el rastreo y la supervivencia en las tierras vírgenes, añadiendo las de un explorador a tu propio conjunto de habilidades. Tu aguda vista mientras persigues a tu presa te ayuda a reunir más información.

Personajes multiclase exploradores

El arquetipo explorador tiene acceso a unas opciones excelentes para mejorar el conocimiento sobre los monstruos y las habilidades de supervivencia de un personaje, pero el de explorador es de particular interés para cualquier PJ que se quiera convertir en un arquero dedicado.

- Los exploradores bardos apoyan a sus aliados y a sus compañeros animales con opciones de combate ampliadas. El conocimiento de bardo también puede complementar la investigación que hace el explorador de sus enemigos.
- Los exploradores clérigos encajan particularmente con los dioses que conectan temáticamente con la Naturaleza o que tienen un arco como arma predilecta (en el caso de Erastil, ¡las dos cosas!).

- Los exploradores druidas tienen la interacción más temática con los exploradores de entre los lanzadores de conjuros, lo que te permite crear un auténtico amo de las tierras vírgenes.
- Los exploradores guerreros se cuentan entre los arqueros más temibles, combinando las dotes de ambas clases para crear un estilo de combate único para cada explorador guerrero. Algunos conjuros de guardián pueden ser también particularmente útiles para un guerrero.
- Los exploradores pícaros son excelentes francotiradores u hostigadores a distancia, y sus habilidades de pícaro refuerzan de forma natural los puntos fuertes de un explorador.
- Los exploradores brujos añaden una nueva pericia, mediante la información que pueden obtener a través de su familiar y de su patrón.
- Los exploradores magos se benefician en gran medida del apoyo que sus dotes proporcionan, respaldando sus conjuros con ataques con armas a distancia.

DEDICACIÓN DE EXPLORADOR

DOTE 2**ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE****Prerrequisitos** Destreza +2

Obtienes el rango entrenado en Supervivencia; si ya estás entrenado en dicha habilidad, en su lugar obtienes el rango entrenado en otra habilidad a tu elección. Obtienes el rango entrenado en la CD de la clase explorador.

Si obtienes unconjuro de guardián a través de este arquetipo, obtienes el rango entrenado en ataques de conjuro y en la CD de conjuro. Tu atributo de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría.

MAÑA BÁSICA DE CAZADOR

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de exploradorObtienes una dote de explorador de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

RESILIENCIA DE EXPLORADOR

DOTE 4**ARQUETIPO**

Prerrequisitos Dedicación de explorador, una clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que 8 + tu modificador por Constitución

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo explorador de que dispones. Continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo explorador, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

MAÑA AVANZADA DE CAZADOR

DOTE 6**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Maña básica de cazador

Obtienes una dote de explorador. A efectos de cumplir con sus pre-requisitos, tu nivel de explorador es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de explorador.

AVISTADOR MAESTRO

DOTE 12**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de explorador, rango experto en Percepción

Tu rango de competencia en Percepción se incrementa a maestro.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Introducción
Competencias
Bardo
Brujo
Clérigo
Druida
Explorador
Guerrero
Mago
Pícaro
Compañeros
Familiares
Arquetipos
Bardo multiclase
Brujo multiclase
Clérigo multiclase
Druida multiclase
Explorador multiclase
Guerrero multiclase
Mago multiclase
Pícaro multiclase
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

GUERRERO

Has invertido tiempo aprendiendo el arte de la guerra e incrementando tu habilidad con las armas marciales y en portar armadura. Con más entrenamiento, te puedes convertir en un auténtico especialista del combate.

Personajes multiclase guerreros

El arquetipo guerrero concede acceso a grandes dotes para los personajes que se centran en cualquier estilo de combate y es particularmente útil para quienes buscan diversificar sus aptitudes ofensivas o centrarse en armas más poderosas.

- Los guerreros bardos dirigen desde primera línea utilizando sus habilidades marciales para permanecer en el fragor del combate donde se halla su audiencia.
- Los guerreros clérigos se centran en un estilo de combate ejemplificado por su dios. Un sacerdote de guerra que utiliza un escudo se beneficia de lo mejor de ambos mundos en lo que a dotes de escudo se refiere.
- Los guerreros exploradores se pueden especializar, o bien en tiro con arco, o bien en utilizar sus dotes de guerrero para elegir una combinación inusual de estilos de combate.
- Los guerreros lanzadores de conjuros se benefician en gran medida de las competencias en armas adicionales, y el guerrero es una elección sólida para cualquier lanzador de conjuros con una tendencia marcial en particular.
- Los guerreros pícaros pueden hacer un buen uso de la mano libre del guerrero, del combate con dos armas o de las dotes de tiro con arco. Dar múltiples Golpes también les puede ir muy bien.

DEDICACIÓN DE GUERRERO

DOTE 2

ARQUETIPO | DEDICACIÓN | MULTICLASE

Prerrequisitos Fuerza +2, Destreza +2

Obtienes el rango entrenado en armas marciales. También lo obtienes en Acrobacias o Atletismo (a elegir); si ya estás entrenado en una de estas habilidades, en su lugar obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección. Obtienes el rango entrenado en la CD de la clase guerrero.

MANIOBRA BÁSICA

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero

Obtienes una dote de guerrero de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

RESILIENCIA DE GUERRERO

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero, una clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que $8 + \text{tu modificador por Constitución}$

Obtienes 3 Puntos de Golpe adicionales por cada dote de clase del arquetipo guerrero de que dispones. Conforme continúas seleccionando dotes de clase del arquetipo guerrero, continúas obteniendo Puntos de Golpe adicionales de esta forma.

PEGADOR REACTIVO

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero

Obtienes la reacción Golpe reactivo, que se describe en la pág. 164.

MANIOBRA AVANZADA

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Maniobra básica

Obtienes una dote de guerrero. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de guerrero es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de guerrero.

EXPERTO EN ARMAS DIVERSAS

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de guerrero, rango experto cualquier tipo de arma o ataque sin armas

Tus rangos de competencia para las armas sencillas y marciales se incrementan a experto y tu rango de competencia para las armas avanzadas se incrementa a entrenado.

MAGO

Has hecho incursiones en las artes arcanas y, a través de la disciplina y del estudio académico, has aprendido a lanzar unos pocos conjuros.

Personajes multiclase magos

El arquetipo mago otorga conjuros preparados versátiles, perfectos para los personajes que buscan añadir alguna utilidad adicional.

DEDICACIÓN DE MAGO**DOTE 2**

ARQUETIPO | DEDICACIÓN | MULTICLASE

Prerrequisitos Inteligencia +2

Lanzas conjuros como un mago, obteniendo un libro de conjuros con 4 trucos arcanos comunes a tu elección. Obtienes la actividad Lanzar unconjuro. Puedes preparar 2 trucos cada día a partir de tu libro de conjuros. Tienes el rango entrenado en las estadísticas modificador al ataque de conjuros y CD de conjuros. Tu atributo clave de lanzamiento de conjuros para los conjuros del arquetipo mago es la Inteligencia, y son conjuros arcanos de mago. Obtienes competencia a rango entrenado en Arcanos; si ya la tenías, en su lugar la obtienes en una habilidad a tu elección. Selecciona una escuela; no obtienes ninguna aptitud debido a tu elección de escuela, pero tienes derecho a elegir dotes como miembro de la misma.

CONJURO DE ESCUELA ARCANA**DOTE 4**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

Obtienes elconjuro de escuela inicial de tu escuela. Si aún no lo tienes, obtienes una reserva de foco de 1 Punto de Foco, que puedes Reenfocar estudiando.

ARCANOS BÁSICOS**DOTE 4**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

Obtienes una dote de mago de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE MAGO DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros básico (pág. 215). Cada vez que obtienes 1 espacio deconjuro de un nuevo rango del arquetipo mago, añade 2 conjuros comunes de dicho rango a tu libro de conjuros.

ARCANOS AVANZADOS**DOTE 6**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Arcanos básicos

Obtienes una dote de mago. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de mago es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de mago.

ABUNDANCIA ARCANA**DOTE 8**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de mago

Tus concienzudos estudios te permiten lanzar más conjuros arcanos cada día. Incrementa los espacios deconjuro que obtienes debido a las dotes de arquetipo de mago en 1 por cada rango deconjuro diferente a tus 2 espacios deconjuro de mago de mayor rango.

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE MAGO DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de mago, rango maestro en Arcanos

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros experto (pág. 215).

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE MAGO DOTE 18

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros experto de mago, rango legendario en Arcanos

Obtienes los beneficios de lanzamiento de conjuros maestro (pág. 215).

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjurados

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

PÍCARO

Has aprendido a moverte con discreción, a robar y a inutilizar trampas. Con el tiempo serás capaz de atravesar las sombras, detectar sin ser visto y huir sin que nadie te vea.

Personajes multiclase pícaros

Casi cualquier personaje se podría beneficiar de las muchas habilidades y trucos que concede el arquetipo pícaro.

- Los pícaros bardos expanden su robusta base de habilidades. También están bien situados para cobrar ventaja de las distracciones causadas por su Interpretación y por lo demás aplicar sus habilidades al combate.
- Los pícaros brujos aplican los maleficios de sus patrones desde las sombras y mejoran muchas de las armas sencillas en las que están entrenados.
- Los pícaros clérigos a menudo siguen a dioses que apoyan hacer trampas en combate, como por ejemplo Calistría, aprendiendo un estilo de combate que encaja con su dios. Sin embargo, muchos clérigos pueden necesitar sigilo y trucos cuando su voz no es bienvenida.
- Los pícaros druidas pueden emboscar de otra forma a sus enemigos, pareciendo fundirse en las sombras del mundo natural.
- Los pícaros exploradores se benefician del enfoque compartido de rastrear enemigos y tomarlos desprevenidos. La ventaja ráfaga te puede conceder muchos ataques furtivos y la ventaja precisión redobla el daño de precisión.
- Los pícaros guerreros combinan la precisión del guerrero con el daño adicional, una combinación letal en manos de arqueros o de guerreros sutiles.
- Los pícaros magos utilizan la multiclase pícaro para reforzar habilidades o elegir dotes de pícaro complejas que les ayudan a permanecer seguros.

DEDICACIÓN DE PÍCARO

DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Destreza +2

Obtienes una dote de habilidad y el rasgo de clase de pícaro ataque por sorpresa (pág. 195). Obtienes el rango entrenado en armadura ligera. Además, obtienes el rango entrenado en Sigilo o Latrocínio, además de otra habilidad a tu elección; si ya estás entrenado tanto en Sigilo como en Latrocínio, obtienes el rango entrenado en una habilidad adicional a tu elección. Obtienes el rango entrenado en la CD de la clase pícaro.

ARTIMAÑAS BÁSICAS

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaroObtienes una dote de pícaro de 1.^{er} o de 2.^º nivel.

ATACANTE FURTIVO

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro

Obtienes el rasgo de clase ataque furtivo (pág. 195), excepto en que inflige 1d4 daño, que se incrementa a 1d6 a 6.^º nivel. No incrementas el número de dados conforme subes de nivel.

ARTIMAÑAS AVANZADAS

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Artimañas básicas

Obtienes una dote de pícaro. A efectos de cumplir con sus prerrequisitos, tu nivel de pícaro es igual a la mitad de tu nivel de personaje.

Especial Puedes adquirir esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes otra dote de pícaro.

MAESTRÍA EN HABILIDADES

DOTE 8

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro, rango entrenado en por lo menos una habilidad y rango experto en por lo menos una habilidad.

Incrementa tu rango de competencia en una de tus habilidades de experto a maestro y de entrenado a experto en otra de tus habilidades. Obtienes una dote de habilidad asociada con una de las habilidades elegidas; tienes que cumplir todos sus prerrequisitos.

Especial Puedes seleccionar esta dote hasta 5 veces.

ESQUIVA ASOMBROSA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro

Obtienes el rasgo de clase negar ventaja (pág. 195).

EVASIVIDAD

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro, rango experto en salvaciones de Reflejos

Tu rango de competencia para las salvaciones de Reflejos se incrementa a maestro.

MANUAL DE JUEGO

CAPÍTULO 4: HABILIDADES

Si bien los atributos de tu personaje representan su talento y su potencial en bruto, las habilidades representan su entrenamiento y su experiencia en llevar a cabo determinadas tareas. Cada habilidad está vinculada a uno de sus modificadores por atributo y se usa en una amplia gama de acciones relacionadas. La competencia de tu personaje en una habilidad procede de diversos orígenes, incluyendo su bagaje y su clase. En este capítulo, hablaremos de las habilidades, de su ámbito y de las acciones para las que se pueden utilizar.

La competencia de un personaje en sus habilidades puede proceder de cualquier tipo de entrenamiento, desde practicar trucos de acrobacia a estudiar temas académicos, pasando por practicar un arte interpretativa. Cuando creas tu personaje y conforme subes de nivel, tienes bastante flexibilidad respecto a qué habilidades mejorar y cuándo. Algunas clases dependen mucho de determinadas habilidades (como por ejemplo la dependencia de un bardo de Interpretar) pero, para la mayor parte de las clases, puedes elegir cualquier habilidad con más sentido para el tema y la historia de tu personaje a 1.^{er} nivel, y después utilizar sus aventuras y las experiencias de su tiempo libre para informar de cómo deberían mejorar sus habilidades conforme sube de nivel.

Un personaje obtiene entrenamiento en ciertas habilidades a 1.^{er} nivel: típicamente dos que proceden de su trasfondo, cierto número de habilidades predeterminadas debido a su clase y varias habilidades a tu elección concedidas por la clase. Este entrenamiento incrementa tus rangos de competencia para dichas habilidades a entrenada en lugar de no entrenada y te permite utilizar más acciones de las mismas. A veces podrías obtener el rango entrenado en la misma habilidad debido a múltiples fuentes, como por ejemplo si tu bagaje te concediera el rango entrenado en Supervivencia y adoptaras la clase explorador, que también concede el rango entrenado en Supervivencia. Cada vez después de la primera en la que obtienes el rango entrenado en una habilidad en concreto, en su lugar adjudica el rango de competencia entrenado a cualquier otra habilidad de tu elección, aunque si la habilidad es de Saber, la nueva también tiene que serlo.

ATRIBUTO CLAVE

Cada habilidad está vinculada a un atributo clave. Sumas tu modificador por dicho atributo a las pruebas y a las CD cuando utilizas dicha habilidad. Por ejemplo, escurrirse por las sombras nocturnas de una ciudad mediante el Sigilo utiliza tu modificador por Destreza, mientras que navegar por la mirada de personalidades y tramas de poder en la política de una corte utiliza tu modificador por Inteligencia y así sucesivamente. El atributo clave para cada habilidad se indica en la tabla de Habilidades, Atributos clave y Acciones de la pág. 227 y también aparece entre paréntesis detrás del nombre de la habilidad en las descripciones de las páginas siguientes. Sin embargo, si el DJ lo considera apropiado para una determinada situación, podría hacer que utilizaras un modificador por atributo diferente para una prueba de habilidad o al determinar la CD de tu habilidad.

ACCIONES DE HABILIDAD

Las acciones que puedes llevar a cabo con una habilidad en concreto

CÓMO MEJORAR LAS HABILIDADES

Conforme tu personaje sube de nivel, hay dos formas principales de mejorar sus habilidades: los incrementos de habilidad y las dotes de habilidad. Tu clase indica a qué niveles obtienes cada una de dichas mejoras.

Incrementos de habilidad

Los incrementos de habilidad mejoran tu competencia en habilidades de tu elección. Puedes utilizarlos para obtener el rango entrenado en nuevas habilidades o bien en incrementar tu rango de competencia en habilidades en las que ya estás entrenado (de entrenado a experto a cualquier nivel, de experto a maestro a 7.^o nivel o superior y de maestro a legendario a 15.^o nivel o superior). A diferencia de la primera vez en la que entrenas en una habilidad, si dos aptitudes diferentes te otorgarian el rango experto, maestro o legendario en una habilidad, no tienes derecho a elegir una segunda en la que obtener el rango experto, simplemente, el efecto redundante no se aplica.

Dotes de habilidad

Las dotes de habilidad son un tipo de dote general que a menudo te conceden una forma nueva de utilizar una habilidad que ya tienes o de hacerte mejor utilizando una habilidad de una forma particular. Las dotes de habilidad siempre tienen el rasgo habilidad. Estas dotes aparecen en el Capítulo 5.

se dividen entre las que puedes utilizar sin haberlas entrenado y las que requieren que estés entrenado en la misma, tal y como se muestra en la tabla de Habilidades, Atributos clave y Acciones (pág. 227). Las acciones no entrenadas y entrenadas de cada habilidad aparecen en secciones separadas de la descripción de la misma.

Cualquiera puede utilizar las acciones no entrenadas de una habilidad, pero sólo puedes usar las entrenadas si tienes un rango de competencia de entrenado o mejor en la misma. Una circunstancia, estado o efecto podría impedir que utilizaras una acción de habilidad fuera cual fuera tu rango de competencia, y a veces utilizar una habilidad en una situación específica podría requerir que tuvieras un rango de competencia mayor que el indicado en la tabla. Por ejemplo, incluso si un guerrero no entrenado en Arcanos podría identificar un constructo mediante una tirada afortunada utilizando Arcanos para Recordar conocimiento, el DJ podría decidir que Recordar conocimiento para determinar los conjuros utilizados para crear semejante

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



constructo va más allá del ámbito del conocimiento anecdótico del guerrero. El DJ es quien decide si una tarea requiere o no un rango de competencia en particular.

PRUEBAS Y CLASES DE DIFÍCULTAD DE HABILIDAD

Cuando utilizas activamente una habilidad, a menudo llevando a cabo una de sus acciones, podrías hacer una prueba de habilidad: tirar 1d20 y sumar tu modificador por habilidad. Para determinar este modificador, suma tu modificador por atributo para el atributo clave de la habilidad, tu bonificador por competencia para la habilidad y cualquier otro bonificador y penalizador.

Modificador por habilidad = modificador por atributo clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros modificadores + penalizadores

Al anotar el modificador en tu hoja de personaje, deberías anotar tan sólo los números que siempre se aplican; típicamente solo tu modificador por atributo y tu bonificador por competencia a 1.^{er} nivel.

A niveles mayores, podrías llevar puestos o utilizar objetos que mejoran tus habilidades con un bonificador por objeto casi todo el tiempo; también deberías incluirlos en tu cálculo.

El DJ es quien fija la CD de una prueba de habilidad, utilizando las directrices del Capítulo 10: Cómo dirigir. Las CD con las que es más probable que te encuentres frecuentemente son las cinco CD de habilidad sencillas que se ofrecen a continuación, y que se presentan aquí para darte una idea de qué resultado tienes que obtener con el dado para tener éxito en la mayoría de tareas.

Dificultad de la tarea	CD sencilla
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	30
Legendario	40

Cuando alguien o algo pone a prueba tu habilidad, haces una prueba contra tu CD de habilidad, que es igual a 10 más tu modificador por habilidad. Una CD de habilidad funciona como cualquier otra CD para determinar el efecto de la acción de habilidad de una criatura oponente.

Consulta la pág. 400 del Capítulo 8: Cómo jugar, para más información acerca de modificadores, bonificadores y penalizadores.

La armadura y las habilidades

Algunas armaduras imponen un penalizador a ciertas pruebas específicas de habilidad y CD. Si una criatura lleva puesta una armadura que impone un penalizador a una habilidad, dicho penalizador se aplicará a las pruebas y a las CD de habilidad de la criatura basadas en la Fuerza y en la Destreza, a menos que la acción tenga el rasgo ataque. Los penalizadores a las pruebas debidos a la armadura se detallan en la pág. 271 del Capítulo 6: Equipo.

Pruebas secretas

A veces, no tienes por qué saber si has tenido éxito en una prueba de habilidad. Si una acción tiene el rasgo secreto, el DJ hace la tirada por ti y te informa del efecto sin revelar el resultado de la tirada o el grado de éxito. El DJ hace tiradas secretas cuando tu conocimiento acerca del desenlace es imperfecto, como por ejemplo cuando estás buscando una criatura u objeto escondido, cuando intentas engañar a alguien, cuando traduces un fragmento complejo de un texto antiguo o de recordar un conocimiento en concreto. De esta forma, tú como jugador no sabes cosas que tu personaje no sabría. Esta es la regla por defecto para las acciones con el rasgo secreto, pero el DJ puede decidir no utilizar pruebas secretas si prefiere que algunas o todas las tiradas sean públicas.

Exploración y Actividades de tiempo libre

Algunas actividades de habilidad tienen el rasgo exploración o tiempo libre. Las actividades de exploración suelen requerir un minuto o más, mientras que las de tiempo libre podrían requerir un día o más. Por lo general no se pueden utilizar durante un encuentro, aunque el DJ podría levantar dicha restricción. Si no estás seguro de si tienes tiempo para utilizar una de estas actividades, pregunta al DJ.

HABILIDADES, ATRIBUTOS CLAVE Y ACCIONES

Habilidad	Página	Atributo clave	Acciones no entrenadas	Acciones entrenadas
Acrobacias	233	Destreza	Mantener el equilibrio ♦ Pasar haciendo acrobacias ♦	Escurrirse ^E Maniobrar en vuelo ♦
Arcanos	234	Inteligencia	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Aprender un conjuro ^{E,G} (pág. 231) Descifrar escritura ^{E,G} (pág. 228) Identificar magia ^{E,G} (pág. 229) Pedir prestado un conjuro arcano ^E
Artesanía	234 a 235	Inteligencia	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231) Reparar ^E	Elaborar ^{TL} Identificar alquimia ^E Obtener ingresos ^{G,TL} (pág. 229)
Atletismo	235 a 237	Fuerza	Abrir a la Fuerza ♦ Derribar ♦ Empujar ♦ Nadar ♦ Presa ♦ Reposicionar ♦ Salto de altura ♦♦ Salto de longitud ♦♦ Trepas ♦	Desarmar ♦
Diplomacia	237 a 238	Carisma	Causar impresión ^E Pedir ♦ Reunir información ^E	
Engaño	239	Carisma	Crear una distracción ♦	Fintar ♦
Interpretación	239 a 240	Carisma	Interpretar ♦	Obtener ingresos ^{G,TL} (pág. 229)
Intimidación	240	Carisma	Desmoralizar ♦ Obligar ^E	
Latrocínio	240 a 242	Destreza	Escamotear objeto ♦ Sustraer ♦	Forzar cerradura ♦♦ Inutilizar mecanismo ♦♦
Medicina	242 a 243	Sabiduría	Primeros auxilios ♦♦ Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Tratar enfermedad ^{TL} Tratar heridas ^E Tratar veneno ♦
Naturaleza	243	Sabiduría	Comandar a un animal ♦ Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Aprender un conjuro ^{E,G} (pág. 228) Identificar magia ^{E,G} (pág. 229)
Ocultismo	243	Inteligencia	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Aprender un conjuro ^{E,G} (pág. 228) Descifrar escritura ^{E,G} (pág. 228) Identificar magia ^{E,G} (pág. 229)
Religión	243 a 244	Sabiduría	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Aprender un conjuro ^{E,G} (pág. 228) Descifrar escritura ^{E,G} (pág. 228) Identificar magia ^{E,G} (pág. 229)
Saber	244	Inteligencia	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231)	Obtener ingresos ^{G,TL} (pág. 229)
Sigilo	244 a 246	Destreza	Esconder ♦ Movimiento furtivo ♦ Ocultar un objeto ♦	
Sociedad	246	Inteligencia	Recordar conocimiento ^G ♦ (pág. 231) Subsistir ^{G,TL} (pág. 232)	Descifrar escritura ^{E,G} (pág. 228) Falsificar ^{TL}
Supervivencia	246 a 247	Sabiduría	Sentir dirección ^E Subsistir ^{G,TL} (pág. 232)	Cubrir rastro ^E Rastrear ^E

^{TL} Esta acción de habilidad se utiliza durante el tiempo libre.^E Esta acción de habilidad se utiliza durante la exploración.^G Esta es una acción de habilidad general, con una descripción que aparece en el número de página indicado, en lugar de en la entrada de la habilidad.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



ACCIONES DE HABILIDAD GENERALES

Las acciones de habilidad generales son acciones de habilidad que se pueden utilizar con múltiples habilidades diferentes. Cuando utilizas una de ellas, podrías utilizar tu modificador debido a cualquier habilidad que la indicara como una de las acciones de la misma, dependiendo de la situación.

Acción de habilidad general	Rango de competencia	Página
Aprender un conjuro	Entrenado	228
Descifrar escritura	Entrenado	228
Identificar magia	Entrenado	229
Obtener ingresos	Entrenado	229
Recordar conocimiento ♦	No entrenado	231
Subsistir	No entrenado	232

Aprender un conjuro (entrenado)

Habilidades: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión

Si eres un lanzador de conjuros, puedes utilizar la habilidad correspondiente a tu tradición mágica para aprender un nuevoconjuro de dicha tradición. La tabla de Aprender un conjuro indica el Precio de los materiales necesarios para Aprender uno de cada rango. Esto es útil sobre todo para las clases que utilizan una lista limitada de conjuros, como por ejemplo el bardo, el brujo o el mago, aunque otras clases podrían utilizar esta actividad para obtener conjuros raros o poco comunes.

APRENDER UN CONJURO

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN**

Requisitos Tienes un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros y el que quieras aprender está en la lista de tu tradición mágica.

Puedes obtener acceso a un nuevoconjuro de tu tradición a partir de alguien que lo conoce o a partir de escritura mágica, como un libro de conjuros o un pergamo. Si puedes lanzar conjuros de diversas tradiciones, puedes Aprender un conjuro de cualquiera de las mismas, pero debes utilizar para ello la habilidad correspondiente. Por ejemplo, si eres un clérigo con el arquetipo multiclase bardo no puedes utilizar Religión para añadir unconjuro ocultista a tu repertorio de conjuros de bardo.

Para aprender elconjuro, tienes que hacer lo siguiente:

- Invertir 1 hora por rango delconjuro, tiempo durante el cual deberás permanecer en conversación con una persona que lo conozca o tenga en su posesión el escrito mágico.
- Disponer de los materiales con el Precio indicado en la tabla de Aprender un conjuro.
- Hacer una prueba de habilidad para la habilidad correspondiente a tu tradición (la CD la determina el DJ, a menudo parecida a la de la tabla Aprender un conjuro). Los conjuros poco comunes o raros tienen CD superiores; las directrices completas para el DJ aparecen en el *Manual de dirección*.

Éxito crítico Gastas la mitad de los materiales y aprendes elconjuro.

Éxito Gastas todos los materiales y aprendes elconjuro.

Fallo No consigues aprender elconjuro pero podrás intentarlo de nuevo una vez subas de nivel. Los materiales no se gastan.

Fallo crítico Igual que fallo, excepto porque gastas la mitad de los materiales.

APRENDER UN CONJURO

Rango de conjuro	Precio	CD típica
1.º o truco	2 po	15
2.º	6 po	18
3.º	16 po	20
4.º	36 po	23
5.º	70 po	26
6.º	140 po	28
7.º	300 po	31
8.º	650 po	34
9.º	1500 po	36
10.º	7000 po	41

Conjuros aprendidos

Unconjuro que aprendes se añade a tu depósito de conjuros, como por ejemplo un libro de conjuros para un mago, un familiar para un brujo o una lista de conjuros para un clérigo o un druida. Si dispones de un repertorio de conjuros, como por ejemplo si eres un bardo, no se añade automáticamente, puesto que sólo puedes conocer una cantidad limitada de conjuros. En su lugar, puedes seleccionarlo cuando añades o intercambias conjuros.

DESCIFRAR ESCRITURA (ENTRENADO)

Habilidades: Arcanos, Ocultismo, Religión, Sociedad

Cuando te encuentras con textos particularmente arcaicos o esotéricos, el DJ puede requerir que Descifres la escritura antes de poder entenderla. Tienes que estar entrenado en la habilidad relevante para Descifrar la escritura.

Las habilidades utilizadas para esta acción y los tipos de textos que suelen descifrar son:

- Arcanos para escritos acerca de magia o de ciencia
- Ocultismo para textos esotéricos acerca de misterios y de filosofía
- Religión para las escrituras sagradas
- Sociedad para mensajes en clave o documentos arcaicos

DESCIFRAR ESCRITURA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

Tratas de descifrar una escritura o literatura complicada sobre un tema oscuro. Esto suele requerir 1 minuto por página de texto, pero podría durar más (típicamente una hora por página para desencriptar mensajes cifrados o cosas parecidas). El texto tendrá que estar en un idioma que sepas leer, aunque el DJ te podría permitir intentos de descifrar textos escritos en un idioma poco familiar utilizando Sociedad en su lugar.

La CD la determina el DJ basándose en el estado o en la complejidad del documento. Podría hacer que hicieras una sola prueba para un texto corto o una prueba para cada sección de un texto mayor.

Éxito crítico Entiendes el verdadero significado del texto.

Éxito Entiendes el verdadero significado del texto. Si era un documento en clave, averiguras el significado general, pero podrías no disponer de una traducción palabra por palabra.

Fallo No puedes entender el texto y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas posteriores para descifrarlo.

Fallo crítico Crees haber entendido el texto de dicha página, pero en realidad has entendido mal el mensaje.

Ejemplos de tareas de Descifrar escritura

Entrenado un tratado de filosofía básica

Experto un código complejo, como por ejemplo una clave

Maestro el código de un maestro de espías o notas de investigación avanzadas

Legionario un texto planario esotérico escrito con metáforas por un antiguo celestial

Identificar magia (entrenado)

Habilidades: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión

Utilizando la habilidad relacionada con la tradición mágica apropiada, tal y como se explica en Tradiciones mágicas y Habilidades (pág. 229), puedes tratar de identificar un objeto mágico, un lugar mágico, o un efecto mágico continuado. En muchos casos, puedes utilizar una habilidad para tratar de Identificar magia de una tradición diferente a la tuya, con una CD mayor. El DJ es quien determina si puedes hacerlo, y cuál es la CD.

IDENTIFICAR MAGIA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

Una vez descubres que un objeto, lugar o efecto continuado es mágico, puedes invertir 10 minutos en identificar los detalles de su magia. Si tu intento se ve interrumpido, tienes que empezar de nuevo. El DJ es quien fija la CD para tu prueba. Los objetos mágicos o esotéricos malditos suelen tener una CD mayor o podrían ser incluso imposibles de identificar utilizando tan solo esta actividad. Potenciar un conjuro no incrementa la CD para identificarlo.

Éxito crítico Averiguras todos los atributos de la magia, incluyendo su nombre (si se trata de un efecto), lo que hace, cualquier medio de activarla (para un objeto o lugar) y si está maldita.

Éxito Para un objeto o lugar, obtienes una sensación de lo que hace y averiguras el método de activarlo. Para un efecto continuado (como por ejemplo un conjuro con duración), averiguras el nombre del efecto y lo que hace. No puedes probar de nuevo con la esperanza de obtener un éxito crítico.

Fallo No consigues identificar la magia y no puedes volver a probar durante 1 día.

Fallo crítico Confundes la magia con otra cosa a elección del DJ.

Obtener ingresos (entrenado)

Habilidades: Artesanía, Interpretación, Saber, otros

Puedes utilizar una habilidad para ganar dinero durante el tiempo libre. Para eso, tienes que estar entrenado en la habilidad. Organizar esto requiere tiempo, y tus ingresos dependen de tu rango de competencia y de lo lucrativa que es la tarea. Como quiera que este proceso requiere una cantidad significativa de tiempo e implica seguir la pista de cosas más allá del ámbito de las aventuras, no sucede en cada campaña.

Las formas más típicas de Obtener ingresos, detalladas más adelante en esta sección son:

TRADICIONES MÁGICAS Y HABILIDADES

Cada tradición mágica tiene una habilidad asociada, tal y como se indica en la tabla a continuación. Tienes que disponer del rango de competencia entrenado en una habilidad siquieras utilizarla para Identificar magia o Aprender un conjuro. Algo que careciera de una tradición específica, como por ejemplo un objeto con el rasgo mágico, podría ser identificado utilizando cualquiera de estas habilidades.

Tradición mágica	Habilidad correspondiente
Arcana	Arcanos
Divina	Religión
Ocultista	Ocultismo
Primigenia	Naturaleza

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

PREPARACIÓN ADICIONAL

Cuando obtienes ingresos, podrías pasarte algunos días de tiempo libre preparándote para tu labor, lo que reduce la CD de la prueba de habilidad. Esto podría implicar los ensayos de una obra de teatro, el estudio de un tema, etc. El DJ es quien determina lo que dura la preparación y cuánto hace que cambie la CD. Esto es muy útil cuando acomes una tarea de un nivel mayor que el tuyo.

Acabar o interrumpir tareas

Cuando una tarea que estás llevando a cabo está completa o te detienes en mitad de una, normalmente tienes que buscar una tarea nueva siquieras seguir obteniendo ingresos. Por ejemplo, si dejas tu trabajo en los muelles, tienes que encontrar otro empleo en lugar de reanudarlo donde lo dejaste. Buscar pistas sobre nuevos trabajos suele requerir 1 día o más de tiempo libre.

Sin embargo, podrías pausar una tarea debido a una aventura o suceso, lo que no te impediría volver más adelante al mismo trabajo. El DJ es quien decide si puedes continuar donde lo dejaste, suponiendo que la tarea no haya sido completada por otros durante tu ausencia. Que tengas que hacer o no una nueva prueba de habilidad al reintegrarte al trabajo también queda a discreción del DJ. En términos generales, si tu tirada inicial era buena y quieras conservarla, puedes hacerlo, pero si tu tirada inicial era mala, no puedes intentar ir a por una mejor pausando el trabajo para hacer otra cosa. Si tus estadísticas cambian durante el intervalo (normalmente por haber subido de nivel yendo de aventuras) puedes hacer una nueva prueba.

- Elaborar mercancías para el mercado (Artesanía)
- Llevar a cabo una Interpretación (Interpretación)
- Practicar un Oficio (Saber)

En algunos casos, el DJ te podría permitir el uso de una habilidad diferente para Obtener ingresos mediante el trabajo especializado. Suele tratarse de trabajos de eruditio, como por ejemplo usar Religión en un monasterio para estudiar textos antiguos, pero pronunciar sermones en una iglesia seguiría

EJEMPLOS DE INGRESOS

Los siguientes ejemplos muestran el tipo de tareas que tu personaje podría emprender para Obtener ingresos durante partidas de bajo y de alto nivel.

Harsk prepara el té

Harsk es un explorador de 3.^{er} nivel, y tiene el rango experto en cosechar y preparar el té. Tiene un modificador +7 a Saber (té).

Dispone de 30 días de tiempo libre y decide trabajar en una prestigiosa casa de té local. El DJ decide qué se trata de una tarea de 5.^o nivel si pretende ayudar al maestro del té o de 2.^o nivel si quiere simplemente servir té. Harsk elige la tarea más difícil, y el DJ fija en secreto la CD en 20.

Harsk saca un 4 en su prueba de Saber (té) para un resultado de 11. ¡El pobre Harsk ha fallado! Sólo le pagan 2 pp por sus esfuerzos y continúa trabajando 3 días más, para un total de 8 pp.

En este punto, el DJ ofrece a Harsk una elección: o bien puede acabar la semana con el maestro del té y buscar un nuevo trabajo, o puede rebajar sus expectativas y servir en la casa de té. Harsk, ahora más consciente de sus limitaciones, acepta de momento el trabajo menos prestigioso. Pasa a su nuevo trabajo y hace una nueva prueba de Saber (té) contra CD 16. Sacando un 19 en el dado, obtiene un resultado de 26, ¡un éxito crítico! Gana 5 pp por día (como un éxito en una tarea de 3.^{er} nivel). El DJ decide que la demanda será lo suficientemente alta como para que Harsk pueda trabajar allí el resto de su tiempo libre, si lo desea, un total de 26 días. Harsk acepta y gana un total de 138 pp (13 po, 8 pp) dicho mes.

Lem interpreta

Len es un bardo de 16.^o nivel, con rango legendario en Interpretación y dispone de una flauta mágica que le concede un bonificador por objeto a las pruebas de Interpretación. Tiene un modificador a la Interpretación de +31 cuando toca su flauta mágica.

Con 30 días de tiempo libre por delante, se pregunta si podría encontrar algo que le excitará más que tocar delante de un hatajo de nobles estirados. Encuentra una oferta auténticamente monumental: una interpretación en un reino celestial, ¡a la que podría asistir la propia Shelyn, la diosa patrona de Lem! Esta es una tarea de 20.^o nivel y el DJ fija en secreto la CD en 40.

Lem saca un 11 en su prueba de Interpretación para un resultado de 42. ¡Éxito! El compromiso dura una semana y, al final, los agradecidos celestiales regalan a Lem una bellísima rosa de diamante vivo en continua floración que vale 1400 piezas de oro (200 piezas de oro por día durante 7 días).

Con 23 días de tiempo libre por delante, Lem acepta una tarea de 14.^o nivel que consiste en interpretar en un prestigioso colegio de bardos para los miembros de una corte real. El DJ fija en secreto la CD en 32 y Lem obtiene un éxito crítico, ganando 28 po al día para un total de 644 po. Entre las dos interpretaciones, Len ha ganado más de 2000 po durante su tiempo libre, aunque no está seguro de si algún día querrá vender la rosa.

necesitando de Interpretación en lugar de Religión. También podrías utilizar tus habilidades físicas para ganar dinero, como por ejemplo Acrobacias para llevar a cabo proezas en un circo o Latrocínio para vaciar bolsillos. Si utilizas una habilidad diferente a Artesanía, Interpretación o Saber, la CD tiende a ser significativamente mayor.

OBTENER INGRESOS

TIEMPO LIBRE

Utilizas una de tus habilidades para ganar dinero durante tu tiempo libre. El DJ asigna un nivel de tarea que representa el trabajo más lucrativo disponible. Puedes buscar tareas de nivel inferior, y el DJ determinará si las encuentras o no. A veces puedes hacer un intento de encontrar un trabajo mejor remunerado que la oferta inicial, aunque esto consume tiempo y requiere utilizar la habilidad Diplomacia para Reunir información, llevar a cabo algunas investigaciones o socializar.

Cuando aceptas un trabajo, el DJ fija en secreto la CD de tu prueba de habilidad. Después de tu primer día de trabajo, haces una tirada para determinar tus ganancias. Obtiienes una cantidad de ingresos basada en tu resultado, el nivel de la tarea y tu rango de competencia (tal y como se indica en la tabla Ingresos obtenidos).

Puedes continuar trabajando en dicha tarea en días subsiguientes sin tener que tirar de nuevo. Por cada día que inviertes a partir del primero, ganas la misma cantidad que aquel día hasta completar la tarea. El DJ determina cuánto tiempo puedes trabajar en ella. La mayoría duran una semana o dos, aunque otras pueden durar meses o incluso años.

INGRESOS OBTENIDOS

Nivel de tarea	Fallo	Entrenado	Experto	Maestro	Legendario
0	1 pc	5 pc	5 pc	5 pc	5 pc
1	2 pc	2 pp	2 pp	2 pp	2 pp
2	4 pc	3 pp	3 pp	3 pp	3 pp
3	8 pc	5 pp	5 pp	5 pp	5 pp
4	1 pp	7 pp	8 pp	8 pp	8 pp
5	2 pp	9 pp	1 po	1 po	1 po
6	3 pp	1 po, 5 pp	2 po	2 po	2 po
7	4 pp	2 po	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp	2 po, 5 pp
8	5 pp	2 po, 5 sp	3 po	3 po	3 po
9	6 pp	3 po	4 po	4 po	4 po
10	7 pp	4 po	5 po	6 po	6 po
11	8 pp	5 po	6 po	8 po	8 po
12	9 pp	6 po	8 po	10 po	10 po
13	1 po	7 po	10 po	15 po	15 po
14	1 po, 5 pp	8 po	15 po	20 po	20 po
15	2 po	10 po	20 po	28 po	28 po
16	2 po, 5 pp	13 po	25 po	36 po	40 po
17	3 po	15 po	30 po	45 po	55 po
18	4 po	20 po	45 po	70 po	90 po
19	6 po	30 po	60 po	100 po	130 po
20	8 po	40 po	75 po	150 po	200 po
20	–	50 po	90 po	175 po	300 po

(éxito crítico)

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Éxito crítico Tu trabajo es sobresaliente. Obtienes la cantidad de monedas indicada para el nivel de la tarea + 1 y tu rango de competencia

Éxito Tu trabajo es competente. Obtienes la cantidad de monedas indicada para el nivel de la tarea y tu rango de competencia

Fallo Tu trabajo es chapucero y te pagan el mínimo por tu tiempo. Obtienes la cantidad de monedas indicada en la columna de fallos para el nivel de la tarea. El DJ probablemente reduzca el tiempo que puedes continuar en dicha tarea.

Fallo crítico No obtienes nada por tu trabajo y eres despedido de inmediato. No puedes continuar en la tarea. Tu reputación se resiente, lo que potencialmente hace difícil que encuentres trabajos bien remunerados en dicha comunidad en el futuro.

Ejemplos de tareas de Obtener ingresos

Dichos ejemplos utilizan Saber (alcohol) para trabajar en un bar o Saber (legal) para llevar a cabo tareas legales.

Entrenado despachar en un bar, hacer investigaciones legales.

Experto cuidar de una selección de bebidas, llevar a juicio casos menores

Maestro dirigir una gran fábrica de cerveza, llevar a juicio casos importantes

Legionario dirigir una franquicia internacional de cervezas, llevar a juicio un caso en los tribunales del Infierno

Fabricar mercancías para su venta (Artesanía)

Utilizando Artesanía, puedes trabajar fabricando objetos comunes para su venta. Por lo general es fácil encontrar trabajo elaborando objetos básicos cuyo nivel es 1 ó 2 por debajo del nivel de tu asentamiento.

Las tareas de nivel superior representan encargos especiales, que podrían requerir que fabricaras un objeto específico utilizando la actividad de tiempo libre Artesanía y se la vendieras a un comprador a precio completo. Estas oportunidades no se presentan a menudo y podrían tener requisitos especiales... o serias consecuencias si incomodas a un cliente importante.

Organizar un espectáculo (Interpretación)

Interpretas ante una audiencia para ganar dinero. Las audiencias disponibles determinan el nivel de tu tarea, puesto que un público más exigente es más difícil de impresionar pero proporciona una paga mejor. El DJ determina el nivel de la tarea basándose en las audiencias disponibles. Interpretar para una audiencia típica de plebeyos en la calle es una tarea de nivel 0, pero una interpretación para un grupo de artesanos de gustos más refinados podría ser una tarea de 2.^o o de 3.^{er} nivel y, si hablamos de mercaderes, de la nobleza o de la realeza, el nivel sería cada vez mayor.

Tu grado de éxito determina si consigues conmover a tu audiencia y si te recompensan con aplausos o con fruta podrida.

Practicar un oficio (Saber)

Aplicas los beneficios prácticos de una de tus especialidades de Saber durante el tiempo libre practicando tu oficio. Esto resulta especialmente efectivo para las especialidades de Saber como por ejemplo negocios, derecho o navegar, donde hay una alta demanda de trabajadores. El DJ podría incrementar la CD o determinar que tan sólo hay disponibles tareas de bajo nivel si tratas de utilizar una oscura habilidad de Saber para Obtener

ingresos. También podrías necesitar utilaje especializado para aceptar un trabajo, como por ejemplo herramientas de minero en una mina o una balanza de mercader para comprar y vender objetos valiosos en un mercado.

Recordar conocimiento (no entrenado)

Habilidades: Arcanos, Artesanía, Medicina, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Saber, Sociedad, otros

Para recordar información útil acerca de un tema determinado, puedes Recordar conocimiento. Esta acción es una que es probable que uses frecuentemente. Aprender más acerca del mundo y de la gente que te rodea es una de las mejores maneras de que tus decisiones sean informadas y Recordar conocimiento puede ayudarte a pelear mejor contra los monstruos, descifrar rompecabezas y enfrentarte a desafíos sociales.

Podrías conocer información básica acerca de algo sin ni siquiera tener que hacer una prueba, pero Recordar conocimiento requiere que te detengas y pienses durante unos momentos para reunir más hechos específicos y aplicarlos. Podrías incluso, en primer lugar, tener que invertir tiempo investigando. Por ejemplo, para utilizar la Medicina a fin de averiguar la causa de una muerte, podrías tener que llevar a cabo primero un examen forense antes de hacer la prueba de Recordar conocimiento.

RECORDAR CONOCIMIENTO ➔

CONCENTRAR | **SECRETO**

Haces una prueba de habilidad para intentar recordar un fragmento de conocimiento sobre un tema relacionado con dicha habilidad. Sugiere qué habilidad querrías usar y formula una pregunta al DJ. El DJ es quien determina la CD. Podrías tener que colaborar con él para estrechar la pregunta o las habilidades, y podrías decidir no Recordar conocimiento antes de decidirte por la acción si no te gustan tus opciones.

Éxito crítico Recuerdas con exactitud el conocimiento. El DJ responde a tu pregunta con veracidad y, o bien te proporciona información o contexto adicionales, o bien contesta una pregunta de seguimiento

Éxito Recuerdas con exactitud el conocimiento. El DJ responde a tu pregunta con veracidad.

Fallo No obtienes información alguna.

Fallo crítico Recuerdas información incorrecta. El DJ responde a tu pregunta con una falsedad (o decide no proporcionarte información alguna, como en un fallo).

Tareas de Recordar conocimiento

Los siguientes ejemplos utilizan Sociedad o Religión.

No entrenado el nombre de un gobernante, jefe de estado, noble clave o dios principal

Entrenado la línea sucesoria de una familia noble principal, las doctrinas centrales de un dios principal

Experto la genealogía de un noble menor, las enseñanzas de un antiguo sacerdote

Maestro la jerarquía de la corte de un genio noble, los templos extraplanarios principales de un dios

Legionario la existencia de un heredero noble largo tiempo perdido, las doctrinas secretas de una religión

HABILIDADES DE RECORDAR CONOCIMIENTO

Las siguientes habilidades se pueden utilizar para recordar conocimientos acerca de los temas indicados. Algunos temas pueden aparecer en múltiples listas, pero las habilidades podrían proporcionar información diferente. Por ejemplo, Arcanos te podría informar acerca de las defensas mágicas de un constructo, mientras que Artesanía te podría informar acerca de su firme resistencia a los ataques físicos.

- **Arcanos:** teorías arcanas, tradiciones mágicas, criaturas de significado arcano y Planos arcanos.
- **Artesanía:** reacciones y criaturas alquímicas, valor de los objetos, ingeniería, materiales poco usuales y constructos.
- **Medicina:** enfermedades, venenos, heridas y ciencia forense.
- **Naturaleza:** el entorno, flora, geografía, clima, criaturas de origen natural y Planos naturales.
- **Ocultismo:** misterios antiguos, filosofía oscura, criaturas de significado ocultista y Planos esotéricos.
- **Religión:** agentes divinos, Planos divinos, teología, mitos oscuros y criaturas de significado religioso.
- **Saber:** el tema correspondiente a la subcategoría de la habilidad Saber.
- **Sociedad:** historia local, personalidades clave, instituciones legales, estructura de la sociedad y cultura de los humanoides.

Utilizar un Saber aplicable para recordar conocimientos acerca de un tema, como por ejemplo Saber (ingeniería) en lugar de Artesanía para buscar debilidades estructurales en un puente, suele implicar una CD menor. ¡Tus intereses especiales te pueden proporcionar ventajas! En algunos casos, puedes obtener permiso del DJ para utilizar una habilidad diferente pero relacionada, por lo general contra una CD superior a la normal. El DJ puede permitir pruebas de Recordar conocimiento utilizando otras habilidades. Por ejemplo, podrías evaluar la habilidad de un acróbata utilizando Acrobacias. Si estás utilizando una habilidad física (como en este ejemplo), lo más probable es que el DJ te haga utilizar un modificador mental (típicamente Inteligencia) en lugar del modificador por atributo físico normal de la habilidad.

PREGUNTAS DE RECORDAR CONOCIMIENTO

Cuando te encuentras con un tema por vez primera, tu primera pregunta será probablemente algo tan básico como "¿Qué es?", a lo que el DJ puede contestar con un nombre y una descripción básica como por ejemplo "Eso es un ogro, un gigante recio y cruel" o bien "Ese es el símbolo de Urgathoa, una diosa de la enfermedad, de la gula y de la muerte en vida". Si conoces ese nivel base de detalle sobre el tema, la lista que hay más abajo incluye algunas preguntas razonables. El DJ es quien determina qué otras preguntas permite. Por lo general esto es sencillo si te limitas a una pregunta. Cualquier pregunta debe ser acerca de algo observable en el mundo de juego, no los números abstractos de las reglas. El DJ te podría decir que la salvación de Reflejos de un monstruo torpe es la más débil que tiene (traduciendo un concepto que tu personaje podría entender utilizando para más claridad el término de juego) pero no revelará el modificador exacto por Reflejos. El DJ puede encontrar más orientaciones en el *Manual de dirección*.

Criaturas: "¿Se puede razonar con ella?". "¿En qué entorno vive?". "¿Cuál es su actitud ofensiva más notable?". "¿Es altamente vulnerable o resistente a algo?". "¿Es alguna de sus defensas débil?".

Lugares: "¿Cuál es su ubicación general?". "¿Qué tamaño tiene?". "¿Qué tipo de gobierno hay?". "¿Vive allí alguien notable?". "¿Qué tipo de monstruos vive allí?". "¿Qué aspecto tienen el entorno y el terreno?".

Magia: "Cómo podemos evitarla?". "¿Qué tipo de gente utiliza esta magia?". "¿Cuánto dura?".

Organizaciones: "¿Qué tipo de influencia tiene?". "¿Dónde está su cuartel general?". "¿Qué tamaño tiene?". "¿Qué tipo de miembros tiene?". "¿Cuáles son sus autoridades principales?". "¿Tiene aliados y enemigos notables?".

Personas: "¿Cómo es su personalidad?". "¿Qué aspecto tienen?". "¿Tienen algún talento notable?". "¿Tienen aliados y enemigos notables?". "¿Qué tipo de influencia tienen?". "¿Tienen algún vicio?".

Subsistir (no entrenado)

Habilidades: Sociedad, Supervivencia

Si necesitas proveerte de comida y cobijo, puedes utilizar la actividad de tiempo libre Subsistir. Si estás en un asentamiento se suele utilizar Sociedad y, si estás en las tierras vírgenes, Supervivencia.

SUBSISTIR

TIEMPO LIBRE

Tratas de proporcionarte a tí mismo comida y cobijo, y posiblemente también a otros, con un nivel de vida descrito en la pág. 295. El DJ es quien determina la CD basándose en la Naturaleza del lugar en el que tratas de Subsistir. Podrías necesitar un rango de competencia mínimo para Subsistir en entornos particularmente extraños. A diferencia de la mayoría de las actividades de tiempo libre, puedes Subsistir después de 8 horas o menos de exploración, pero si lo haces sufres un penalizador -5.

Éxito crítico O bien proporcionas un nivel de vida de subsistencia para ti mismo y una criatura adicional, o bien mejoras tu propia comida y cobijo, lo que te concede un nivel de vida cómodo.

Éxito Encuentras suficiente comida y cobijo con protección básica ante los elementos, como para proporcionarte un nivel de vida de subsistencia.

Fallo Quedas expuesto a los elementos y no obtienes suficiente comida, quedando fatigado hasta que consigues suficiente comida y cobijo.

Fallo crítico Atraes problemas, comes algo que no deberías o empeoras tu situación de alguna otra forma. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Subsistir durante 1 semana. No encuentras comida en absoluto; si no tienes nada almacenado, corres el peligro de morirte de hambre o de sed si continúas fallando.

Ejemplos de tareas de Subsistir

No entrenado un bosque frondoso en tiempo apacible o una gran ciudad con abundancia de recursos

Entrenado la ladera de una colina o poblado típicos

Experto unas montañas típicas o una aldea aislada

Maestro un desierto típico o una ciudad asediada

Legionario un yermo desolado o una ciudad de muertos vivientes

HABILIDADES

Las siguientes entradas describen las habilidades del juego. El encabezado de cada una proporciona el nombre de la habilidad, con el atributo clave de la misma entre paréntesis.

Tras una breve descripción de la habilidad viene una lista de acciones que puedes utilizar cualquiera y después las acciones que sólo puedes llevar a cabo si estás entrenado en la misma. Algunas acciones indican ejemplos de tareas para cada nivel, para darte una mejor idea de lo que puedes conseguir conforme tu competencia aumenta. Como quiera que las acciones de una habilidad no son una lista completa, podrá haber ocasiones en las que el DJ te pida hacer una prueba de habilidad sin utilizar ninguna de las acciones indicadas, o veces en las que te pida hacer una tirada utilizando un modificador por atributo clave diferente.

La mayoría de habilidades incluyen entradas para éxito y para fallo, así como descripciones de lo que sucede con un éxito crítico o un fallo crítico. Si alguna de las entradas críticas está ausente, trata dichos resultados como un éxito o un fallo, como se hace habitualmente.

ACROBACIAS (DES)

Las Acrobacias miden tu capacidad para llevar a cabo tareas que requieren coordinación y grácilidad. Cuando utilizas la acción básica Huir (pág. 416) puedes utilizar tu modificador por Acrobacias en lugar de tu modificador por Ataque sin armas. También puedes utilizarlo para las acciones básicas de especialidad Detener una caída (pág. 419) y Agarrarte a un saliente (pág. 418) en lugar de Reflejos.

MANTENER EL EQUILIBRIO

MOVIMIENTO

Requisitos estás en una casilla que contiene una superficie estrecha, terreno desigual u otro rasgo similar.

Cruzas una superficie estrecha o terreno desigual mediante una prueba de Acrobacias contra tu CD de Mantener el equilibrio. Mientras estás en una superficie estrecha o terreno desigual, estás desprevenido.

Éxito crítico Te mueves hasta tu Velocidad.

Éxito Te mueves hasta tu Velocidad, tratándolo como terreno difícil (cada 5 pies cuestan 10 pies de movimiento [1,5 y 3 m respectivamente]).

Fallo Tienes que permanecer estacionario para no perder el equilibrio (malgastando la acción) o te caes. Si te caes, se acaba tu turno.

Fallo crítico Te caes y se acaba tu turno.

Ejemplos de tareas de Mantener el equilibrio

No entrenado raíces enmarañadas, adoquines irregulares

Entrenado viga de madera

Experto grava profunda y suelta

Maestro cuerda fija, placa de hielo lisa

Legionario el filo de una navaja, fragmentos de terreno cayendo por los aires

PASAR HACIENDO ACROBACIAS

MOVIMIENTO

Das una Zancada hasta tu Velocidad. Durante este movimiento,

puedes intentar atravesar el espacio de un enemigo. Haz una prueba de Acrobacias contra la CD de Reflejos de tu enemigo en cuanto vayas a entrar en su espacio. Puedes Pasar haciendo acrobacias utilizando Trepar, Volar, Nadar u otra acción en lugar de Zancada en el entorno apropiado.

Éxito Atraviesas el espacio del enemigo, tratando las casillas del mismo como terreno difícil (cada 5 pies cuestan 10 pies de movimiento [1,5 y 3 m respectivamente]). Si no tienes suficiente Velocidad para moverte todo el recorrido a través de su espacio, obtienes el mismo efecto que un fallo.

Fallo Tu movimiento se acaba y desencadenas reacciones como si hubieras salido de la casilla en la que empezaste.

Acciones entrenadas de Acrobacias

ESCURRIRSE

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Te contorsiones para escurrirte a través de un espacio tan pequeño que apenas puedes encajar en él. Esta acción es para espacios excepcionalmente pequeños; muchos espacios estrechos son terreno difícil (pág. 423) que puedes atravesar más rápidamente y sin necesitar prueba alguna.

Éxito crítico Te escribes a través del estrecho espacio a razón de 10 pies (3 m) por minuto.

Éxito Te escribes a razón de 5 pies (1,5 m) por minuto.

Fallo crítico Te quedas atascado en el estrecho espacio. Mientras estás atascado, puedes invertir 1 minuto haciendo otra prueba de Acrobacias a la misma CD. Cualquier resultado de dicha prueba diferente a un fallo crítico consigue desatascarte.

Ejemplos de tareas de Escurrirse

Entrenado un espacio en el que apenas caben tus hombros

Maestro un espacio en el que apenas cabe tu cabeza

MANIOBRAR EN VUELO

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de vuelo

Haces una maniobra difícil mientras vuelas. Haz una prueba de Acrobacias. El DJ es quien determina qué maniobras son posibles, pero raramente se te va a permitir moverte más allá de tu Velocidad de vuelo.

Éxito Tienes éxito en la maniobra.

Fallo Tu maniobra falla. El DJ es quien decide si simplemente no puedes moverte o si tiene lugar algún otro efecto negativo. El desenlace debería ser apropiado a la maniobra (por ejemplo, ser desviado de tu rumbo si pretendías volar contra un viento fuerte).

Fallo crítico Igual que fallo, pero las consecuencias son más temibles.

Ejemplos de tareas de Maniobrar en vuelo

Entrenado ascenso o descenso empinado

Experto volar contra el viento

Maestro invertir la dirección

Legionario atravesar volando un vendaval

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ARCANOS (INT)

Arcanos mide lo que sabes acerca de la magia y de las criaturas arcanas. Incluso si no estás entrenado, puedes Recorlar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de teorías arcanas; tradiciones mágicas; criaturas de significado arcano (como constructos, bestias y elementales); y los Planos Elemental, Astral y el Inframundo.

Acciones entrenadas de Arcanos

Tienes que estar entrenado en Arcanos para utilizarlos con las siguientes acciones de habilidad generales.

- **Descifrar escritura** (pág. 228) acerca de la teoría arcanas
- **Identificar magia** (pág. 229), en particular: magia de la tradición arcaica.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición arcaica.

PEDIR PRESTADO UN CONJURO ARCANO

CONCENTRAR | **EXPLORACIÓN**

Si eres un lanzador de conjuros arcanos que los prepara, puedes intentar preparar uno a partir del libro de conjuros de otro, del familiar de un brujo arcano o algo similar. El DJ es quien fija la CD basándose en el rango y en la rareza delconjuro; típicamente es un poco más fácil que Aprender elconjuro (pág. 228).

Éxito Preparas elconjuro prestado como parte de tus preparativos diarios normales.

Fallo No consigues preparar elconjuro, pero el espacio deconjuro sigue disponible para que prepares uno diferente. No podrás intentar preparar esteconjuro de nuevo hasta la siguiente vez que prepares conjuros.

ARTESANÍA (INT)

Puedes utilizar esta habilidad para crear y para reparar objetos. Incluso si no estás entrenado, puedes Recordar conocimiento (*NdT: para esta habilidad consideramos que Fabricar y Elaborar son sinónimos, como traducción de 'Craft'*).

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de las reacciones químicas, el valor de los objetos, la ingeniería, los materiales poco usuales y las criaturas alquímicas o mecánicas. Es el DJ quien determina a qué criaturas se aplica esto, pero por lo general incluye a los constructos.

REPARAR

EXPLORACIÓN | **MANIPULAR**

Requisitos Empuñas o sostienes una herramienta (pág. 288).

Inviertes 10 minutos tratando de arreglar un objeto dañado, colocándolo en una superficie estable y utilizando con ambas manos la herramienta (o herramientas). Haz una prueba de Artesanía. El DJ es quien fija la CD, pero la de Reparar un objeto determinado suele ser la misma que la de Fabricarlo. No puedes Reparar un objeto destruido.

Éxito crítico Restableces al objeto 10 Puntos de Golpe, y otros 10 PG por rango de competencia en Artesanía (un total de 20 si tu rango es entrenado, 30 si es experto, 40 si es maestro o 50 si es legendario).

Éxito Restableces al objeto 5 Puntos de Golpe, y otros 5 PG por rango de competencia en Artesanía (un total de 10 si tu rango es entrenado, 15 si es experto, 20 si es un maestro o 25 si es legendario).

Fallo crítico Infinges 2d6 daño al objeto. Aplica la Dureza del mismo a este daño.

Acciones entrenadas de Artesanía

Tienes que estar entrenado en Artesanía a fin de utilizarla para Obtener ingresos.

- **Obtienes ingresos** (pág. 229) fabricando mercancías para el mercado.

ELABORAR

MANIPULAR | **TIEMPO LIBRE**

Puedes elaborar un objeto a partir de materias primas. Necesitas la dote de habilidad Artesanía alquímica para elaborar sustancias alquímicas y la dote de habilidad Artesanía mágica para fabricar objetos mágicos.

Para Elaborar un objeto debes cumplir los siguientes requisitos.

- El objeto es de tu nivel o inferior. Un objeto en el que no se indica nivel es de nivel 0. Si el objeto es de 9.º nivel o superior, tienes que disponer del rango maestro en Artesanía, y si es de nivel 17.º o superior, tienes que disponer del rango legendario.
- El objeto tiene que ser común, o de lo contrario has de tener acceso al mismo.
- Dispones de las herramientas apropiadas y, en muchos casos, de un taller. Por ejemplo, necesitas acceso a una herrería para forjar un escudo de metal, o a un laboratorio de alquimista para elaborar sustancias alquímicas.
- Tienes que proveer materia prima por valor de por lo menos la mitad del precio del objeto. Siempre gastas por lo menos dicha cantidad de materia prima cuando Elaboras algo con éxito. Si estás en un asentamiento, por lo general puedes gastar dinero para obtener la cantidad necesaria de materia prima, excepto en el caso de materiales preciosos y raros.

Después de invertir 2 días de trabajo en preparar las cosas (o 1 día si tienes la fórmula del objeto), haces una prueba de Artesanía. El DJ es quien determina la CD para Elaborar el objeto basándose en su nivel, en su rareza y en otras circunstancias.

Si tu intento de crear el objeto tiene éxito, gastas la materia prima aportada. Puedes pagar la parte restante del Precio del objeto en materiales para completarlo de inmediato, o puedes invertir días adicionales de tiempo libre trabajando en él. Por cada día adicional invertido, reduce el valor de los materiales que necesitas gastar para completar el objeto. Dicha cantidad se determina utilizando la tabla de Ingresos obtenidos (pág. 230), basada en tu rango de competencia en Artesanía utilizando tu propio nivel en lugar de un nivel de tarea.

Después de transcurridos esos días de tiempo libre, puedes completar el objeto gastando la parte que queda de su Precio en materiales. Si los días de tiempo libre que inviertes se ven interrumpidos, puedes volver más tarde acabar el objeto, continuando donde lo dejaste. En la barra lateral se puede ver un ejemplo de Artesanía.

Éxito crítico Tu intento tiene éxito. Cada día adicional invertido en practicar la Artesanía reduce los materiales necesarios para completar el objeto en una cantidad que se basa en tu nivel + 1 y en tu rango de competencia en la habilidad.

Éxito crítico Tu intento tiene éxito. Cada día adicional invertido en practicar la Artesanía reduce los materiales necesarios para completar el objeto en una cantidad que se basa en tu nivel y en tu rango de competencia en la habilidad.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Fallo No consigues completar el objeto. Puedes recuperar la materia prima que suministraste a su valor completo. Si quieres probar de nuevo, tienes que volver a empezar.

Fallo crítico No consigues completar el objeto. Echas a perder el 10% de la materia prima suministrada, pero puedes recuperar el resto. Si quieres probar de nuevo, tienes que volver a empezar.

Material alquímico y objetos mágicos

Si quieres Elaborar objetos mágicos o material alquímico, tienes que utilizar la dote de habilidad Artesanía alquímica (pág. 252) o Artesanía mágica (pág. 252) además de estar entrenado. Los bloques de estadísticas y los detalles de estos objetos aparecen en el *Manual de dirección*, así que consulta con tu DJ.

Ejemplo de artesanía

Ezren es un mago de 5.º nivel, y tiene el rango experto en Artesanía. Tiene un modificador a la Artesanía de +13 y la dote Artesanía mágica. Con 2 semanas de tiempo libre por delante, decide crear una *runa de golpe*, un objeto de 4.º nivel. El DJ determina en secreto una CD de 19.

El objeto tiene un Precio de 65 po, por lo que Ezren prepara 32 po y 5 pp en materia prima. Tiene también a mano otras 32 po y 5 pp en materia prima. Tras pasar 1 día preparando y lanzando conjuros, saca un 12 en su prueba de Artesanía, para un resultado de 25. ¡Eso es un éxito! En este punto, Ezren puede gastar las 32 po y 5 pp en materia prima restantes para completar el objeto de inmediato para un total de 65 po.

Sin embargo, a Ezren aún le quedan 13 días, por lo que decide invertir tiempo adicional en completar el objeto.

Como quiera que es un personaje de 5.º nivel y tiene el rango experto en Artesanía, reduce la cantidad que tiene que pagar en 1 po por cada día invertido. Después de pasarse 13 días trabajando, reduce el coste total para completar el objeto de 65 po a 52 po. Invierte la parte que queda de su Precio en materiales, completa la *runa de golpe* y se dirige a su siguiente aventura (se podría haber quedado en casa y seguir trabajando en la *runa de golpe*, para acabar reduciendo el Precio total del objeto a tan sólo la mitad de lo que había pagado, ¡pero las aventuras son mucho más lucrativas!).

Si el resultado de la prueba de Artesanía hubiera sido 29 o mayor, habría obtenido un éxito crítico. En dicho caso, habría reducido la cantidad restante en unas 2 po por día (la cantidad para un experto de 6.º nivel), reduciendo la cantidad necesaria para completar el objeto tras 13 días adicionales de trabajo a 39 po.

IDENTIFICAR ALQUIMIA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

Requisitos Empuñas o sostienes un juego de herramientas de alquimista (pág. 288).

Puedes identificar la naturaleza de una sustancia alquímica tras 10 minutos de ensayo utilizando tu juego de herramientas de alquimista. Si tu intento es interrumpido de alguna forma, tienes que empezar de nuevo.

Éxito Identificas el material y la forma de activarlo.

Fallo No consigues identificar el material pero puedes probar de nuevo.

Fallo crítico Identificas erróneamente el material como otro, a elección del DJ.

CONSUMIBLES Y MUNICIÓN

Puedes Elaborar objetos con el rasgo consumible en lotes, preparando hasta cuatro lotes del mismo objeto a la vez con una sola prueba. Esto requiere que incluyas la materia prima para todos los objetos del lote al inicio, y tienes que completar todo el lote a la vez. También puedes elaborar munición no mágica en lotes, utilizando la cantidad indicada en la tabla Armas a distancia (típicamente 10, pág. 281).

FÓRMULAS

Una fórmula escrita para un objeto te ayuda a crearlo con menos dificultad. Esto tiene dos funciones. En primer lugar, reduce el tiempo necesario para empezar a Elaborar de 2 días a 1, porque tienes menos preparación que hacer. En segundo lugar, puedes Elaborar objetos poco comunes y aún más raros si eres capaz de obtener sus fórmulas. Consulta las reglas de la pág. 294 para más información sobre las fórmulas.

ATLETISMO (FUE)

El Atletismo te permite llevar a cabo proezas de vigor físico. La mayoría de las acciones de Atletismo te permiten moverte por el entorno (Nadar, Salto de altura, Salto de longitud, Trepas) o controlar el movimiento de tu oponente en combate (Apresar, Derribar, Desarmar, Empujar, Reposicionar).

Huir: cuando utilizas la acción básica Huir (pág. 416), puedes utilizar tu modificador por Atletismo en lugar de tu modificador por ataque sin armas.

ABRIR POR LA FUERZA ◆

ATAQUE

Utilizando tu cuerpo, una palanca o alguna otra herramienta, tratas de abrir por la fuerza una puerta, ventana, recipiente o portón. Con un resultado lo suficientemente alto, puedes incluso atravesar paredes. Sin una palanqueta, la prueba de Atletismo para abrir por la Fuerza sufre un penalizador -2 por objeto.

Éxito crítico Abres la puerta, ventana, recipiente o portón, evitando dañarlo en el proceso.

Éxito Abres por la fuerza la puerta, ventana, recipiente o portón, que pasa al estado roto. Si el objeto es especialmente recio, el DJ podría hacer que sufriera daño, pero no quedara roto.

Fallo crítico Tu intento atasca la puerta, ventana, recipiente o portón, imponiendo un penalizador -2 por circunstancia a los futuros intentos de Abrirlo por la fuerza.

Ejemplos de tareas de Abrir por la fuerza

No entrenado tela, vidrio fino

Entrenado hielo, vidrio grueso

Experto puerta de madera endeble, rastrillo de madera

Maestro puerta de madera recia, rastrillo de hierro, barra de metal

Legendario puerta de piedra o de hierro

DERRIBAR ◆

ATAQUE

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Tratas de tirar al suelo a una criatura. Haz una prueba de Atletismo

SALTAR

La acción básica de Saltar se utiliza para el Salto de altura y el Salto de longitud. Un salto **horizontal** te permite recorrer hasta 10 pies (3 m) horizontalmente si tu Velocidad es por lo menos 15 pies (4,5 m) o hasta 15 pies (4,5 m) horizontalmente si tu Velocidad es por lo menos 30 pies (9 m). Aterrizas en el espacio en el que acaba tu Salto (lo que significa que típicamente puedes superar una distancia de 5 pies [1,5 m] si tu Velocidad está entre 15 y 30 pies [4,5 y 9 m] respectivamente) o de 10 pies (3 m) si tu Velocidad es 30 pies (9 m) o más.

Un Salto **vertical** te permite elevarte 3 pies (90 cm) verticalmente y 5 pies (1,5 m) horizontalmente a una superficie elevada.

MOVIMIENTO FORZADO

Reposicionar y Empujar obligan a una criatura a moverse. Cuando un efecto te obliga a moverte, o si empiezas a caer, la distancia que te mueves viene definida por el efecto que te ha movido, no por tu Velocidad. Como quiera que no actúas para moverte, esto no desencadena reacciones dependientes del movimiento. Consulta la pág. 422 para los detalles completos.

contra la CD de Reflejos del objetivo.

Éxito crítico El objetivo cae al suelo, queda tumbado y sufre 1d6 daño contundente.

Éxito El objetivo cae y queda tumbado.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio, caes y acabas tumbado.

EMPUJAR

ATAQUE

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Apartas de ti a una criatura de un empujón. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza de tu objetivo.

Éxito crítico Apartas de ti a tu objetivo hasta 10 pies (3 m). Después puedes dar una Zancada, pero debes mover la misma distancia y en la misma dirección.

Éxito Apartas de ti a tu objetivo hasta 5 pies (1,5 m). Después puedes dar una Zancada, pero debes mover la misma distancia y en la misma dirección.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio, caes y acabas tumbado.

NADAR

MOVIMIENTO

Haces una prueba de Atletismo para moverte una distancia máxima de 10 pies (3 m) a través del agua. El DJ es quien determina la CD, basada en la turbulencia o el peligro de las aguas; en la mayoría de casos de aguas en calma, obtienes un éxito crítico automático. Si tu Velocidad terrestre es 40 pies (12 m) o mayor, incrementa la distancia máxima posible en 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de Velocidad por encima de 20 pies (6 m).

Si acabas tu turno en el agua y no has conseguido llevar a cabo una acción de Nadar dicho turno, te hundes 10 pies (3 m) o te arrastras la corriente, a discreción del DJ. Esto no aplica si la última acción de tu turno fue entrar en el agua.

Éxito crítico Te mueves atravesando el agua, incrementando en 5 pies (1,5 m) la distancia máxima.

Éxito Te mueves atravesando el agua.

Fallo crítico No consigues avanzar. Si estas conteniendo el aliento (pág. 437), pierdes 1 asalto de aire.

Ejemplos de tareas de Nadar

No entrenado lago u otras aguas tranquilas

Entrenado agua que fluye, como un río

Experto río que fluye rápidamente

Maestro mar tormentoso

Legionario remolino, catarata

PRESA

ATAQUE

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre y tu objetivo no es más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Pretendes apresar a una criatura u objeto con la mano libre. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del objetivo. Puedes hacer una Presa a un objetivo que ya has apresado o neutralizado sin tener una mano libre.

Éxito crítico Tu objetivo queda neutralizado hasta el final de tu siguiente turno si no te mueves o tu objetivo Huye (pág. 416).

Éxito Tu objetivo queda agarrado hasta el final de tu siguiente turno si no te mueves o tu objetivo Huye.

Fallo No consigues agarrar a tu objetivo. Si ya tenías a tu objetivo agarrado o neutralizado utilizando una Presa, dichos estados sobre la criatura se acaban.

Fallo crítico Si ya tenías al objetivo agarrado o neutralizado, se suelta. Tu objetivo puede, o bien agarrarte, como si hubiera tenido éxito en utilizar contra ti la acción de Presa, o bien obligarte a caer tumbado.

REPOSICIONAR

ATAQUE

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre o estás apresando o neutralizando al objetivo. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Mueves a la fuerza una criatura u objeto. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Fortaleza del objetivo.

Éxito crítico Mueves la criatura hasta 10 pies (3 m). Debe permanecer dentro de tu alcance durante este movimiento y no puedes hacer que mueva contra un obstáculo o a través del mismo.

Éxito Mueves la criatura hasta 5 pies (1,5 m). Debe permanecer dentro de tu alcance durante este movimiento y no puedes hacer que mueva contra un obstáculo o a través del mismo.

Fallo crítico El objetivo puede moverse hasta 5 pies (1,5 m) como si te hubiera reposicionado a ti con éxito.

SALTO DE ALTURA

Das una Zancada y después haces una prueba de Atletismo CD 30 para saltar en vertical. Si tu Zancada no es de por lo menos 10 pies (3 m), fallas automáticamente. Esta CD podrá aumentar o disminuir debido a la situación, a discreción del DJ.

Éxito crítico Saltas hasta 8 pies (2,4 m) verticalmente y 10 pies (3 m) horizontalmente.

Éxito Saltas hasta 5 pies (1,5 m) verticalmente y 5 pies (1,5 m) horizontalmente.

Fallo Saltas normalmente.

Fallo crítico Caes tumbado en tu espacio

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

SALTO DE LONGITUD ➤

Das una Zancada y después haces una prueba de Atletismo CD 15 para dar un Salto de longitud en la dirección en la que das la Zancada. Si tu Zancada no es de por lo menos 10 pies (3 m), fallas automáticamente la prueba. El DJ puede aumentar o disminuir esta CD dependiendo de la situación.

Éxito Saltas hasta una distancia igual al resultado de tu prueba redondeado hacia abajo hasta los 5 pies (1,5 m) más próximos. No puedes saltar más lejos que tu Velocidad terrestre.

Fallo Das un salto de longitud normal.

Fallo crítico Das un Salto de longitud normal, pero después caes y acabas tumbado.

TREPAR ➤

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes libres las dos manos

Haces una prueba de Atletismo para moverte una distancia máxima de 5 pies (1,5 m) hacia arriba, hacia abajo o atravesando una pendiente. Mientras trepas estás desprevenido si no tienes Velocidad de trepar. El DJ es quien determina la CD basándose en la naturaleza de la pendiente y en las circunstancias ambientales; podrías obtener éxito crítico automático en una pendiente de inclinación trivial. Si tu Velocidad terrestre es 40 pies (12 m) o mayor, incrementa la distancia máxima en 5 pies (1,5 m) por cada 20 pies (6 m) de Velocidad por encima de 20 pies (6 m).

Éxito crítico Te mueves por la pendiente, incrementando en 5 pies (1,5 m) la distancia máxima.

Éxito Te mueves por la pendiente.

Fallo crítico Te caes. Si empezas a moverte sobre terreno estable, te caes y quedas tumbado.

Ejemplos de tareas de Trepas

No entrenado escala, fuerte pendiente, árbol de ramas bajas

Entrenado jarcias, soga, árbol típico

Experto muro con pequeños asideros y puntos de apoyo

Maestro techo con asideros y puntos de apoyo, pared de roca

Legendario superficie lisa

Acción entrenada de Atletismo

DESARMAR ➤

ATAQUE

Requisitos Tienes por lo menos una mano libre. El objetivo no puede ser más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Tratas de desalojar un objeto del agarre de una criatura. Haz una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos del objetivo.

Éxito crítico Desalojas el objeto del agarre del objetivo. Cae al suelo en el espacio de éste.

Éxito Debilitas el agarre del objetivo sobre el objeto. Intentos posteriores de Desarmar al objetivo de dicho objeto obtienen un bonificador +2 por circunstancia y el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a los ataques con el objeto u otras pruebas que requieren un agarre firme del mismo. La criatura puede acabar con el efecto Interactuando para cambiar su agarre sobre el objeto; de lo contrario, dura mientras la criatura empuña el mismo.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio y quedas desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

CAER

Cuando caes más de 5 pies (1,5 m), sufres daño por caída al aterrizar, que es un daño contundente igual a la mitad de la distancia (NdT: en pies) que has caído. Si sufres daño debido a una caída, cuando aterrizas quedas tumbado. Puedes Agarrarte a un saliente como reacción (pág. 418) para reducir o eliminar el daño de algunas caídas. Hay reglas más detalladas para el daño por caída en la pág. 421.

ATAQUES MÚLTIPLES CON ATLETISMO

Algunas acciones de Atletismo tienen el rasgo ataque, lo que significa que utilizarlas más de una vez en el mismo turno las hace menos precisas. Como quiera que estas acciones utilizan tu mano libre, utilizas los rasgos de tu ataque con el puño para determinar el penalizador por ataque múltiple, por lo que se aplica el rasgo ágil de tu puño. Por lo tanto, sufres un penalizador -4 si la acción es tu segundo ataque del turno o un -8 si es el tercero.

Algunos rasgos de arma te permiten llevar a cabo dichas acciones utilizando un arma, en cuyo caso el penalizador podría ser -5, o -10 si el arma carece del rasgo ágil. Algunos personajes pueden obtener también ataques sin armas carentes del rasgo ágil. Si no está claro qué penalizador utilizar, el DJ es quien decide.

DIPLOMACIA (CAR)

Influencias a otros mediante la negociación y la adulación, o buscas información mediante charlas amistosas.

CAUSAR IMPRESIÓN

AUDITIVO | CONCENTRAR | EXPLORACIÓN | LINGÜÍSTICO | MENTAL

Con por lo menos 1 minuto de conversación, durante el cual te dedicas a hacer preliminares carismáticos, adulación y otros actos de buena voluntad, buscas causar una buena impresión en alguien para que esté temporalmente bien dispuesto hacia ti. Al final de la conversación, haz una prueba de Diplomacia contra la CD de Voluntad de un objetivo. En su lugar puedes elegir hasta cinco objetivos, si aceptas un penalizador -2. El DJ podría considerar otros bonificadores o penalizadores basados en la situación. Cualquier impresión que hagas solo será válida para la interacción social actual, a menos que el DJ decida lo contrario. Consulta la barra lateral Cómo cambiar las actitudes para un resumen de los estados de actitud.

Éxito crítico La actitud del objetivo hacia ti mejora dos pasos.

Éxito La actitud del objetivo hacia ti mejora un paso.

Fallo crítico La actitud del objetivo hacia ti empeora un paso.

PEDIR ➤

AUDITIVO | CONCENTRAR | LINGÜÍSTICO | MENTAL

Puedes hacer una petición a una criatura que es amistosa o solicita hacia ti. Deberás formular la petición en unos términos que el objetivo acepte dada su actitud hacia ti en ese momento. El DJ es quien fija la CD basándose en la dificultad de la petición. Algunas peticiones son desagradables o imposibles, y ni siquiera un PNJ solícito estará de acuerdo con ellas.

CÓMO CAMBIAR LAS ACTITUDES

Tu influencia sobre los PNJs se mide con un conjunto de actitudes que reflejan cómo ven a tu personaje. Estas actitudes son tan solo un breve sumario de la disposición de la criatura. El DJ proporcionará detalles adicionales basándose en la historia y las creencias de los personajes con los que interactúas y sus actitudes pueden cambiar según el desarrollo de la historia. Las actitudes se detallan en el Apéndice Estados y se resumen aquí (*NdT: de mejor a peor*):

- **Solicito:** deseoso de ayudarte, responde favorablemente a tus peticiones.
- **Amistoso:** tiene una buena actitud hacia ti, pero no necesariamente arriesgará el pellejo para ayudarte.
- **Indiferente:** no le preocupas, ni para bien ni para mal (la mayoría de los PNJs empiezan indiferentes).
- **Malintencionado:** no te gustas y no quiere ayudarte.
- **Hostil:** trabaja activamente en tu contra, y podría atacarte simplemente porque no le caes bien.

Nadie puede cambiar la actitud de un personaje jugador con estas habilidades. Puedes interpretar las interacciones con los PJs e incluso utilizar los resultados de Diplomacia si el jugador quiere tener un sentido mecánico de lo convincente o encantador que es su personaje, pero los jugadores son quienes toman la decisión final acerca de cómo responden sus personajes.

Éxito crítico El objetivo está de acuerdo sin reservas con tu petición.

Éxito El objetivo está de acuerdo con tu petición, pero puede imponer cláusulas o modificaciones a la misma.

Fallo El objetivo rechaza tu petición, aunque puede proponer una alternativa menos extrema.

Fallo crítico No sólo el objetivo rechaza la petición, sino que su actitud hacia ti empeora en un paso debido a la temeridad de la misma.

REUNIR INFORMACIÓN

EXPLORACIÓN | SECRETO

Rastreas mercados locales, tabernas y lugares de reunión en un intento de averiguar cosas acerca de un individuo o de un tema en particular. El DJ es quien determina la CD de la prueba y la cantidad de tiempo que requiere (típicamente 2 horas, pero a veces más), junto con cualquier beneficio que puedes ser capaz de obtener invirtiendo dinero en sobornos, bebida o regalos.

Éxito Reúnes información acerca del individuo o del tema. El DJ es quien determina los detalles.

Fallo crítico Reúnes información incorrecta acerca del individuo o del tema.

Ejemplos de tareas de Reunir información

No entrenado tema de actualidad

Entrenado rumor común

Experto rumor oscuro, secreto mal guardado

Maestro información bien guardada o esotérica

Legionario información sólo al alcance de unos pocos e increíblemente selectos o sólo de seres extraordinarios

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ENGAÑO (CAR)

Puedes engañar y desorrientar a otros utilizando disfraces, mentiras y otras formas de subterfugio. El Engaño a menudo tiene inconvenientes si te descubren, y a menudo lo mejor es haber abandonado la población para cuando eso sucede.

CREAR UNA DISTRACCIÓN ♦

MENTAL

Con un gesto, un truquillo o unas palabras engañosas, puedes crear una distracción que atrae hacia otra parte la atención de una criatura. Si utilizas un gesto o un truquillo, la acción obtiene el rasgo manipular. Si utilizas palabras distractoras, obtiene los rasgos auditivo o lingüístico.

Haz una sola prueba de Engaño y compárala con las CD de Percepción de las criaturas cuya atención tratas de distraer. Tanto si tienes éxito como si no, las criaturas que tratas de distraer obtienen un bonificador +4 por circunstancia a sus CD de Percepción contra tus intentos de Crear una distracción durante 1 minuto.

Éxito Quedas escondido ante todas las criaturas cuya CD de Percepción es menor o igual que tu resultado (el estado escondido te permite Moverte furtivamente para alejarte, tal y como se describe en la pág. 245). Esto dura hasta el final de tu turno o hasta que haces cualquier cosa excepto dar un Paso o utilizar la habilidad Sigilo para Esconderte o Moverte furtivamente (págs. 244 y 245). Si das un Golpe una criatura, está desprevenida contra dicho ataque y a continuación quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no determina lo contrario.

Fallo No distraes la atención de ninguna criatura cuya CD de Percepción es mayor que tu resultado y dichas criaturas son conscientes de que pretendo engañarlas.

IMITAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN MANIPULAR SECRETO

Creas un disfraz para hacerte pasar por alguien o algo que no eres. Preparar un disfraz convincente cuesta 10 minutos y requiere material de disfraz (en la pág. 290), pero un disfraz más sencillo y rápido podría bastar si no tratas de imitar a un individuo específico, a discreción del DJ.

En la mayoría de los casos, las criaturas tienen una probabilidad de detectar tu engaño tan sólo si utilizan la acción de Buscar para hacer pruebas de Percepción contra tu CD de Engaño. Si tratas de Interactuar de forma directa con alguien mientras estás disfrazado, en su lugar el DJ hace una prueba secreta de Engaño por ti contra la CD de Percepción de dicha criatura.

Si vas disfrazado como un individuo específico, el DJ podría conceder a las criaturas con las que interacciones un bonificador por circunstancia basado en lo bien que conocen a la persona imitada, o bien podría hacer una prueba secreta de Engaño incluso si no estás interaccionando directamente con otros.

Éxito Engañas a la criatura para que crea que eres la persona de la que vas disfrazado. Podrías tener que hacer una nueva prueba si tu comportamiento cambiara.

Fallo La criatura puede ver que no eres quien dices ser.

Fallo crítico La criatura puede ver que no eres quien dices ser y te reconoce, si es capaz de saber quién eres sin un disfraz.

MENTIR

AUDITIVO CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MENTAL SECRETO

Tratas de engañar a alguien con una falsedad. Hacerlo cuesta por lo menos 1 asalto, o más si la mentira es elaborada. Haz una sola prueba de Engaño y compárala con las CD de Percepción de las criaturas a las que tratas de engañar. El DJ podría concederles un bonificador por circunstancia basado en la situación y en la naturaleza de la mentira que intentas colar. Es mucho más difícil hacer que una criatura se crea una mentira elaborada o altamente improbable que las mentiras más sencillas y más creíbles, y algunas son tan evidentes que es imposible que nadie se las crea.

A discreción del DJ, si una criatura se cree inicialmente tu mentira, podría hacer una prueba de Percepción más tarde para Averiguar intenciones contra tu CD de Engaño para darse cuenta de que le has mentido. Esto suele pasar si la criatura descubre pruebas suficientes para contrarrestar tus afirmaciones.

Éxito El objetivo se cree tu mentira.

Fallo El objetivo no se cree tu mentira y obtiene un bonificador +4 por circunstancia contra tus intentos de Mentir mientras dura vuestra conversación. Además es probable que, en el futuro, el objetivo sospeche de ti.

Acción Entrenada de Engaño

FINTAR ♦

MENTAL

Requisitos Estás a alcance de cuerpo a cuerpo del oponente al que quieras Fintar.

Con una floritura engañosa, dejas a un oponente mal preparado para tu ataque real. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de tu objetivo.

Éxito crítico Desarrollas por completo las defensas de tu enemigo contra ti. El objetivo queda desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que haces contra él hasta el final de tu siguiente turno.

Éxito Tu enemigo resulta engañado, pero sólo momentáneamente. El objetivo queda desprevenido contra el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que haces contra él hasta el final de tu turno actual.

Fallo crítico Tu finta acaba fatal. Quedas desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que el objetivo hace contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

INTERPRETACIÓN (CAR)

Eres hábil en una forma de interpretación, utilizando tu talento para impresionar a las multitudes o para ganarte la vida.

Competencia básica

Algunas interpretaciones requieren algo más que ser carismático y si no cumples las demandas de la forma artística o de la audiencia, el DJ te podría aplicar un penalizador basado en el atributo relevante. Por ejemplo, si quieres bailar y tienes un modificador negativo por Destreza, podrías sufrir un penalizador. Igualmente, si tienes que dar un discurso y tu modificador por inteligencia es negativo, podrías tener que esperar que tu Carisma en bruto superara los penalizadores debidos a tus limitaciones intelectuales... ¡o pedirle a alguien que te ayude a escribirlo!

Rasgos de interpretación

Cuando utilizas una acción que usa la habilidad Interpretación, ésta obtiene uno o más rasgos relevantes al tipo de la misma. El DJ podría cambiarlos dependiendo de las circunstancias, pero los rasgos más comunes basados en la interpretación se indican más abajo.

Si quieras ser particularmente hábil con un tipo de interpretación, puedes seleccionar la dote de habilidad Intérprete virtuoso (pág. 258). Dicha dote subdivide algunas de las interpretaciones indicadas más arriba por tipo de instrumento específico y tu DJ podría permitirte que añadieras tu propio tipo.

Interpretación	Rasgos adicionales
Actuar o Interpretar	Auditivo, lingüístico y visual
una comedia	
Bailar	Auditivo y manipular
Tocar un instrumento	Auditivo y manipular
Hablar en público o cantar	Auditivo y lingüístico

INTERPRETAR ◆

CONCENTRAR

Cuando llevas a cabo una interpretación breve (una canción, un baile rápido o unos cuantos chistes) utilizas la acción Interpretar. Esta acción es especialmente útil cuando quieras demostrar tu capacidad o impresionar rápidamente a alguien. Interpretar raramente tiene impacto por sí sola, pero podría influenciar las CD de las pruebas de Diplomacia subsiguientes contra quienes observan o incluso cambiar sus actitudes si el DJ lo cree conveniente.

Éxito crítico Tu interpretación impresiona a los observadores, que es probable que comparten comentarios acerca de tu aptitud.

Éxito Demuestras tu valía y los observadores aprecian la calidad de tu interpretación.

Fallo Tu interpretación fracasa.

Fallo crítico Tan solo demuestras tu incompetencia.

Ejemplos de tareas de Interpretar

No entrenado audiencia de plebeyos

Entrenado audiencia de artesanos

Experto audiencia de mercaderes o nobles menores

Maestro audiencia de la alta nobleza o la realeza menor

Legendario audiencia de la realeza mayor o seres de otro mundo

Acción entrenada de Interpretación

Tienes que estar entrenado en Interpretación a fin de utilizarla para Obtener ingresos.

- **Obtener ingresos** (pág. 229) organizando una interpretación.

INTIMIDACIÓN (CAR)

Doblegas a la tuya la voluntad de otros utilizando amenazas. A diferencia del Engaño o de la Diplomacia, la Intimidación es típicamente un instrumento romo, con poco espacio para los matices o la delicadeza.

DESMORALIZAR ◆

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL MIEDO

Con un grito repentino, un desafío bien calibrado o una injuria hiriente, puedes quebrantar la resolución de un enemigo. Elige una criatura a 30 pies (9 m) o menos de ti de la que eres consciente. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de tu objetivo. Si el objetivo no entiende el idioma en el que hablas, o no estás hablando un idioma, sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba. Sea cual sea el resultado, el objetivo quedará temporalmente inmune a tus intentos de Desmoralizarle durante 10 minutos.

Éxito crítico El objetivo queda asustado 2.

Éxito El objetivo queda asustado 1.

OBLIGAR

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN EXPLORACIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL

Con amenazas veladas o directas, tratas de obligar a una criatura a que haga lo que tú quieres. Debes invertir por lo menos 1 minuto conversando con la criatura. Al final de la conversación, haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo, modificada por cualquier circunstancia que el DJ determine (las actitudes a que se hace referencia en los efectos de más abajo se resumen en la barra lateral Cómo cambiar las actitudes de la pág. 238, y se describen al completo en el Apéndice Estados, que empieza en la pág. 442).

Éxito crítico El objetivo te facilita la información que buscas o se muestra de acuerdo en seguir tus instrucciones si éstas no pueden dañarte en modo alguno. El objetivo continúa estando de acuerdo contigo durante una cantidad de tiempo determinada por el DJ, pero no superior a 1 día, en cuyo momento se vuelve malintencionado (si aún no era malintencionado u hostil). Sin embargo, tiene demasiado miedo de ti para tomar represalias... por lo menos a corto plazo.

Éxito Como éxito crítico, pero una vez que el objetivo se vuelve malintencionado, podría decidirse a actuar contra ti, por ejemplo informando de ti a las autoridades o ayudando a tus enemigos.

Fallo El objetivo no hace lo que tú dices y, si aún no era malintencionado u hostil, se vuelve malintencionado.

Fallo crítico El objetivo rehúsa cumplir tus órdenes, se vuelve hostil si aún no lo era y queda temporalmente inmune a tus intentos de Obligarle durante por lo menos 1 semana.

LATROCINIO (DES)

Estas entrenado en un conjunto de habilidades en particular, típicas de ladrones y de facinerosos.

ESCAMOTEAR UN OBJETO ◆

MANIPULAR

Te haces con un objeto pequeño no atendido e intentas que nadie se dé cuenta. Haz una sola prueba de Latrocínio contra la CD de Percepción de todas las criaturas que te están observando en ese momento. Lo normal es que sólo puedas Escamotear objetos de Impedimento insignificante, aunque el DJ podría determinar otra cosa dependiendo de la situación.

Éxito La criatura no se da cuenta de que Escamoteas el objeto.

Fallo La criatura se da cuenta de que Escamoteas el objeto.

SUSTRAER ◆

MANIPULAR

Tratas de hacerte con un objeto de otra criatura sin que lo note. Típicamente, tan sólo puedes Sustraer un objeto de Impedimento insignificante, y fallas automáticamente si la criatura que tiene el objeto está en combate o en guardia.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Haz una prueba de Latrocínio para determinar si Sustraes el objeto con éxito. La CD suele ser la CD de Percepción de la criatura que tiene el objeto. Es más fácil robar un objeto que se lleva encima pero que no está vigilado de cerca (como por ejemplo una bolsa de monedas que cuelga del cinto o un objeto dentro de dicha bolsa). El DJ puede incrementar la CD si el objeto está protegido o si la naturaleza del mismo hace que sea más difícil de sustraer (como por ejemplo, un objeto muy pequeño en un embalaje grande o un pergaminio mezclado con otros documentos). Por ejemplo, la CD es típicamente 5 mayor si el objeto está en un bolsillo, lo lleva una criatura en la mano o está similarmente protegido.

También podrías tener que comparar el resultado de tu prueba de Latrocínio contra la CD de Percepción de otros observadores distintos a la persona que lleva el objeto. El DJ podría imponer un penalizador por circunstancia a la CD de los observadores distraídos.

Éxito Robas el objeto sin que el portador se dé cuenta, o un observador no te ve hacerte con el objeto o intentar hacerte con él.

Fallo El portador del objeto detecta tu intento antes de que puedas hacerte con el objeto, o un observador te ve sustraerlo o intentarlo. El DJ es quien determina la respuesta de cualquier criatura que se da cuenta de tu sustracción.

Acciones entrenadas de Latrocínio

FORZAR UNA CERRADURA ➤

MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos un juego de herramientas de ladrón o dispones de él (pág. 288).

Abrir una cerradura sin tener la llave es muy parecido a Inutilizar un mecanismo, pero la CD de la prueba la determinan la complejidad y la construcción de la cerradura (las cerraduras y sus CD están en la pág. 287). Las cerraduras de calidad superior podrían requerir múltiples éxitos para ser forzadas. Si careces de las herramientas apropiadas, el DJ te podría permitir que utilizaras ganzúas improvisadas, que se tratan como herramientas de baja calidad.

Éxito crítico Fuerzas la cerradura u obtienes dos éxitos acumulativos para forzar una que requiere más de un éxito. No dejas rastro de tus manipulaciones.

Éxito Fuerzas la cerradura u obtienes un éxito acumulativo para forzar una que requiere más de un éxito. Dejas tras de ti unos daños que indican que la cerradura ha sido forzada, si se examina de cerca.

Fallo crítico Rompes tus herramientas y dejas tras de ti unos daños obvios. Arreglar un juego de herramientas roto requiere utilizar Artesanía o Repararlo, o bien incorporar ganzúas de repuesto (que cuestan 3 pp, o 3 po si es un juego de herramientas de ladrón infiltrador).

INUTILIZAR UN MECANISMO ➤

MANIPULAR

Esta acción te permite desactivar una trampa u otro artilugio complejo. A menudo, un artilugio requiere numerosos éxitos antes de quedar desactivado, dependiendo de su construcción y de su complejidad. Para estas cosas, va muy bien un juego de herramientas de ladrón, y a veces incluso es de uso obligado para Inutilizar un meca-

nismo, a criterio del DJ; otras veces, un artilugio requiere un rango de competencia mayor en Latrocino para desactivarlo.

El resultado de tu prueba de Latrocino determina los progresos que haces.

Éxito crítico Inutilizas el mecanismo u obtienes dos éxitos acumulativos para desactivar uno que requiere más de un éxito. No dejas rastro de tus manipulaciones y puedes rearmarlo más tarde, si ese tipo de mecanismo puede ser rearmado.

Éxito Inutilizas el mecanismo u obtienes un éxito acumulativo para desactivar uno que requiere más de un éxito.

Fallo crítico Activas el mecanismo.

MEDICINA (SAB)

Puedes curar heridas y ayudar a la gente a recuperarse de enfermedades y venenos. Tratar heridas es especialmente útil, puesto que permite a tu grupo aventurero curarse entre combates. Puede de convertirse en aún más eficaz con dotes de habilidad como por ejemplo Recuperación continua (pág. 263) y Médico de sala (pág. 260).

Incluso si no estás entrenado en Medicina, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de enfermedades, heridas, venenos y otras afecciones. Puedes utilizar esto para llevar a cabo exámenes forenses si inviertes 10 minutos (o más, si así lo determina el DJ), buscando pruebas como por ejemplo patrones de heridas. Esto es particularmente útil si quieras determinar cómo un cuerpo ha resultado herido o muerto.

PRIMEROS AUXILIOS ➤

MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Administras Primeros auxilios a una criatura adyacente que está moribunda o sangrando. Si una criatura está a la vez moribunda y sangrando, elige cuál de las afecciones vas a tratar antes de hacer la tirada. Puedes administrar Primeros auxilios de nuevo para intentar remediar el otro efecto.

- Detener la hemorragia** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que está sufriendo daño por sangrado (pág. 409). La CD suele ser la misma del efecto que causó el sangrado.
- Estabilizar** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que está a 0 Puntos de Golpe y tiene el estado moribundo. La CD es igual a 5 + la CD de la tirada de recuperación de dicha criatura (típicamente 15 + su valor de moribundo).

Éxito Si estás intentando estabilizar, el objetivo pierde el estado moribundo (pero permanece inconsciente). Si intentas detener la hemorragia, el objetivo se beneficia de una recuperación asistida (pág. 443) con la CD rebajada por una ayuda particularmente apropiada.

Fallo crítico Si intentabas estabilizar, el valor de moribundo del objetivo se incrementa en 1. Si intentabas detener la hemorragia, el objetivo sufre de inmediato una cantidad de daño igual a su daño persistente por sangrado.

Acciones entrenadas de Medicina

TRATAR ENFERMEDAD

MANIPULAR TIEMPO LIBRE

Requisitos Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Inviertes por lo menos 8 horas cuidando de una criatura enferma. Haz una prueba de Medicina contra la CD de la enfermedad. Una vez la has hecho, no puedes hacerla de nuevo hasta después de la siguiente salvación de la criatura contra la enfermedad.

Éxito crítico Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

Éxito Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

Fallo crítico Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

TRATAR HERIDAS

CURACIÓN EXPLORACIÓN MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Inviertas 10 minutos tratando a una criatura viva herida (designándote a ti mismo como objetivo, si así lo decides). El objetivo queda a continuación temporalmente inmune a las acciones de Tratar heridas durante 1 hora, pero este intervalo se solapa con el tiempo que has pasado tratándolo (por lo que un paciente puede ser tratado una vez por hora, no una vez cada 70 minutos).

La CD de la prueba de Medicina suele ser 15, aunque el DJ podría ajustarla basándose en las circunstancias, como por ejemplo tratar un paciente en el exterior en mitad de una tormenta, o tratar heridas mágicamente malditas. Si tienes el rango experto en Medicina, en su lugar puedes hacer una prueba CD 20 para incrementar en 10 los Puntos de Golpe recuperados; si tienes el rango maestro, en su lugar puedes hacer una prueba CD 30 para incrementar en 30 los Puntos de Golpe recuperados; y si tienes el rango legendario, en su lugar puedes hacer una prueba CD 40 para incrementar en 50 puntos los puntos de Golpe recuperados. El daño infligido con un fallo crítico sigue siendo el mismo.

Si tienes éxito en tu prueba, puedes continuar tratando al objetivo para concederle curación adicional. Si le das durante 1 hora, dobla los Puntos de Golpe que recupera debido a Tratar heridas.

El resultado de tu prueba de Medicina determina cuántos puntos de Golpe recupera el objetivo.

Éxito crítico El objetivo recupera 4d8 Puntos de Golpe y pierde el estado herido.

Éxito El objetivo recupera 2d8 Puntos de Golpe y pierde el estado herido.

Fallo crítico El objetivo sufre 1d8 daño.

TRATAR VENENO ➤

MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Tratas a un paciente para prevenir la extensión del veneno. Haz una prueba de Medicina contra la CD del veneno. Una vez has hecho una

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

prueba de Tratar veneno para una criatura, no puedes hacerlo de nuevo hasta después de la siguiente salvación de la misma contra el veneno.

Éxito crítico Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

Éxito Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

Fallo crítico Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

NATURALEZA (SAB)

Sabes mucho acerca del mundo natural, pudiendo comandar y entrenar a los animales y a las bestias mágicas. Incluso si no estás entrenado en Naturaleza, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** acerca de la fauna, la flora, la geografía, el clima, el entorno, las criaturas de origen natural (como los animales, las bestias, las hadas y las plantas), el Primer Mundo y los Planos Elementales.

COMANDAR A UN ANIMAL ♦

AUDITIVO CONCENTRAR

Das una orden a un animal. Haz una prueba de Naturaleza contra la CD de Voluntad del animal. El DJ podría ajustar la CD si tiene una actitud buena hacia ti, si sugieres un curso de acción hacia el que estaba predispuesto o si le ofreces una golosina.

Fallas automáticamente si el animal es hostil o mal intencionado hacia ti. Si es solícito contigo, incrementa en un paso tu grado de éxito. Podrías ser capaz de Comandar a un animal más fácilmente con una dote como Montar (pág. 261).

La mayoría de animales conocen las acciones básicas Buscar, Golpear, Ponerse de pie, Saltar y Zancada. Si un animal conoce una actividad, como el galope de un caballo, puedes Comandar al animal para que la lleve a cabo, pero debes gastar tantas acciones en ello como número de acciones de la actividad. También puedes invertir múltiples acciones de Comandar al animal para que lleve a cabo dicho número de acciones básicas en su siguiente turno; por ejemplo, podrías invertir tres acciones para Comandar a un animal y que dé tres Zancadas, o que dé dos Zancadas y después un Golpe.

Éxito El animal hace lo que le has ordenado en su siguiente turno.

Fallo El animal duda o se resiste, y no hace nada.

Fallo crítico El animal se comporta mal o se confunde, y lleva a cabo alguna otra acción determinada por el DJ.

Acciones entrenadas de Naturaleza

Tienes que estar entrenado en Naturaleza para utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición primigenia.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición primigenia.

OCULTISMO (INT)

Sabes mucho acerca de las filosofías antiguas, la sabiduría esotérica, el misticismo más oscuro y las criaturas sobrenaturales. Incluso si no estás entrenado en Ocultismo, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento.

ANIMALES COMANDADOS

Comandar a un animal no es siempre tarea fácil. Un animal es una criatura independiente y de inteligencia limitada. La mayoría sólo entienden las instrucciones más simples, por lo que podrías indicar a un animal que moviera hasta cierta casilla, pero no dictarle un camino específico para llegar allí, u ordenarle que atacara a cierta criatura, pero sin poder especificar que el ataque no fuera letal. Es el DJ quien decide la especificidad de la acción que utiliza el animal.

Este hace lo que le has ordenado en cuanto puede, por lo general como su primera acción de su siguiente turno. Si le has dado órdenes múltiples, hace lo que le has dicho por orden. Olvida todas las órdenes más allá de las que puede llevar a cabo en su turno. Si mucha gente da órdenes al mismo animal, es el DJ quien determina cómo reacciona. El DJ también podría aumentar la CD si alguien ha intentado ya Comandar al animal en ese asalto.

Si tienes una mascota, compañero animal, familiar o esbirro similar, puedes comandarlo de forma mucho más efectiva.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de antiguos misterios; filosofías oscuras, criaturas de significación ocultista (como por ejemplo las aberraciones, los espíritus y los cieños); y los Planos esotéricos como el Plano Astral, la Forja de la Creación, el Plano Etéreo, el Inframundo y el Vacío.

Acciones entrenadas de Ocultismo

Tienes que estar entrenado en Ocultismo para utilizarlo con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Descifrar escritura** (pág. 228) sobre temática ocultista, incluyendo sistemas metafísicos complejos, principios sincréticos, filosofías oscuras y divagaciones incoherentes.
- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición ocultista.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición ocultista.

RELIGIÓN (SAB)

Los secretos de los dioses, los dogmas, la fe y los reinos de las criaturas divinas, tanto las sublimes como las siniestras, están abiertos para ti. También comprendes cómo funciona la magia, aunque tu formación imparte un sesgo religioso a dicho conocimiento. Incluso si no estás entrenado en Religión, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de los agentes divinos, los puntos más sutiles de la teología, los mitos oscuros relativos a una fe y las criaturas de significado religioso (como los celestiales, los infernales y los muertos vivientes), la Forja de la Creación, el Vacío y la Esfera Exterior.

Acciones entrenadas de Religión

Tienes que estar entrenado en Religión para utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

SUBCATEGORÍAS COMUNES DE SABER

Podrás aprender cualquier habilidad de Saber que el DJ te permita. La siguiente lista cubre una amplia variedad de temas comunes, apropiados para los personajes en la mayoría de campañas. Los bagajes a menudo te conceden una habilidad de Saber de esta lista.

- Saber (académico)
- Saber (agricultura)
- Saber (arquitectura)
- Saber (arte)
- Saber (astronomía)
- Saber (bajos fondos)
- Saber (bibliotecas)
- Saber (buenaventura)
- Saber (carpintería)
- Saber (caza)
- Saber (circo)
- Saber (conducir)
- Saber (contabilidad)
- Saber (curtiduría)
- Saber (escribanía)
- Saber (establos)
- Saber (explorar)
- Saber (genealogía)
- Saber (gladiadores)
- Saber (gremios)
- Saber (guerra)
- Saber (heráldica)
- Saber (herboristería)
- Saber (ingeniería)
- Saber (juegos)
- Saber (legal)
- Saber (mercantil)
- Saber (minería)
- Saber (molienda)
- Saber (navegar)
- Saber (partos)
- Saber (pesca)
- Saber (pilotar)
- Saber (teatro)
- Saber (trabajo)
- Saber acerca de un asentamiento específico: Saber (Absalom), Saber (Magnimar)
- Saber acerca de un dios específico: Saber (Abadar), Saber (Iomedae)
- Saber acerca de un Plano específico, distinto del Universo o del Plano en el que se desarrolla el juego si no es el Universo: Saber (Plano Astral), Saber (Cielo), Saber (Fisuras Exteriores)
- Saber acerca de un tipo de comida o de bebida: Saber (alcohol), Saber (panadería), Saber (carnicería), Saber (cocina), Saber (té)
- Saber acerca de un tipo de terreno específico: Saber (montañas), Saber (ríos)
- Saber acerca de una criatura específica o de una categoría estrecha de criaturas: Saber (demonios), Saber (gigantes), Saber (vampiros)
- Saber acerca de una organización pública específica: Saber (Caballeros infernales), Saber (Sociedad Pathfinder)

- **Descifrar escritura** (pág. 228) de naturaleza religiosa, incluyendo alegorías, homilías y proverbios.
- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición divina.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición divina.

SABER (INT)

Dispones de información especializada sobre un tema acotado. Saber dispone de muchas subcategorías, como por ejemplo Saber (militar), Saber (navegación), Saber (vampiros) o cualquier subcategoría similar de la habilidad. Cada subcategoría cuenta como una habilidad por derecho propio, por lo que por ejemplo aplicar un incremento de habilidad a Saber (los Planos) no incrementaría tu competencia en Saber (navegación).

La mayoría de bagajes te conceden el rango entrenado en una subcategoría específica de la habilidad Saber. El DJ es quien determina qué otras subcategorías permite, aunque siempre son menos amplias que cualquiera de las otras que te permiten Recordar conocimiento y nunca deberían poder reemplazar por entero a la acción de Recordar conocimiento de otra habilidad. Por ejemplo, no podrías utilizar Saber (magia) para recordar la misma amplitud de conocimientos acerca de la magia que cubren Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; ni elegir Saber (aventuras) para que te conceda toda la información que un aventurero necesita; ni elegir Saber (los Planos) para obtener toda la información repartida en diversas habilidades y subcategorías como por ejemplo Saber (Cielo).

Si estás haciendo una prueba y se podrían aplicar múltiples subcategorías de Saber, o también una habilidad que no es de Saber, puedes utilizar la habilidad que prefieras. Si existe alguna duda sobre si una habilidad de Saber se aplica a un tema o acción específicos, es el DJ quien decide si se puede utilizar o no.

Incluso si no estás entrenado en Saber, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca del tema de la subcategoría de la habilidad de Saber.

Acción entrenada de Saber

Tienes que estar entrenado en Saber a fin de utilizarlo para Obtener ingresos.

- **Obtener ingresos** (pág. 229) utilizando tu conocimiento para practicar un oficio.

SIGILO (DES)

Eres hábil en evitar la detección, lo que te permite pasar desapercibido por delante de tus enemigos, esconderte u ocultar un objeto.

ESCONDERSE**SECRETO**

Te acurrucas tras una cobertura, una cobertura mayor u obtienes ocultamiento para quedar escondido, a fin de no seguir siendo observado. El DJ hace en secreto tu prueba de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura de las que te están observando pero contra las que dispones de cobertura,

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

cobertura mayor o estás oculto. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la prueba si dispones de cobertura estándar (o +4 si dispones de cobertura mayor).

Éxito Si la criatura podía verte, ahora estás escondido de ella en lugar de observado. Si estabas escondido de la misma o no detectado por ella, mantienes dicho estado.

Si consigues esconderte con éxito de una criatura, pero luego dejas de tener cobertura o cobertura mayor contra la misma o de estar oculto de ella, vuelve a estar observado. Dejas de estar escondido si haces cualquier cosa excepto Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si tratas de dar un Golpe a una criatura, ésta permanece desprevenida ante dicho ataque y después quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no opina lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requeriría otra prueba de Sigilo.

Si una criatura utiliza Buscar para que quedes observado por ella, deberás Esconderte con éxito para quedar de nuevo escondido de ella.

MOVIMIENTO FURTIVO ♦♦

MOVIMIENTO | SECRETO

Tratas de mover a otro sitio mientras sigues estando no detectado o pasas a dicho estado. Da una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad (puedes utilizar movimiento furtivo mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del correspondiente tipo de movimiento; debes mover a la mitad de dicha Velocidad).

Al final de tu movimiento, el DJ hace en secreto tu prueba de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura de la que estabas escondido o que no te había detectado al inicio de tu movimiento. Si dispones de cobertura o de cobertura mayor frente a la criatura a lo largo de tu Zancada, obtienes el bonificador +2 por circunstancia si tienes cobertura (o +4 si tienes cobertura mayor) a tu prueba de Sigilo. Como quiera que estás moviendo, el incremento de bonificador por Ponerse a cubierto no se aplica. No tienes derecho a una tirada contra una criatura si, al final de tu movimiento, ni estás oculto de la misma, ni dispones de cobertura o de cobertura mayor contra ella. Quedas automáticamente observado por dicha criatura.

Éxito No estás detectado por la criatura durante tu movimiento y permaneces sin detectar por ella al final del mismo.

Quedas observado en cuanto haces cualquier cosa diferente a Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si das un Golpe a una criatura, está desprevenida contra dicho ataque y a continuación quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no dice lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requeriría otra prueba de Sigilo. Si hablas o haces un ruido deliberadamente alto, quedas escondido en lugar de no detectado.

Si una criatura utiliza Buscar y como resultado quedas escondido de la misma, debes Moverte furtivamente siquieres volver a estar no detectado por ella.

Fallo Un sonido delator o cualquier otra señal revela tu posición, aunque sigues sin ser visto. Estás escondido de la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

Fallo crítico ¡Te han visto! Estás observado por la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así. Si eres invisible y estabas

CÓMO SER SIGILOSO

Si quieres mover de forma furtiva cuando hay criaturas que pueden verte, puedes utilizar una combinación de Esconderte y de Movimiento furtivo.

- En primer lugar, **Escondete** detrás de algo (o bien sacando partido de la cobertura o bien disponiendo del estado oculto debido a la niebla, a un conjuro o a un efecto similar). Una prueba con éxito de Sigilo te deja escondido, aunque las criaturas siguen sabiendo aproximadamente dónde estás.
- En segundo lugar, ahora que estás escondido, puedes **Moverte furtivamente**. Eso significa que te puedes mover a la mitad de tu Velocidad y hacer otra prueba de Sigilo. Si tienes éxito, ahora estás no detectado. Eso significa que las criaturas ya no saben en qué casilla estás.

Si te estuvieras acercando a criaturas que no sabían que estabas allí, podrías empezar a Moverte furtivamente de entrada, puesto que para empezar no sabían dónde estabas. Algunas acciones pueden hacer que vuelvas a ser observado, pero son esperables: permanecer de pie en terreno abierto, atacar a alguien, hacer mucho ruido, etc. Sin embargo, si das un Golpe a alguien después de Esconderte o Mover furtivamente con éxito, el objetivo está desprevenido contra dicho Golpe.

Las criaturas pueden tratar de localizarte utilizando la acción Buscar, descrita en la pág. 416.

Hay tres estados que explican los niveles de detección. Recuerda que dichos estados son relativos para cada criatura: puedes ser observado por una criatura, estar escondido para otra y no detectado para una tercera.

Observado (pág. 447)

Estás a plena vista de la criatura.

Escondido (pág. 444)

La criatura conoce tu posición, pero no puede verte.

No detectado (pág. 447)

La criatura no conoce tu posición.

SIGILO INOBSEERVABLE

En algunos casos, puede ser imposible para una criatura observarte por completo. Esto sucede típicamente si eres invisible, si el observador está cegado o si estás en la oscuridad y la criatura no puede ver en la oscuridad. En dichos casos, cualquier fallo crítico que sufres en una prueba de Movimiento furtivo es, en su lugar, un fallo. También continúas sin estar detectado si pierdes cobertura o cobertura mayor contra dicha criatura o ya no estás oculto de la misma.

escondido de la criatura, en lugar de observado estás escondido a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

OCTULAR UN OBJETO ♦♦

MANIPULAR | SECRETO

Disimulas un pequeño objeto en tu persona (como por ejemplo, un

arma de Impedimenta ligera). Cuando tratas de pasar un objeto oculto por delante de alguien que podría darse cuenta de su presencia, el DJ hace por ti una prueba de Sigilo y la compara con la CD de Percepción del observador pasivo. Una vez el DJ hace tu prueba para un objeto oculto, se utiliza el mismo resultado sin importar por delante de cuántos observadores pasivos tratas de camuflarlo. Si una criatura te está registrando específicamente en busca de un objeto, puede hacer una prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo (si tiene éxito, lo encuentra).

También puedes ocultar un objeto en alguna parte que no es tu persona, como por ejemplo en el sotobosque o en un compartimento secreto de un mueble. En este caso, los personajes que Buscan en un área comparan los resultados de su prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo para determinar si encuentran el objeto.

Éxito El objeto sigue sin ser detectado.

Fallo El buscador encuentra el objeto.

SOCIEDAD (INT)

Entiendes a la gente y a los sistemas que hacen funcionar a la civilización, y conoces los acontecimientos históricos que hacen que las sociedades sean lo que son hoy en día. Además, puedes utilizar dicho conocimiento para navegar por entre los complejos mecanismos físicos, societarios y económicos de los asentamientos. Incluso si no estás entrenado en Sociedad, puedes utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de la historia local, las personalidades importantes, las instituciones legales, la estructura societaria y las culturas humanoides. El DJ podría permitir que Sociedad se aplicara a otras criaturas que resultan ser elementos principales de la sociedad de tu región, como por ejemplo la nobleza dracónica en un reino de humanos gobernado por dragones.
- **Subsistir** (pág. 232) en un asentamiento buscando refugio, rebuscando por la calle o mendigando comida.

Acciones entrenadas de Sociedad

Tienes que estar entrenado en Sociedad a fin de utilizarla para Descifrar escritura.

- **Descifrar escritura** (pág. 228), que es un mensaje codificado, un texto escrito en una forma incompleta o arcaica o, en algunos casos, un texto en un idioma que no conoces.

FALSIFICAR

SECRETO | **TIEMPO LIBRE**

Requisitos Proporcionas el material de escritura adecuado para tu falsificación.

Crear un documento falso, por lo general a lo largo de un día o de una semana. El DJ hace una prueba secreta de Sociedad CD 20. Si tienes que falsificar la caligrafía de una persona específica, necesitas una muestra de la misma. De lo contrario, tan sólo necesitas haber visto un documento similar, y obtienes hasta un bonificador +4 por circunstancia a la prueba (el DJ es quien determina el bonificador).

Éxito La falsificación es lo bastante buena como para que los observadores pasivos no se den cuenta (pero consulta Cómo examinar falsificaciones).

CÓMO EXAMINAR FALSIFICACIONES

Una criatura que busca falsificaciones, incluso si ha sido engañada por una observación pasiva, puede tomarse un tiempo para examinar de cerca un documento y ver si es una falsificación. Aplica diferentes técnicas y métodos de análisis para ver más allá de los elementos superficiales y hace una prueba secreta de Percepción o de Sociedad contra la CD de Sociedad del falsificador; cualquier bonificador aplicado inicialmente a la falsificación se aplica a esta CD.

Con un éxito, el examinador sabe que el documento es una falsificación. Con un fallo, cree que el documento es genuino y no puede probar de nuevo a menos que descubra un nuevo motivo para sospechar del documento. Si un PJ examina un documento genuino, el DJ podría pretender que hace una prueba secreta antes de revelar que el documento es genuino.

Fallo La falsificación tiene signos obvios de que es un documento falso, permitiendo potencialmente que los observadores pasivos lo detecten. Cada vez que un observador pasivo ve el documento, el DJ compara el resultado de tu prueba con la CD de Percepción del observador o su CD de Sociedad, la mayor de ambas. Si tu resultado no excede la CD de un observador pasivo, éste determina que el documento es una falsificación.

SUPERVIVENCIA (SAB)

Eres hábil en vivir en las tierras vírgenes, forrageando en busca de comida y sabiendo construir refugios, y mediante el entrenamiento descubres los secretos de rastrear y de ocultar tu rastro. Incluso si no estás entrenado, sigues pudiendo utilizar Supervivencia para subsistir.

- **Subsistir** (pág. 232) en las tierras vírgenes forrageando en busca de comida y construyendo refugios.

SENTIR LA DIRECCIÓN

EXPLORACIÓN | **SECRETO**

Utilizando las estrellas, la posición del sol, los rasgos de la geografía o de la flora o el comportamiento de la fauna, puedes permanecer orientado en las tierras vírgenes. Típicamente, haces una prueba de Supervivencia sólo una vez al día, pero algunos entornos o cambios podrían requerir alguna tirada más a menudo. Es el DJ quien determina la CD y lo que dura esta actividad (por lo general, tan sólo un minuto). Ubicaciones más inusuales o aquellas con las que no estás familiarizado podrían requerir de ti un rango de competencia mínimo para Sentir la dirección. Sin un compás, sufres un penalizador -2 por objeto a las pruebas para Sentir la dirección.

Éxito crítico Tienes una excelente idea de dónde estás. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, las conoces exactamente.

Éxito Obtienes una orientación suficiente como para evitar perderte por completo. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, tienes un buen sentido de las mismas.

Tareas de Sentir la dirección

No entrenado determinar una dirección cardinal utilizando el sol

Entrenado encontrar un sendero tapado por la vegetación en un bosque

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Introducción
Tabla de habilidades
Acciones de habilidad generales
Habilidades
Acrobacias
Arcanos
Artesanía
Atletismo
Diplomacia
Engaño
Interpretación
Intimidación
Latrocínio
Medicina
Naturaleza
Ocultismo
Religión
Saber
Sigilo
Sociedad
Supervivencia

Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- Experto** orientarse en un laberinto de vegetación
Maestro orientarse en un laberinto complicado o en un desierto relativamente uniforme
Legendario orientarse en un reino onírico en cambio continuo.

Acciones entrenadas de Supervivencia

CUBRIR RASTRO

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **MOVIMIENTO**

Cubres tus huellas, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 438. No tienes que hacer una prueba de Supervivencia para cubrir tu rastro, pero cualquiera que te rastreá ha de tener éxito en una prueba de Supervivencia contra tu CD de Supervivencia si es superior a la CD normal para Rastrear.

En algunos casos, podrías Cubrir rastro en un encuentro. En este caso, es una sola acción y carece del rasgo exploración.

RASTREAR

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **MOVIMIENTO**

Sigues rastros, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 438. Tras una prueba con éxito de Rastrear, puedes continuar siguiendo el rastro a la mitad de tu Velocidad sin hacer pruebas adicionales durante hasta 1 hora.

En algunos casos, podrías Rastrear en un encuentro. En este caso, Rastrear es una sola acción y carece del rasgo exploración, pero podrías tener que tirar más a menudo por estar en una situación tensa. Es el DJ quien determina lo a menudo que tienes que hacer la prueba.

Haces tu prueba de Supervivencia cuando empiezas a Rastrear, una vez por cada hora que continúas rastreando y en cualquier momento en que cambia algo significativo en el rastro. El DJ es quien determina las clases de dificultad para dichas pruebas, dependiendo de lo reciente del rastro, del clima y del tipo de terreno.

Éxito Encuentras el rastro o continuas siguiendo el actual.

Fallo Pierdes el rastro, pero puedes intentar encontrarlo de nuevo al cabo de 1 hora.

Fallo crítico Pierdes el rastro y no puedes intentar encontrarlo de nuevo hasta al cabo de 24 horas.

Ejemplos de tareas de Rastrear

No entrenado el rastro de un ejército grande por un camino

Entrenado huellas relativamente recientes de un oso desbocado a través de las llanuras

Experto las huellas de una ágil pantera en una jungla, huellas después de llover

Maestro huellas oscurecidas por la nieve invernal, las de un raton o una criatura más pequeña, huellas dejadas en superficies que no las soportan, como por ejemplo la roca viva

Legendario antiguas huellas en la arena de un desierto ventoso, huellas tras un gran vendaval o un huracán

MANUAL DE JUEGO

CAPÍTULO 5:

DOTES

Todo tipo de experiencias y de entrenamiento pueden dar forma a tu personaje más allá de lo que aprendes avanzando en tu clase. Las aptitudes que requieren cierto grado de entrenamiento pero que pueden ser adquiridas por cualquiera (no solamente los miembros de ciertas clases o ascendencia) se denominan dotes generales.

En la mayoría de clases, obtienes una dote general cuando llegas a 3.^{er} nivel y cada 4 niveles subsiguientes. Cada vez que obtienes una dote general, puedes seleccionar cualquier dote con el rasgo general cuyos requisitos cumplen.

Las dotes generales también incluyen una subcategoría de dotes de habilidad, que expande lo que puedes llevar a cabo mediante las habilidades. Dichas dotes tienen también el rasgo habilidad. La mayoría de personajes obtienen dotes de habilidad a 2.^o nivel y cada 2 niveles subsiguientes. Cuando obtienes

una dote de habilidad, tienes que seleccionar una dote general con el rasgo habilidad; no podrás seleccionar una dote general que carezca de dicho rasgo. El nivel de una dote de habilidad es típicamente el nivel mínimo en el que un personaje podría cumplir su requisito de competencia.

Además de las dotes de habilidad específicamente asociadas a cada una de ellas, hay otras que pueden ser adquiridas con diversas habilidades o incluso con todas las habilidades, como por ejemplo Seguro.

DOTES GENERALES

Dotes no de habilidad	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Ascendencia adoptada	1	–	Obtienes acceso a dotes de ascendencia de otra ascendencia
Bloqueo con el escudo	1	–	Te proteges de un Golpe con tu escudo
Competencia con armadura	1	–	Obtienes el rango entrenado en un tipo de armadura
Competencia con armas	1	–	Obtienes el rango entrenado en un tipo de arma
Control de la respiración	1	–	Contienes el aliento más tiempo y obtienes beneficios contra amenazas inhaladas
Dureza	1	–	Aumentas tus puntos de Golpe máximos y reduces la CD de las pruebas de recuperación
Duro de pelar	1	–	Mueres a moribundo 5, en lugar de a moribundo 4
Iniciativa sensacional	1	–	+2 a las tiradas de iniciativa
Mascota	1	–	Tienes una mascota leal
Montar	1	–	Éxito automático al ordenar a tu montura que se mueva
Paso de pluma	1	Destreza +2	Das Pasos en terreno difícil
Perspicacia astuta	1	–	Obtienes el rango experto en una tirada de salvación o en Percepción
Pies ligeros	1	–	Aumentas tu Velocidad en 5 pies (1,5 m)
Recuperación rápida	1	Constitución +2	Recuperas más puntos de Golpe gracias al descanso, te recuperas más rápido de enfermedades y venenos
Improvisación no entrenada	3	–	Se te da cada vez mejor el uso de habilidades no entrenadas
Parangón ancestral	3	–	Obtienes una dote de ascendencia de 1. ^{er} nivel
Planificador presciente	3	–	Te procuras una pieza de equipo de aventurero
Búsqueda expeditiva	7	Maestro en Percepción	Registros áreas en la mitad de tiempo
Consumible presciente	7	Planificador presciente	Te procuras objetos consumibles mediante Planificador presciente
Investidura sensacional	11	Carisma +3	Invistes hasta 12 objetos mágicos

DOTES DE HABILIDAD GENERALES

Dotes de hab. variable	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Conocedor	1	Entrenado en Saber (alcohol), Saber (cocinar) o Artesanía	+1 a Elaborar comida y bebida, incluyendo elixires y pociones
Conocimiento dudoso	1	Entrenado en Recordar conocimiento	Obtienes conocimiento erróneo y verdadero con una prueba fallida
Entrenamiento en una habilidad	1	Inteligencia +1	Obtienes el rango entrenado en una habilidad
Identificación rápida	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas magia en 1 minuto o menos
Reconocer conjuro	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas un conjuro como reacción mientras lo lanzan
Seguro	1	Entrenado en por lo menos una habilidad	Obtienes un resultado fijo en una prueba de habilidad
Trucar objeto mágico	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Activas un objeto mágico que normalmente no podrías activar
Conocimiento automático	2	Experto en la acción Recordar conocimiento, Seguro en la habilidad relevante	Recuerdas conocimiento como acción gratuita una vez por asalto

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

MANUAL DE JUEGO

Dotes de hab. variable	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Taquigrafía mágica	2	Experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Aprendes conjuros rápidamente y a un coste reducido
Reconocimiento rápido	7	Maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas conjuros como una acción gratuita
Romper maldición	7	Maestro en Ocultismo o Religión	Usas tus conocimientos para romper maldiciones
Dotes de hab. de Acrobacias	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Caída de gato	1	Entrenado en Acrobacias	Tratas las caídas como más cortas de lo que son
Equilibrio firme	1	Entrenado en Acrobacias	Mantienes el equilibrio en condiciones adversas
Escurrirse rápidamente	1	Entrenado en Acrobacias	Te mueves rápidamente mientras te escribes
Gatear ágilmente	2	Maestro en Acrobacias	Gateas de forma más rápida
Levantarse	7	Maestro en Acrobacias	Te pones de pie de forma gratuita sin desencadenar reacciones
Dotes de hab. de Arcanos	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Sentidos arcanos	1	Entrenado en Arcanos	Lanzas <i>detectar magia</i> a voluntad como un conjuro innato arcano
Teoría unificada	15	Legendario en Arcanos	Utilizas Arcanos para las pruebas de todas las tradiciones mágicas
Dotes de hab. de Artesanía	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Artesanía alquímica	1	Entrenado en Artesanía	Preparas sustancias alquímicas
Especialidad artesana	1	Entrenado en Artesanía	Obtienes bonificadores para Elaborar ciertos objetos
Preparar trampas de lazo	1	Entrenado en Artesanía	Elaboras trampas de lazo
Reparación rápida	1	Entrenado en Artesanía	Reparas objetos rápidamente
Artesanía en común	2	Entrenado en Artesanía	Otros PJs pueden ayudarte con la Artesanía
Artesanía mágica	2	Experto en Artesanía	Elaboras objetos mágicos
Inventor	2	Experto en Artesanía	Utilizas la Artesanía para elaborar fórmulas de objetos
Artesanía impecable	7	Maestro en Artesanía	Elaboras objetos de forma más eficaz
Dotes de hab. de Atletismo	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Luchador titánico	1	Entrenado en Atletismo	Desarmas, Apresas, Empujas o Derribas a criaturas mayores
Merodeador subacuático	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva bajo el agua
Porteador recio	1	Entrenado en Atletismo	Incrementas en 2 tu límite de Impedimenta
Salto veloz	1	Entrenado en Atletismo	Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción
Trepador de combate	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva mientras Trepas
Saliente rápido	2	Experto en Atletismo	Subes rápidamente a los salientes
Salto poderoso	2	Experto en Atletismo	Saltas más lejos y más alto
Escalada rápida	7	Maestro en Atletismo	Trepas rápidamente
Natación rápida	7	Maestro en Atletismo	Nadas rápidamente
Saltar paredes	7	Maestro en Atletismo	Saltas muros
Salto nuboso	15	Legendario en Atletismo	Saltas distancias imposibles
Dotes de hab. de Diplomacia	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Buscador de gangas	1	Entrenado en Diplomacia	Obtienes ingresos buscando gangas
Confraternizador	1	Entrenado en Diplomacia	Reúnes información rápidamente
Impresión de grupo	1	Entrenado en Diplomacia	Causas impresión en múltiples objetivos a la vez
Que no cunda el pánico	1	Entrenado en Diplomacia	Reduces los valores del estado asustado de las criaturas
Estrechar manos	2	Experto en Diplomacia	Causas impresión a un objetivo al que acabas de conocer
Petición descarada	7	Maestro en Diplomacia	Haces peticiones a otros con consecuencias menores
Negociación legendaria	15	Legendario en Diplomacia	Parlamentas rápidamente con los enemigos
Dotes de hab. de Engaño	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Distracción extensa	1	Entrenado en Engaño	Permaneces escondido después de Crear una distracción
Mentirosa encantadora	1	Entrenado en Engaño	Mejoras la actitud de un objetivo con tus mentiras
Miénteme	1	Entrenado en Engaño	Utilizas Engaño para detectar mentiras
Confabulador	2	Experto en Engaño	Reduces los bonificadores contra tus mentiras repetidas
Disfraz rápido	2	Experto en Engaño	Preparas un disfraz en menos tiempo
Secretos escurridizos	7	Maestro en Engaño	Esquivas los intentos de descubrir tu verdadera naturaleza
Dotes de hab. de Interpretación	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Interpretación fascinante	1	Entrenado en Interpretación	Interpretas para fascinar a los observadores
Interpretación impresionante	1	Entrenado en Interpretación	Causas impresión mediante la interpretación
Intérprete virtuoso	1	Entrenado en Interpretación	+1 con cierto tipo de interpretación
Intérprete legendario	15	Legendario en Interpretación, Intérprete virtuoso	Obtienes renombre debido a tu Interpretación
Dotes de hab. de Intimidación	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Intimidación de grupo	1	Entrenado en Intimidación	Intimidas simultáneamente a múltiples objetivos
Intimidación rápida	1	Entrenado en Intimidación	Intimidas rápidamente a una criatura
Mirada intimidante	1	Entrenado en Intimidación	Desmoralizas a una criatura sin hablar
Intimidación duradera	2	Experto en Intimidación	Intimidas a un objetivo para que te ayude más tiempo
Poderío intimidante	2	Fuerza +3, experto en Intimidación	Obtienes un bonificador a Desmoralizar físicamente a un objetivo

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Grito de guerra	7	Maestro en Intimidación	Desmoralizas a tus enemigos al tirar iniciativa
Retirada aterrada	7	Maestro en Intimidación	Haces huir a los enemigos a los que Desmoralizas
Susto mortal	15	Legendario en Intimidación	Asustas tanto a un objetivo que podría morir
Dotes de hab. de Latrocínio	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Carterista	1	Entrenado en Latrocínio	Sustrae o Escamoteas un objeto de forma más efectiva
Sustracción sutil	1	Entrenado en Latrocínio	Tus sustracciones son más difíciles de detectar
Desactivación cautelosa	2	Experto en Latrocínio	+2 a la CA o a las salvaciones contra artíluguos o trampas que disparas cuando los estás desactivando
Forzado rápido	7	Maestro en Latrocínio	Fuerzas una cerradura con 1 acción
Ladrón legendario	15	Legendario en Latrocínio, Carterista	Sustrae cosas que normalmente serían imposibles de sustraer
Dotes de hab. de Medicina	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Medicina de guerra	1	Entrenado en Medicina	Te curas a ti mismo o a un aliado en combate
Médico de sala	2	Experto en Medicina	Tratas a varios pacientes a la vez
Recuperación continua	2	Experto en Medicina	Tratas heridas a varios pacientes a la vez
Recuperación robusta	2	Experto en Medicina	Sacas mayor partido de Tratar enfermedad y Tratar veneno
Tratamiento inusual	2	Experto en Medicina	Tratar heridas atiende estados adicionales
Primeros auxilios avanzados	7	Maestro en Medicina	Usas Primeros auxilios para reducir los valores de los estados asustado e indisposto
Médico legendario	15	Legendario en Medicina	Quitas enfermedad o los estados cegado, ensordecido, condenado o drenado
Dotes de hab. de Naturaleza	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Adiestrar animal	1	Entrenado en Naturaleza	Enseñas un truco a un animal
Medicina natural	1	Entrenado en Naturaleza	Usas Naturaleza para tratar heridas
Animal vinculado	2	Experto en Naturaleza	Un animal se vuelve permanentemente más fácil de Comandar
Dotes de hab. de Ocultismo	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Identificar extrañezas	1	Entrenado en Ocultismo	Reconoces la magia que implica mentes, fortuna o secretos
Instruido en secretos	1	Entrenado en Ocultismo	Reúnes información cerca de miembros de sociedades secretas y puedes Imitarles
Magia extraña	7	Maestro en Ocultismo	Tu magia se vuelve más difícil de identificar
Dotes de hab. de Religión	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Alumno del canon	1	Entrenado en Religión	Reconoces con más exactitud los dogmas de tu fe o filosofía
Guía divina	15	Legendario en Religión	Encuentras guía en las escrituras de tu fe
Dotes de hab. de Saber	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Profesional experto	1	Entrenado en Saber	Evitas fallos críticos cuando Obtienes ingresos
Saber adicional	1	—	Obtienes el rango entrenado en otra subcategoría de Saber
Saber inconfundible	2	Experto en Saber	Recuerdas de forma más efectiva conocimientos acerca de tu Saber
Profesional legendario	15	Legendario en Saber	Obtienes renombre debido a tu Saber
Dotes de hab. de Sigilo	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Acechador del terreno	1	Entrenado en Sigilo	Te mueves furtivamente en determinados terrenos sin necesitar de una prueba
Contrabandista experto	1	Entrenado en Sigilo	Escondes de forma más efectiva objetos de quienes te observan
Aliados silenciosos	2	Experto en Sigilo	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Frustrar los sentidos	7	Maestro en Sigilo	Tomas precauciones contra los sentidos especiales
Movimiento furtivo rápido	7	Maestro en Sigilo	Mueves a Velocidad completa mientras lo haces furtivamente
Movimiento furtivo legendario	15	Legendario en Sigilo	Te escondes y te mueves furtivamente sin cobertura ni estar oculto
Dotes de hab. de Sociedad	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Callejero	1	Entrenado en Sociedad	Utilizas Sociedad para Reunir información y Recordar conocimiento
Gracia cortesana	1	Entrenado en Sociedad	Usas Sociedad para moverte por el mundillo de los nobles
Leer los labios	1	Entrenado en Sociedad	Lees los labios de las personas a las que puedes ver
Lenguaje de signos	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes los idiomas de signos
Multilingüe	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes dos idiomas nuevos
Descifrador legendario	15	Legendario en Sociedad	Descifras escritura rápidamente utilizando Sociedad
Lingüista legendario	15	Legendario en Sociedad, Multilingüe	Creas lenguas francas para comunicarte con cualquiera
Dotes de hab. de Supervivencia	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Experiencia en un terreno	1	Entrenado en Supervivencia	+1 a las pruebas de Supervivencia en determinado terreno
Forrajeador	1	Entrenado en Supervivencia	Forrajes para múltiples criaturas en busca de suministros
Rastreador experto	1	Entrenado en Supervivencia	Rastreas a Velocidad completa con un penalizador -5
Supervisor de la fauna	1	Entrenado en Supervivencia	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Artesanía monstruosa	7	Maestro en Supervivencia	Elaboras objetos utilizando partes de monstruos
Supervivencia planaria	7	Maestro en Supervivencia	Utilizas Supervivencia para Subsistir en diferentes Planos
Supervivencialista legendario	15	Legendario en Supervivencia	Sobrevives en condiciones extremas

ACECHADOR DEL TERRENO

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Sigilo

Selecciona un tipo de terreno difícil de la siguiente lista: escombros, matorral o nieve. Si no has sido detectado por ningún no aliado en dicho tipo de terreno, puedes Moverte furtivamente sin hacer una prueba de Sigilo si no te mueves más de 5 pies (1,5 m) y no pasas a 10 pies (3 m) o menos de un enemigo durante tu movimiento.

Durante la exploración, esto te permite también acercarte automáticamente a 15 pies (4,5 m) de otras criaturas mientras Evitas ser detectado, si no están Buscando activamente o en guardia.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige un tipo de terreno diferente..

ADIESTRAR ANIMAL

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD | MANIPULAR | TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos rango entrenado en Naturaleza

Invierte tiempo en enseñar a un animal a llevar a cabo determinada acción. Puedes, o bien seleccionar una acción básica que el animal ya sabe hacer (típicamente las indicadas en la acción, Comandar a un animal en la pág. 243) o enseñar al animal una nueva acción. El DJ es quien determina la CD de cualquier prueba requerida y la cantidad de tiempo necesario para el entrenamiento (en general, por lo menos 1 semana). Suele ser imposible enseñar a un animal un truco que requiere pensamiento crítico. Si tienes el rango experto, maestro o legendario en Naturaleza, podrías entrenar criaturas menos usuales, a discreción del DJ.

Éxito El animal aprende la acción. Si era una acción que el animal ya conocía, puedes Comandar animal para que la lleve a cabo sin necesitar una prueba de Naturaleza. Si era una nueva acción básica, añade dicha acción a las que puede llevar a cabo el animal cuando se le Comanda, pero en ese caso tienes que hacer la prueba.

Fallo El animal no aprende el truco.

ALIADOS SILENCIOSOS

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Sigilo

Eres muy hábil en moverte con un grupo. Cuando Evitas ser detectado y tus aliados Siguen al experto, tus aliados y tú podéis hacer una sola prueba de Sigilo utilizando el menor de los modificadores, en lugar de tirar por separado. Esto no se aplica a las tiradas de iniciativa.

ALUMNO DEL CANÓN

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Religión

Has investigado lo suficiente sobre muchas fes para reconocer que algunas nociones acerca de las mismas es poco probable que sean ciertas. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Religión para descifrar escritura de naturaleza religiosa o para Recordar conocimiento acerca de los dogmas de las fes, en su lugar sufres un fallo. Cuando pruebas a Recordar conocimiento acerca de los dogmas de tu propia fe, si sufres un fallo, en su lugar obtienes un éxito, y si obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ANIMAL VINCULADO

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD | TIEMPO LIBRE

Prerrequisitos rango experto en Naturaleza

Forjas fuertes conexiones con los animales. Puedes invertir 7 días de tiempo libre de forma regular interactuando con un animal normal (no un

compañero animal ni otro animal especial) que es amistoso o solicito para contigo. Después de dicho intervalo, haz una prueba de Naturaleza contra la CD de Voluntad del mismo. Si tienes éxito, te vinculas con él. El animal queda permanentemente vinculado a ti hasta que formas un vínculo con un animal diferente o haces algo impresentable para romper el vínculo.

Un animal solícito es más fácil de dirigir, tal y como se describe en la pág. 243. Si tu animal vinculado es de nivel -1, obtiene el rasgo esbirro (pág. 301), lo que te permite Comandarlo de forma más eficaz. El nivel máximo de criatura que puede ser tu esbirro aumenta a 3 si tienes el rango maestro en Naturaleza y a 11 si tienes el rango legendario.

Especial No puedes tener a la vez un animal vinculado y un compañero animal (aunque sí puedes tener a la vez un animal vinculado y una mascota o familiar).

ARTESANÍA ALQUÍMICA

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Artesanía

Puedes utilizar la actividad Artesanía para crear sustancias alquímicas. Cuando seleccionas esta dote, añades inmediatamente las fórmulas para 4 sustancias alquímicas comunes de 1.^{er} nivel a tu libro de fórmulas (pág. 288).

ARTESANÍA COMUNAL

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Artesanía

Puedes hacer que otros PJs te ayuden a elaborar un objeto, bajo tu dirección. Un PJ ayudante hace una prueba en una habilidad en la que está entrenado. Dicha habilidad tiene que ser Artesanía u otra relevante al objeto, a determinar por el DJ. Por ejemplo, un PJ podría utilizar Religión para ayudarte a Fabricar un objeto con el rasgo Divino o Saber (guerra) para ayudarte a Fabricar una arma. Sigue siendo tu tirada la que determina si consigues crear con éxito el objeto. Las tiradas de cualquier ayudante contribuyen a reducir el coste de materia prima utilizando las cifras de la tabla Obtener ingresos de la pág. 229; esto utiliza el rango de competencia del PJ en la habilidad y su nivel -1 para su nivel.

Los PJs ayudantes te tienen que acompañar a lo largo de la actividad de Artesanía (lo que les impide dedicarse a otras actividades de tiempo libre) o el beneficio se pierde. El DJ podría determinar que tan sólo cierto número de PJs pueden ayudarte dependiendo de las circunstancias.

Artesanía comunal también te permite adoptar el papel de un ayudante cuando alguien más está elaborando algo, siempre y cuando acepte tu ayuda.

ARTESANÍA IMPECABLE

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Artesanía, Especialidad artesana

Consigues creaciones perfectas con gran eficacia. Siempre que obtienes un éxito en una prueba de Artesanía para elaborar un objeto del tipo elegido con Especialidad artesana, en su lugar obtienes un éxito crítico.

ARTESANÍA MÁGICA

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Artesanía

Puedes Elaborar objetos mágicos, aunque algunos tienen otros requisitos, tal y como se indica en el *Manual de dirección*. Cuando seleccionas esta dote, obtienes la fórmula de 4 objetos mágicos comunes de 2.^º nivel o menor.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ARTESANÍA MONSTRUOSA

DOTE 7**GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango maestro en Supervivencia

Puedes utilizar trozos de monstruos para ayudarte con la Artesanía. Para Elaborar objetos, puedes usar el cuerpo de un monstruo, utilizando Supervivencia cuando lo haces en lugar de Artesanía para la actividad Elaborar. Si las partes del cuerpo del monstruo son valiosas, puedes gastarlas como parte del coste de la materia prima del objeto (el DJ es quien hace la determinación si la entrada del monstruo no indica un material valioso procedente de su cuerpo).

Si inviertes días adicionales trabajando en el objeto, reduce el Precio utilizando el nivel del monstruo en lugar del tuyo. Ciertos objetos podrían requerir criaturas específicas en su requisito de Elaboración.

ASCENDENCIA ADOPTADA

DOTE 1**GENERAL**

Estás completamente inmerso en la cultura y las tradiciones de otra ascendencia, ya sea porque nacieras en ella, la obtuvieras mediante un rito de paso o te vincularas con la misma a través de una amistad profunda o un romance. Elige una ascendencia común u otra ascendencia a la que tienes acceso. Puedes seleccionar dotes de la ascendencia elegida, además de la propia de tu personaje, si no requieren ningún rasgo fisiológico del que careces, a determinar por el DJ.

BLOQUEO CON EL ESCUDO

DOTE 1**GENERAL**

Desencadenante Podrías sufrir daño debido a un ataque físico (contundente, perforante o cortante) debido a un ataque cuando tienes el escudo alzado.

Interpones tu escudo para protegerte de un Golpe. El escudo evita que sufras una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. Ambos os repartís el daño sobrante, lo que posiblemente puede romper o destruir el escudo.

BUSCADOR DE GANGAS

DOTE 1**GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Diplomacia

Puedes Obtener ingresos (pág. 229) utilizando Diplomacia, invirtiendo días en buscar gangas y revendiéndolas a un precio mayor. También puedes pasar algún tiempo husmeando específicamente una oferta muy especial por un objeto; esto funciona como si estuvieras utilizando Diplomacia para Obtener ingresos, excepto que en lugar de ganar dinero, compras el objeto con un descuento igual al dinero que habrías ganado, consiguiéndolo gratis si los ingresos obtenidos son iguales o mayores que el coste. Finalmente, si seleccionas Buscador de gangas durante la creación de personaje a 1.^{er} nivel, inicias el juego con 2 po adicionales.

BÚSQUEDA EXPEDITIVA

DOTE 7**GENERAL****Prerrequisitos** rango maestro en Percepción

Dispones de un sistema que te permite buscar a gran velocidad, encontrando detalles y secretos el doble de rápido que los demás. Cuando Buscas, te cuesta la mitad de lo normal Buscar en una área determinada. Esto significa que cuando exploras, doblas la Velocidad que puedes mover a la vez que te aseguras de que has Buscado en un área antes de ir a la siguiente (hasta la mitad de tu Velocidad).

Si tienes el rango legendario en Percepción, en su lugar Buscas en una área 4 veces más rápido.

CAÍDA DE GATO

GENERAL HABILIDAD**Prerrequisitos** rango entrenado en Acrobacias

Tu agilidad aérea gatuna te permite amortiguar tus caídas. Tratas tus caídas como 10 pies (3 m) más cortas. Si tienes el rango experto en Acrobacias, trátlas como 25 pies (7,5 m) más cortas y 50 pies (15 m) si tienes el rango maestro. Si tienes el rango legendario en Acrobacias, siempre aterrizas de pie y no sufres daño, sea cual sea la distancia de la caída.

CALLEJEO

DOTE 1**GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Dominas la vida en las calles y notas el pulso del asentamiento en el que estás. Puedes utilizar tu modificador por Sociedad en lugar de

tu modificador por Diplomacia para Reunir información. En cualquier asentamiento que frecuentes regularmente, podrás utilizar la acción de Recordar conocimiento con Sociedad para averiguar el mismo tipo de información que podrías descubrir con Diplomacia para Reunir información. La CD suele ser significativamente mayor, pero conoces la información sin tener que invertir tiempo en reunirla. Si no consigues recordar la información, puedes hacer intentos subsiguientes de Reunir información de la forma habitual.

CARTERISTA

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Latrocínio

Puedes Sustraer o Escamotear un objeto fuertemente custodiado, como por ejemplo en un bolsillo, sin sufrir el penalizador -5 habitual. No puedes sustraer algo que sería extremadamente visible o costaría mucho tiempo de quitar (como zapatos o armadura puestas u objetos activamente empuñados). Si tienes el rango maestro en Latrocínio, puedes intentar Sustraer algo de una criatura en combate o que está en guardia de alguna otra forma. Al hacerlo, Sustraer requiere 2 acciones de manipular en lugar de 1 y se te impone un penalizador -5.

COMPETENCIA CON ARMADURA

DOTE 1

GENERAL

Obtienes el rango entrenado en armadura ligera. Si ya lo estabas, obtienes el rango entrenado en armadura intermedia. Si lo estabas en ambas, obtienes el rango entrenado en armadura pesada. Si eres por lo menos de 13.^{er} nivel, obtienes el rango experto en este tipo de armadura.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez obtienes el rango entrenado en el siguiente tipo de armadura de los arriba indicados.

COMPETENCIA CON ARMAS

DOTE 1

GENERAL

Obtienes el rango entrenado en todas las armas marciales. Si ya estabas entrenado en todas las armas marciales, obtienes el rango entrenado en una arma avanzada a tu elección. Si eres por lo menos de 11.^º nivel, obtienes también el rango experto en dichas armas.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes el rango entrenado en una arma avanzada.

CONFABULADOR

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Engaño

Incluso cuando se te detecta una falsedad, amontonas mentira sobre mentira. Reduce de +4 a +2 el bonificador por circunstancia que obtiene un objetivo debido a tus intentos anteriores de Crear una distracción o Mentirle. Si tienes el rango maestro en Engaño, reduce a +1 el bonificador y si tienes el rango legendario, tus objetivos no obtienen dichos bonificadores.

CONFRATERNIZADOR

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Diplomacia

Eres hábil en averiguar información conversando. La actividad de exploración Reunir información te cuesta sólo la mitad de lo normal (y

habitualmente reduce el tiempo a 1 hora). Si tienes el rango maestro en Diplomacia y sufres un fallo crítico en Reunir información, en su lugar sufres un fallo. Sigues sin tener garantía alguna de que un rumor averiguado con Reunir información es verídico.

CONOCEDOR

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Saber (alcohol), Saber (cocina) o Artesanía

Dominas la preparación de muchos tipos de comida y bebida. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Elaborar comida y bebida, incluyendo elixires si tienes Artesanía alquímica y pociones si tienes Artesanía mágica. Si tienes el rango maestro en una de las habilidades prerrequisito, este bonificador se incrementa a +2.

CONOCIMIENTO AUTOMÁTICO

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos experto en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento, Seguro en dicha habilidad

Conoces hechos básicos sin pararte mucho a pensar. Elegis una habilidad en la que tienes el rango experto, que dispone de la acción Recordar conocimiento y para la que dispones de la dote Seguro. Puedes usar la acción Recordar conocimiento con dicha habilidad como acción gratuita una vez por asalto. Si lo haces, debes utilizar Seguro en la prueba de habilidad.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez. Puedes utilizar Conocimiento automático en cualquier habilidad de que dispones, pero sólo una vez por asalto.

CONOCIMIENTO DUDOSO

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento

Eres un tesoro de información, pero no toda ella procede de fuentes reputadas. Cuando sufres un fallo (pero no un fallo crítico) en una prueba de Recordar conocimiento utilizando cualquier habilidad, averiguras la respuesta correcta y una respuesta errónea, pero no tienes forma alguna de diferenciar cuál es cuál. Esto puede ocurrir si no saber algo es significativo, pero no si es bueno o malo.

CONSUMIBLE PRESCIENTE

DOTE 7

GENERAL

Prerrequisitos Planificador presciente

Puedes predecir con antelación los consumibles que podrías necesitar. Cuando utilizas Planificador presciente, puedes sacar un objeto consumible de tu mochila, en lugar de una pieza de equipo de aventurero. El consumible debe ser común, de un nivel no superior a la mitad del tuyo y su Impedimento debe ser lo suficientemente bajo como para que acarrearlo no te deje impedido.

CONTRABANDISTA EXPERTO

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Sigilo

A menudo pasas cosas de contrabando sin que las autoridades se enteren. Cuando el DJ hace tu prueba de Sigilo para ver si un ob-

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

servidor pasivo consigue ver un objeto pequeño que has ocultado, utiliza la cifra obtenida o 10 (la cifra más alta) como resultado de tu tirada de dado, sumando tu modificador por Sigilo para determinar el resultado de la prueba. Si tienes el rango maestro en Sigilo, el DJ utiliza la cifra obtenida o 15 y, si tienes el rango legendario, tienes éxito automáticamente en ocultar un objeto pequeño de cualquier observador pasivo. Esto no te proporciona beneficio alguno cuando una criatura hace una prueba de Percepción mientras te registra activamente en busca de objetos escondidos.

CONTROL DE LA RESPIRACIÓN

DOTE 1

GENERAL

Puedes respirar incluso cuando el aire es peligroso o escaso. Puedes contener el aliento 25 veces más de lo normal antes de ahogarte. Obtenes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las amenazas inhaladas, del tipo venenos que se transmiten por vía aérea y, si consigues un éxito en dicha tirada de salvación, en su lugar obtienes un éxito crítico.

DESACTIVACIÓN CAUTELOSA

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Latrocínio

Si desencadenas un artilugio o disparas una trampa cuando la estás desactivando, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CA o a tu tirada de salvación contra el artilugio o trampa. Esto sólo se

aplica a ataques o efectos desencadenados por tu intento fallido, no a los ataques adicionales de una trampa compleja.

DESCIFRADOR LEGENDARIO

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango legendario en Sociedad

Tu habilidad con los idiomas y los códigos es tan grande que puedes descifrar información con poco más que una ojeada rápida a un texto. Puedes Descifrar escritura utilizando Sociedad mientras lees a velocidad normal. Si vas más despacio, inviertes la cantidad completa de tiempo que se requiere ordinariamente y obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico; si obtienes un éxito crítico mientras inviertes la cantidad normal de tiempo, obtienes una comprensión prácticamente palabra por palabra del documento.

DISFRAZ RÁPIDO

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Engaño

Puedes preparar un disfraz en la decima parte del tiempo habitual (por lo general 1 minuto). Si tienes el rango maestro en Engaño, puedes crear un disfraz completo e Imitar como una actividad de 3 acciones. Si tienes el rango legendario, te basta con 1 acción.

DISTRACCIÓN EXTENSA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Engaño

Cuando obtienes un éxito crítico en Crear una distracción, sigues escondido después del final de tu turno. Este efecto dura una cantidad de tiempo que depende de la distracción y de la situación, a determinar por el DJ (mínimo 1 asalto adicional).

DUREZA

GENERAL

Tu cuerpo puede resistir más castigo que la mayoría antes de sucumbir. Incrementa tus Puntos de Golpe máximos en una cantidad igual a tu nivel. Reduces en 1 la CD de las pruebas de recuperación (pág. 411).

DOTE 1

DURO DE PELEAR

GENERAL

Matarte resulta más difícil que a la mayoría de personas. Si estás moribundo, mueres a moribundo 5, en lugar de a moribundo 4.

DOTE 1

ELABORAR CUALQUIER COSA

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango legendario en Artesanía

Puedes encontrar formas para elaborar casi cualquier cosa, a pesar de las restricciones. Mientras dispongas de la dote de habilidad de Artesanía apropiada (como por ejemplo Artesanía mágica para objetos mágicos) y cumplas con el requisito de nivel de objeto de competencia, podrás ignorar casi cualquier otro requisito, como por ejemplo pertenecer a una ascendencia específica o proporcionar conjuros. Si un requisito incrementa el coste del objeto, sigues teniendo que pagarla (incluyendo el lanzamiento de conjuros que tienen un coste de por sí). No puedes ignorar los requisitos de objetos especiales que tienen medios de acceso y de Artesanía exclusivos, como por ejemplo los artefactos. El DJ es quien decide si puedes ignorar o no un requisito.

ENTRENAMIENTO EN UNA HABILIDAD

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

Inteligencia +1

Obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

EQUILIBRIO FIRME

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango entrenado en Acrobacias

Puedes mantener fácilmente el equilibrio, incluso en condiciones adversas. Siempre que obtienes un éxito utilizando la acción Mantener el equilibrio, en su lugar obtienes un éxito crítico. No estás desprevenido mientras Mantienes el equilibrio en superficies estrechas y terreno desigual. Gracias a tu increíble equilibrio, puedes hacer una prueba de Acrobacias en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente.

ESCALADA RÁPIDA

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango maestro en Atletismo

Cuando Trepas, te mueves 5 pies (1,5 m) más con un éxito y 10 pies (3 m) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad. Si tienes el rango legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.

ESCURRIRSE RÁPIDAMENTE

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango entrenado en Acrobacias

Te Escribes 5 pies (1,5 m) por asalto (10 pies [3 m] con un éxito crítico). Si tienes el rango legendario en Acrobacias, te Escribes a Velocidad completa.

ESPECIALIDAD ARTESANA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango entrenado en Artesanía

Tu entrenamiento está enfocado en la Artesanía de un tipo de objeto en particular. Selecciona una de las especialidades que se indican más abajo; obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para Elaborar objetos de ese tipo. Si tienes el rango maestro en Artesanía, este bonificador se incrementa a +2. Si no queda claro si una especialidad es aplicable o no, quien decide es el DJ. Algunas especialidades podrían aplicarse tan sólo parcialmente. Por ejemplo, si estuvieras construyendo un mangual y estuvieras especializado en carpintería, el DJ podría concederte la mitad del bonificador puesto que el objeto requiere tanto herrería como carpintería.

Especialidad	Objetos aplicables
Alquimia*	Sustancias alquímicas, como por ejemplo elixires
Arte	Bellas artes, incluyendo joyería
Cantería	Objetos y estructuras de piedra
Carpintería	Objetos y estructuras de madera
Cerámica	Objetos de cerámica
Construcción naval	Navíos y botes
Curtiduría	Objetos de cuero, incluyendo armadura de cuero
Herrería	Objetos duraderos de metal, incluyendo armadura metálica.
Librería	Libros y papel
Sastrería	Ropa
Tejido	Textiles, cestos y alfombras
Vidriería	Vidrio, incluyendo vajillas y ventanas

*Requiere Artesanía alquímica para elaborarlas

ESTRECHAR MANOS

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango experto en Diplomacia

Las primeras impresiones son tu punto fuerte. Cuando te encuentras con alguien en una situación casual o social, puedes hacer de inmediato una prueba de Diplomacia para Causar impresión a dicha criatura en lugar de tener que conversar con ella durante 1 minuto. Si fallas, puedes entablar una conversación de 1 minuto y hacer una nueva prueba al final de dicho tiempo en lugar de tener que aceptar un fallo o un fallo crítico.

EXPERIENCIA EN UN TERRENO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos

rango entrenado en Supervivencia

Tu experiencia en navegar por determinado tipo de terreno hace que tengas una confianza suprema cuando lo haces. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia en uno de los siguientes tipos de terreno, elegido cuando eliges esta dote: acuático, ártico, bosque, cielo, desierto, llanuras, montaña, pantano o subterráneo.

INICIATIVA SENSACIONAL

DOTE 1

GENERAL

Reaccionas más rápidamente que otros. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

INSTRUIDO EN SECRETOS

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Ocultismo

Te fijas en los signos y símbolos que los miembros de las sectas misteriosas y otras sociedades secretas utilizan para declarar su afiliación ante sus compañeros. Puedes utilizar Ocultismo en lugar de Diplomacia para Reunir información sobre dichos grupos y en lugar de Engaño para Imitar a un miembro de los mismos. Si perteneces a un culto secreto, logia, secta u organización similar, reconoces automáticamente a los miembros del grupo a menos que intenten específicamente ocultarte su presencia. También reconocen tu estatus en el grupo si no lo oculta tú específicamente.

INTERPRETACIÓN FASCINANTE

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Interpretación

Cuando interpretas, compara tu resultado con la CD de Voluntad de un observador. Si tienes éxito, el objetivo queda fascinado por ti durante 1 asalto. Si el observador está en una situación que exige atención inmediata, como por ejemplo un combate, debes obtener un éxito crítico para fascinarlo y la acción de Interpretar obtiene el rasgo incapacitación. Tienes que elegir a qué criatura quieras fascinar antes de hacer la tirada, y el objetivo queda a continuación inmune temporalmente durante 1 hora.

Si tienes el rango experto en Interpretación, puedes fascinar hasta a 4 observadores; si tienes el rango maestro, hasta a 10; y si tienes el rango legendario, puedes fascinar a cualquier número de observadores al mismo tiempo.

INTERPRETACIÓN IMPRESIONANTE

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Interpretación

Tus interpretaciones inspiran admiración y te granjean seguidores. Puedes Causar impresión utilizando Interpretación en lugar de Diplomacia. Si inviertes por lo menos 10 minutos interpretando frente a una audiencia, puedes Causar impresión designando como objetivos hasta a 10 miembros de la misma que permanecen allí durante toda la interpretación, sin sufrir el penalizador normal. El número de objetivos se incrementa a 20 para una interpretación de 1 hora y a 50 para una interpretación de 2 horas.

INTÉRPRETE LEGENDARIO

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango legendario en Interpretación, Intérprete virtuoso

Tu fama se ha extendido por todos los países. Todas las criaturas que tienen la habilidad Sociedad han oído hablar de ti y por lo general tienen una actitud hacia ti un paso mejor de lo normal, dependiendo de tu reputación y de la disposición de la criatura. Por ejemplo, si eres conocido por exhibir un comportamiento cruel y exigente, las criaturas podrían verse intimidadas por ti, en lugar de ser amistosas hacia ti. Cuando obtienes ingresos mediante la Interpretación, atraes audiencias de nivel mayor al que la ubicación

permitiría, puesto que las audiencias acuden a verte desde lugares lejanos. Por ejemplo, gobernantes y ángeles podrían viajar hasta tu pequeña torre de los bosques para oírtre interpretar. Típicamente, esto incrementa las audiencias disponibles hasta tu nivel o en 2 niveles, el más alto de ambos valores.

INTÉRPRETE VIRTUOSO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Interpretación

Tienes un talento excepcional en un tipo de interpretación. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia cuando llevas a cabo un determinado tipo de interpretación. Si tienes el rango maestro en Interpretación, este bonificador se incrementa a +2. Selecciona una de las siguientes especialidades y aplica el bonificador al hacer pruebas de Interpretación de ese tipo. Si no queda claro si una especialidad es aplicable o no, quien decide es el DJ.

Especialidad	Ejemplos
Actuación	Drama, mimo, marionetas
Canto	Balada, cántico, melodía, rima
Comedia	Payasadas, contar chistes, poemas graciosos
Cuerda	Violín, arpa, laúd, viola
Danza	Ballet, huara, jiga, macru
Percusión	Carillón, tambor, gong, xilófono
Recitado	Épica, oda, poesía, narración
Teclados	Clave, órgano, piano
Viento	Gaita, flauta, flauta dulce, trompeta

INTIMIDACIÓN DE GRUPO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Puedes ponerte duro con la gente de forma efectiva, incluso si no la tienes aislada. Cuando Intimidás, puedes comparar el resultado de tu prueba de Intimidación con la CD de Voluntad de hasta 5 objetivos en lugar de uno. Es posible obtener grados de éxito diferentes para cada objetivo. Aumenta a 10 el número de criaturas adicionales a las que Intimidás con una sola acción si tienes el rango experto, a 25 si tienes el rango maestro y a 50 si tienes el rango legendario.

INTIMIDACIÓN DURADERA

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Intimidación

Cuando Intimidás con éxito a alguien, la cantidad máxima de tiempo que te obedece se incrementa a una semana, sujeto a la aprobación del DJ. Si tienes el rango legendario, el máximo se incrementa a un mes.

INTIMIDACIÓN RÁPIDA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Intimidación

Puedes amedrentar a otros con tan solo unas pocas implicaciones bien elegidas. Puedes Intimidar a una criatura después de 1 asalto de conversación en lugar de 1 minuto. Sigues sin poder Intimidar a una criatura en mitad del combate o sin haber entablado conversación.

INVENTOR

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD TIEMPO LIBRE

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Prerrequisitos rango experto en Artesanía

Eres un genio de la Artesanía, fácilmente capaz de determinar cómo se hacen las cosas y de crear nuevas invenciones. Puedes invertir tiempo libre en inventar una fórmula común que aún no conoces. Esto funciona igual que la actividad Elaborar: gastas de antemano la mitad del Precio de la fórmula, haces una prueba de Artesanía y, con un éxito, o bien acabas la fórmula pagando la diferencia, o bien trabajas más tiempo para reducir el Precio. La diferencia es que inviertes el tiempo adicional en investigación, diseño y desarrollo, en lugar de elaborando el objeto. Una vez está completa, añades la nueva fórmula que has inventado a tu libro de fórmulas.

El DJ podría permitirte inventar fórmulas poco comunes o raras, típicamente con una CD mayor. Necesitas la dote Artesanía alquímica para inventar fórmulas alquímicas y la dote Artesanía mágica para inventar fórmulas mágicas.

INVESTIDURA SENSACIONAL**DOTE 11****GENERAL****Prerrequisitos** Carisma +3

Tienes una aptitud sensacional para investir más objetos mágicos. Incrementa de 10 a 12 tu límite de objetos investidos. Investir objetos mágicos puestos se explica en el *Manual de dirección*.

LADRÓN LEGENDARIO**DOTE 15****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango legendario en Latrocínio, Carterista

Tu capacidad para Sustraer desafía toda comprensión. Puedes intentar Sustraer algo que está siendo activamente empuñado o cuya sustracción sería extremadamente notoria o costaría mucho tiempo (como unos zapatos o una armadura puestos). Tienes que hacerlo de forma lenta y cuidadosa, invirtiendo por lo menos 1 minuto (y un tiempo significativamente mayor para objetos que normalmente son largos de quitar, como por ejemplo una armadura). A lo largo de este tiempo, has de tener algún medio de permanecer escondido, como por ejemplo la cobertura de la oscuridad o una muchedumbre bulliciosa. Incluso si tienes éxito, si el objeto es extremadamente prominente (por ejemplo una armadura completa) los testigos se dan cuenta rápidamente de que ha desaparecido.

LEER LOS LABIOS**DOTE 1****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Puedes leer los labios de quienes están cerca y a los que puedes ver claramente. El idioma elegido tiene que ser uno de los que conoces. Cuando estás tranquilo, puedes hacerlo automáticamente. En modo encuentro o cuando pretendes llevar a cabo una proeza de leer los labios más difícil, quedas fascinado y desprevenido durante cada asalto en el que te centras en los movimientos de los labios y debes tener éxito en una prueba de Sociedad (CD a determinar por el DJ) para leer con éxito los labios de alguien.

LENGUAJE DE SIGNOS**DOTE 1****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Aprendes los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces, lo que te permite hacer signos y entenderlos. Los lenguajes de

signos suelen requerir ambas manos para transmitir conceptos más complejos y son más bien visuales que auditivos.

Un lenguaje de signos es difícil de entender durante el combate debido al nivel de atención que requiere, a diferencia de los gestos básicos como señalar a un enemigo para sugerir un objetivo. Este tipo de lenguajes es difícil de utilizar en áreas de baja visibilidad, de la misma forma que el habla es difícil en un entorno ruidoso.

LEVANTARSE**DOTE 7****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango maestro en Acrobacias

Te pones de pie. Este movimiento no desencadena reacciones.

LINGÜISTA LEGENDARIO**DOTE 15****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango legendario en Sociedad, Multilingüe

Eres tan hábil con los idiomas que puedes crear una lengua franca instantáneamente. Siempre puedes hablar con cualquier criatura que tiene un idioma (incluso uno que tú no conoces) creando una nueva lengua franca que utiliza términos simplificados y transmite conceptos básicos. Para hacerlo, primero tienes que entender qué medio de comunicación utiliza la criatura (el habla, un lenguaje de signos, etc.).

LUCHADOR TITÁNICO**DOTE 1****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Puedes hacer pruebas de Desarmar, Agarrar, Reposicionar, Empujar o Derribar a criaturas de hasta 2 tamaños superiores al tuyo, o hasta 3 tamaños superiores al tuyo si tienes el rango legendario en Atletismo.

MAGIA EXTRAÑA**DOTE 7****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango maestro en Ocultismo

Te puedes basar en extrañas variaciones en tu lanzamiento de conjuros, tanto si puedes lanzar conjuros ocultistas como si no. La CD para Reconocer los conjuros que lanzas e Identificar la magia que utilizas se incrementa en 5.

MASCOTA**DOTE 1****GENERAL**

Tienes una mascota; un animal Menudo de un tipo elegido por ti, como por ejemplo un gato, un pájaro o un roedor. Tiene el rasgo esbirro, lo que significa que obtiene 2 acciones durante tu turno si usas la acción Comandar a un animal para Comandarlo; esto reemplaza los efectos usuales de Comandar a un animal y no hace falta que hagas una prueba de Naturaleza. Una mascota no puede dar Golpes.

Nivel El nivel de tu mascota es igual al tuyo.

Modificadores y CA Los modificadores a las salvaciones y la CA de tu mascota son iguales al tuyo antes de aplicar bonificadores o penalizadores por circunstancia o por estatus. Utiliza 3 + tu nivel como su modificador a la Percepción, las Acrobacias y el Sigilo, y simplemente tu nivel como tu modificador para otras pruebas de habilidad. No dispone de modificadores por atributo propios ni nos utiliza, y nunca puede beneficiarse de bonificadores por objeto.

Puntos de Golpe Tu mascota tiene 5 Puntos de Golpe por nivel.

Sentidos Tu mascota tiene visión en la penumbra y puede obtener sentidos adicionales derivados de aptitudes de mascota.

Velocidad Tu mascota tiene una Velocidad de 25 pies (7,5 m). En su lugar, puedes elegir una mascota acuática, que respira en el agua en lugar de en el aire y tiene el rasgo acuático, carece de Velocidad terrestre y tiene una Velocidad de nado de 25 pies (7,5 m).

Aptitudes de mascota Cuando obtienes tu mascota, elige 2 de las siguientes aptitudes. Si tu mascota es un animal que dispone naturalmente de una de estas aptitudes (por ejemplo, una lechuza tiene una Velocidad de vuelo), tienes que seleccionarla. Tu mascota no puede ser un animal que disponga de forma natural de más aptitudes de mascota que el máximo. En algunos casos, el DJ podría añadir algunas aptitudes de familiar descritas en las págs. 212 a 213 a las aptitudes de mascota que puedes elegir.

- **Anfibio** Obtiene el rasgo anfibio, lo que le permite respirar tanto en el aire como en el agua, y dispone tanto de Velocidad terrestre como de nado, cada una igual a su Velocidad mayor de entre las dos.
- **Destreza manual** Puede utilizar dos de sus extremidades como si fueran manos para llevar a cabo acciones de manipular.
- **Excavador** Obtiene una Velocidad de excavación de 5 pies (1,5 m), lo que le permite excavar agujeros de tamaño Menudo.
- **Ecolocalización** Tu mascota puede usar el oído como un sentido preciso a 20 pies (6 m) o menos.
- **Movimiento rápido** Incrementa una de las Velocidades de la mascota de 25 a 40 pies (7,5 a 12 m).
- **Olfato** Tu mascota puede usar el olfato como sentido impreciso 30 pies (9 m) o menos.
- **Trepador** Obtiene una Velocidad de trepar de 25 pies (7,5 m).
- **Rocio** Los PG máximos de tu mascota se incrementan en 2 por nivel.
- **Visión en la oscuridad** Obtiene visión en la oscuridad.
- **Volador** Obtiene una Velocidad de vuelo de 25 pies (7,5 m).

Especial Puedes obtener una nueva mascota reconvertiendo esta dote, y liberando cualquier mascota anterior que tuvieras. Si más tarde obtienes un familiar u otro compañero que utiliza la dote Mascota, puedes reconvertir esta dote de inmediato.

MEDICINA DE GUERRA

DOTE 1

CURACIÓN | **GENERAL** | **MANIPULAR** | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango entrenado en Medicina

Requisitos Tienes o sostienes material de curas (pág. 290).

Puedes apañar heridas, incluso en combate. Haz una prueba de Medicina con la misma CD que para Tratar heridas, con lo que restableces la correspondiente cantidad de PG; esto no elimina el estado herido. Igual que con Tratar heridas, puedes hacer pruebas contra CD mayores si tienes el rango de competencia mínimo. A continuación, el objetivo queda inmune a tu Medicina de guerra durante 1 día. Esto no le deja inmune a Tratar heridas ni cuenta como ello.

MEDICINA NATURAL

DOTE 1

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango entrenado en Naturaleza

Puedes aplicar curas naturales para curar a tus aliados. Puedes usar Naturaleza en lugar de Medicina para tratar heridas y, si tienes una competencia mayor en Naturaleza, puedes hacer pruebas más difíciles. No reemplaza a Medicina para usos de la habilidad diferentes a Tratar heridas ni para prerrequisitos de dote.

Si estás en las tierras vírgenes, podrías tener un acceso más fácil a los ingredientes naturales, lo que te concede un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba de Tratar heridas utilizando Naturaleza, a criterio del DJ.

MÉDICO DE SALA

DOTE 2

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango experto en Medicina

Has estudiado en grandes salas médicas, tratando varios pacientes a la vez y atendiendo a todas sus necesidades. Cuando utilizas Tratar enfermedad o Tratar heridas, puedes tratar hasta a dos objetivos. Si tienes el rango maestro en Medicina, puedes tratar hasta a cuatro objetivos y si tienes el rango legendario puedes tratar hasta a ocho objetivos.

MÉDICO LEGENDARIO

DOTE 15

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango legendario en Medicina

Has descubierto avances médicos o técnicas que consiguen resultados milagrosos. Una vez al día para cada objetivo, puedes invertir 1 hora tratándole y haciendo una prueba de Medicina para eliminar una enfermedad o el estado cegado, condenado, drenado o ensordecido. Utiliza la CD de la enfermedad o del conjuro o efecto que creó el estado. Si el origen del efecto es un artefacto, está por encima de 20.º nivel o es similarmente poderoso, incrementa en 10 la CD.

MENTIROSO ENCANTADOR

DOTE 1

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango entrenado en Engaño

Tu encanto te permite ganarte a aquellos a los que mientes. Cuando obtienes un éxito crítico utilizando la acción Mentir, la actitud del objeto hacia ti mejora un paso, como si hubieras tenido éxito utilizando Diplomacia para Causar impresión. Esto sólo funciona una vez por conversación y, si obtienes un éxito crítico contra múltiples objetivos utilizando el mismo resultado, eliges la criatura a la que mejorar la actitud. Tienes que estar mintiendo para impartir una información aparentemente importante, exagerar tu estatus o caer en gracia, es decir: cosas que no se pueden conseguir con mentiras triviales o irrelevantes.

MERODEADOR SUBACUÁTICO

DOTE 1

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Has aprendido a pelear bajo el agua. No estás desprevenido en el agua y no estás sujeto a los penalizadores usuales cuando utilizas una arma contundente o cortante en dicho medio.

MIÉNTEME

DOTE 1

GENERAL | **HABILIDAD**

Prerrequisitos rango entrenado en Engaño

Puedes usar Engaño para tejer trampas que confunden a cualquiera que intente engañarte a ti. Si te pones a conversar con alguien que intenta mentirte, utiliza tu CD de Engaño si es mayor que tu CD de Percepción para determinar si tiene éxito. Esto no se aplica si el diálogo no es bilateral, como por ejemplo cuando alguien intenta Mentir durante un largo discurso.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

MIRADA INTIMIDANTE

DOTE 1**GENERAL | HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Intimidación

Puedes Desmoralizar con una simple mirada. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y obtiene el visual, y no sufres penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.

MONTAR

DOTE 1**GENERAL**

Cuando Comandas a un animal en el que vas montado para que lleve a cabo una acción de movimiento (como por ejemplo, dar una Zancada), tienes éxito automáticamente en lugar de necesitar una prueba. Todo animal en el que vas montado actúa en tu turno, igual que un esbirro. Si Montas un animal en medio de un encuentro, pierde su siguiente turno y a continuación actúa en tu siguiente turno. La pág. 301 tiene más información acerca de los esbirros.

MOVIMIENTO FURTIVO LEGENDARIO

DOTE 15**GENERAL | HABILIDAD**

Prerrequisitos rango legendario en Sigilo, Movimiento furtivo rápido Siempre te mueves furtivamente a menos que elijas que te vean, incluso cuando no hay nada tras lo que esconderse. Puedes Esconderte y Moverte furtivamente incluso sin cobertura o sin estar oculto. Cuando empleas una táctica de exploración distinta a Evitar ser visto, obtienes también los beneficios de Evitar ser visto si no eliges no hacerlo. Consulta la página 438 para más información acerca de las tácticas de exploración.

MOVIMIENTO FURTIVO RÁPIDO

DOTE 7**GENERAL | HABILIDAD****Prerrequisitos** rango maestro en Sigilo

Te puedes mover a Velocidad completa cuando Mueves furtivamente. Puedes utilizar Movimiento furtivo rápido mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

MULTILINGÜE

DOTE 1**GENERAL | HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Aprendes fácilmente nuevos idiomas. Aprendes dos idiomas nuevos, elegidos de entre los idiomas comunes, los poco comunes y cualesquier otros a los que tienes acceso. Aprendes un idioma adicional si tienes el rango maestro en Sociedad (o lo obtienes) y otro si tienes el rango legendario (o lo obtienes).

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez aprendes idiomas adicionales.

NATACIÓN RÁPIDA

DOTE 7**GENERAL | HABILIDAD****Prerrequisitos** rango maestro en Atletismo

Nadas 5 pies (1,5 m) más con un éxito y 10 pies (3 m) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad. Si tienes el rango legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.

NEGOCIACIÓN LEGENDARIA ➤➤➤

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango legendario en Diplomacia

Puedes negociar increíblemente rápido en situaciones adversas. Primero tratas de Causar impresión y después Pides que tu oponente deponga su actividad actual y emprenda negociaciones. Sufres un penalizador -5 a tu prueba de Diplomacia. En general, la CD de esta prueba es la CD de Voluntad de la criatura, aunque el DJ podría modificarla basándose en la situación. Algunas criaturas podrían ser incapaces de detenerse fueran cuales fueran sus deseos personales, e incluso las que están de acuerdo en parlamentar podrían acabar encontrando tus argumentos vacíos y retornar a la violencia.

PARANGÓN ANCESTRAL

DOTE 3

GENERAL

Ya sea a través del instinto, del estudio o de la magia, notas una conexión más profunda con tu linaje. Obtenes una dote de ascendencia de 1.er nivel.

PASO DE PLUMA

DOTE 1

GENERAL

Prerrequisitos Destreza +2

Das pasos rápidos y cuidadosos. Puedes dar Pasos en terreno difícil.

PERSPICACIA ASTUTA

DOTE 1

GENERAL

Tu capacidad de evitar ser observado está más allá de la capacidad de la mayoría de personas de tu profesión. Elige entre salvaciones de Fortaleza, de Reflejos, de Voluntad o pruebas de Percepción. Obtenes el rango experto en lo elegido. A 17º nivel, obtienes el rango maestro.

PETICIÓN DESCARADA

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Diplomacia

Puedes minimizar las consecuencias o la indignación resultante de tus peticiones utilizando dosis de audacia y de encanto. Cuando Pides algo, reduces en 2 cualquier incremento de CD debido a hacer una petición descarada y, si sufres un fallo crítico para tu Petición, en su lugar sufres un fallo. Si bien esto significa que nunca puedes hacer que tu objetivo reduzca su actitud hacia ti llevando a cabo una Petición, acabará por cansarse de las mismas aunque sigue teniendo una actitud positiva hacia ti.

PIES LIGEROS

DOTE 1

GENERAL

Te mueves más rápidamente a pie. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

PLANIFICADOR PRESCIENTE

DOTE 3

GENERAL

Coste el Precio del objeto elegido

Requisitos No has utilizado esta aptitud desde la última vez que pudiste comprar objetos.

Sueles preparar planes enrevesados y contingencias, utilizando tus recursos para llevarlos a cabo. Tardas 1 minuto en quitarte la mochila y a continuación sacas con cuidado un objeto que previamente no habías declarado que habías comprado; habías intuido

que podrías necesitarlo y lo compraste en el último momento. El objeto tiene que ser una pieza de equipo de aventurero (de la tabla de la pág. 291 u otras fuentes de equipo de aventurero) y no puede ser una arma, armadura, sustancia alquímica, objeto mágico u otro tesoro. Tiene que ser común, de un nivel no superior a la mitad del tuyo y su Impedimenta tiene que ser lo suficientemente baja como para que acarrearlo no te deje impedido.

PODERÍO INTIMIDANTE

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Fuerza +3, rango experto en Intimidación

En las situaciones en las que puedes amenazar físicamente al objetivo cuando Intimidás o Desmoralizas, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu prueba de Intimidación e ignoras el penalizador por no compartir un idioma. Si tu modificador por Fuerza es +5 o más y tienes el rango maestro en Intimidación, este bonificador se incrementa a +2

PORTEADOR RECIO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Puedes llevar más peso de lo que aparentas. Incrementa en 2 tus límites máximo e impedido de Impedimenta.

PRIMEROS AUXILIOS AVANZADOS

DOTE 7

CURACIÓN GENERAL MANIPULAR HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Medicina

Utilizas tu entrenamiento médico para mejorar enfermedades o aliviar temores. Cuando utilizas Medicina para administrar Primeros auxilios, en lugar de Estabilizar a un personaje o Detener el sangrado, puedes reducir en 2 el estado asustado o indispuesto de un aliado, o bien eliminar por completo dichos estados con un éxito crítico. Tan sólo puedes eliminar un estado a la vez. La CD para la prueba de Medicina suele ser la misma que la del efecto que causó el estado.

PROFESIONAL EXPERTO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Saber

Salvaguardas con cuidado tus esfuerzos profesionales para evitar el desastre. Cuando utilizas Saber para Obtener ingresos, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Si tienes el rango experto en Saber, obtienes el doble de ingresos de una prueba fallida de Obtener ingresos, a menos que fuera originalmente un fallo crítico.

PROFESIONAL LEGENDARIO

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango legendario en Saber

Tu fama se ha extendido por todos los países (por ejemplo, si tienes Saber [guerra] podrías ser un general o táctico legendario). Esto funciona como Intérprete legendario, excepto que obtienes trabajos de mayor nivel cuando Obtenes ingresos mediante Saber.

QUE NO CUNDA EL PÁNICO ➤➤➤

DOTE 1

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN GENERAL HABILIDAD LINGÜÍSTICO MENTAL

Prerrequisitos rango entrenado en Diplomacia

Tratas de reducir el pánico. Haz una prueba de Diplomacia, comparándola con la CD de Voluntad de las criaturas en una emanación de

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

10 pies (3 m) a tu alrededor que están asustadas. Cada una de ellas queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito crítico Reduce en 2 el valor de asustado de la criatura.

Éxito Reduce en 1 el valor de asustado de la criatura.

RASTREADOR EXPERTO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Supervivencia

Rastrear es para ti instintivo y, cuando es necesario, puedes seguir un rastro sin detenerte. Puedes Rastrear moviéndote a tu Velocidad completa, aceptando un penalizador -5 a tu prueba de Supervivencia. Si tienes el rango maestro en Supervivencia, el penalizador -5 no se te aplica. Si tienes el rango legendario en Supervivencia, no te hace falta tirar una nueva prueba de Supervivencia cada hora cuando rastreas, aunque sigues teniendo que tirar si hay cambios significativos en el rastro.

RECONOCER CONJURO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD SECRETO

Prerrequisitos rango entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Desencadenante Una criatura en tu línea visual lanza un conjuro que tú no has preparado o no está en tu repertorio, o bien una trampa u objeto similar lanza dicho conjuro. Tienes que ser consciente del lanzamiento.

Si tienes el rango entrenado en la habilidad apropiada para la tradición delconjuro y es unconjuro común de 2º rango o menor, lo identificas automáticamente (sigues teniendo que tirar para obtener un éxito crítico, pero no puedes obtener un resultado peor que éxito). El rango mayor deconjuro que identificas automáticamente se incrementa a 4 si tienes el rango experto, 6 si tienes el rango maestro y 10 si tienes el rango legendario. El DJ hace una prueba secreta de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, la correspondiente a la tradición delconjuro lanzado. Si no estás entrenado en la habilidad, no puedes obtener un resultado mejor que un fallo.

Éxito crítico Reconoces correctamente elconjuro y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación o a tu CA contra él.

Éxito Reconoces correctamente elconjuro.

Fallo No consigues reconocer elconjuro.

Fallo crítico Identificas incorrectamente elconjuro como si fuera otro, a elección del DJ.

RECONOCIMIENTO RÁPIDO

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; Reconocer conjuro

Reconoces conjuros rápidamente. Una vez por asalto, puedes Reconocer unconjuro utilizando una habilidad en la que tienes el rango maestro como acción gratuita.

RECUPERACIÓN CONTINUA

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Medicina

Controlas celosamente los progresos de un paciente a fin de administrar su tratamiento con mayor rapidez. Cuando Tratas heridas, tu paciente queda inmune tan sólo durante 10 minutos en lugar de 1 hora. Esto sólo se aplica a tus actividades de Tratar heridas, no a ninguna otra que recibe el paciente.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos Constitución +2

Tu cuerpo se recupera rápidamente de las afecciones. Recuperas el doble de Puntos de Golpe debido al descanso. Cada vez que tienes éxito en una prueba de Fortaleza contra una enfermedad o veneno continuados, reduces en 2 su estado o en 1 contra una enfermedad o veneno virulento. Cada éxito contra una enfermedad o veneno reduce en 3 su estado o en 2 contra una enfermedad o veneno virulento. Además, reduces en 2 la gravedad de tu estado drenado cuando descansas una noche, en lugar de 1.

RECUPERACIÓN ROBUSTA

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Medicina

Aprendiste medicina popular para que te ayudara a recuperarte de las enfermedades y los venenos, y un uso diligente de la misma te ha hecho especialmente resistente. Cuando Tratas una enfermedad o un veneno, o alguien más usa una de dichas acciones sobre ti, aumenta a +4 el bonificador por circunstancia concedido con un éxito y si el resultado de la tirada de salvación del paciente es un éxito, el paciente obtiene un éxito crítico.

REPARACIÓN RÁPIDA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Artesanía

Para ti, la actividad de Reparar pierde el rasgo exploración y requiere 1 minuto en lugar de 10. Si tienes el rango maestro en Artesanía, requiere 3 acciones. Si tienes el rango legendario, te basta con 1 acción.

RETIRADA ATERRADA

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Intimidación

Cuando obtienes un éxito crítico en una acción de Desmoralizar, si el nivel del objetivo es menor que el tuyo, éste huye durante 1 asalto.

ROMPER MALDICIÓN

DOTE 7

CONCENTRAR CURACIÓN EXPLORACIÓN GENERAL HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Ocultismo o Religión

Inviertas 8 horas rezando o llevando a cabo rituales ocultista sobre el objetivo, debilitando el poder que sobre él tiene una maldición. Contrarrestas (pág. 431) la maldición, utilizando Ocultismo o Religión para tu prueba de contrarrestar y la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba para el rango de contrarrestar. Romper maldición tan sólo requiere 10 minutos de oración y rituales si tienes el rango legendario en Ocultismo o Religión.

SABER ADICIONAL

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Tu conocimiento se ha expandido hasta abarcar un nuevo campo. Elegis una subcategoría adicional de Saber. Obtienes el rango entrenado en ella. En los niveles 3º, 7º y 15º, obtienes un incremento de habilidad adicional que tan sólo puedes aplicar a la subcategoría de Saber elegida.

Especial Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez tienes que seleccionar una nueva subcategoría de Saber y obtienes los incrementos de habilidad adicionales para dicha subcategoría a los niveles indicados.

SABER INCONFUNDIBLE

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Saber

Nunca te equivocas con la información relativa a tus áreas de experiencia. Cuando Recuerdas conocimiento utilizando cualquier subcategoría de Saber en la que estás entrenado, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Si tienes el rango maestro en una subcategoría de Saber, con un éxito crítico obtienes aún más información o contexto de lo usual.

SALIENTE RÁPIDO

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Atletismo

Te subes fácilmente a los salientes. Cuando te Agarras a un saliente, te puedes alzar hasta dicha superficie y ponerte de pie. Puedes utilizar Atletismo en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente. Si Trepas o Saltas hasta 5 pies (1,5 m) bajo la parte superior de un saliente, puedes alzarte hasta la superficie y ponerte de pie como parte de dicha acción.

SALTAR PAREDES

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Atletismo

Puedes utilizar el impulso procedente de un salto para propulsarte a lo largo de una pared. Si estás adyacente a una pared al final de un salto (ya sea Sin carrerilla, de Altura o de Longitud), no te caes si tu siguiente acción es otro salto. El anterior te proporciona impulso, por lo que puedes utilizar Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción, pero no puedes dar una Zancada como parte de la actividad.

Tan sólo puedes utilizar Saltar paredes una vez en un turno, si no tienes el rango legendario en Atletismo, en cuyo caso puedes utilizarlo tantas veces como puedes utilizar acciones de salto consecutivas en dicho turno.

SALTO NUBOSO

DOTE 15

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango experto en Atletismo

Tu habilidad atlética sin paralelo te permite saltar distancias imposibles. Triplica la distancia para tu Salto de longitud (por lo que podrías saltar 60 pies [18 m] mediante una prueba con éxito CD 20). Cuando haces un Salto de altura, utiliza el mismo cálculo que para un salto de longitud, pero no tripliques la distancia.

Cuando haces Saltos de altura o de longitud, puedes saltar una distancia mayor que tu Velocidad invirtiendo acciones adicionales. Por cada acción adicional invertida, suma tu Velocidad al límite de distancia a Saltar.

SALTO PODEROSO

DOTE 2

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango legendario en Atletismo

Puedes Saltar 5 pies (1,5 m) verticalmente sin llevar a cabo un Salto de altura. También incrementas en 5 pies (1,5 m) la distancia horizontal cuando Saltas, incluyendo si es como parte de un Salto de altura o de un Salto de longitud.

SALTO RÁPIDO

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Puedes utilizar Salto de altura y Salto de longitud como una sola acción en lugar de 2 acciones. Si lo haces, no te hace falta la Zancada inicial (ni fallas si no das una Zancada de 10 pies [3 m]).

SECRETOS ESCURRIDIZOS

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Engaño

Esquivas y evades todo intento de descubrir tu auténtica naturaleza o intenciones. Cuando un conjuro o efecto mágico intenta leer tu mente, detectar si mientes o revelar tu identidad, puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD del conjuro o del efecto. Si tienes éxito, no se revela nada.

SEGURO

DOTE 1

FORTUNA | GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos entrenado en por lo menos una habilidad

Incluso en las peores circunstancias, puedes llevar a cabo tareas básicas. Elige una habilidad en la que estás entrenado. En lugar de hacer una prueba de habilidad para la misma, puedes aplicar el resultado de 10 + tu modificador por competencia (no apliques ningún otro bonificador, penalizador ni modificador).

Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige una habilidad diferente para obtener los beneficios aplicables a la misma.

SENTIDO ARCANO

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Arcanos

Tu estudio de la magia te permite notar su presencia de forma instintiva. Puedes lanzar *detectar magia* a 1.^{er} rango a voluntad como unconjuro innato arcano. Si tienes el rango maestro en Arcanos, el conjuro se potencia a 3.^{er} rango; si tienes el rango legendario, se potencia a 4.^o rango.

SUPERVISOR DE LA FAUNA

DOTE 1

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango entrenado en Supervivencia

Puedes estudiar detalles de las tierras vírgenes para determinar la presencia de criaturas cercanas. Puedes invertir 10 minutos estudiando la zona que te rodea para averiguar qué criaturas hay cerca, basándote en los nidos, los excrementos y las marcas que hay en la vegetación. Haz una prueba de Supervivencia contra una CD determinada por el DJ basándose en lo obvios que son los signos. Con un éxito, puedes hacer una prueba de Recordar conocimiento con un penalizador -2 para averiguar más cosas acerca de las criaturas tan sólo a partir de dichos signos. Si tienes el rango maestro en Supervivencia, no sufres dicho penalizador.

SUPERVIVENCIA PLANARIA

DOTE 7

GENERAL | HABILIDAD

Prerrequisitos rango maestro en Supervivencia

Puedes Subsistir utilizando Supervivencia en diferentes Planos, incluso los que carecen de recursos o de fenómenos naturales que normalmente necesitas. Por ejemplo, puedes forrajar en busca de comida sin penalizador incluso si el Plano carece de comida que normalmente te puede sustentar. Un éxito en tu prueba de Subsistir también evita el daño causado por el Plano a ti y a cualesquiera otros a los que apoyas con subsistir. Esto sólo se aplica al daño infligido por las condiciones generales del Plano, no por los peligros menores.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Introducción
Tabla de dotes
A-C
D-K
L-P
Q-R
S
T-W
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

SUPERVIVENCIALISTA LEGENDARIO**DOTE 15****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango legendario en Supervivencia

Puedes sobrevivir de forma indefinida sin comida o agua y soportar un frío o un calor severo, extremo o increíble sin sufrir daño por ello.

SUSTO MORTAL**DOTE 15****EMOCIÓN GENERAL MANIPULAR INCAPACITACIÓN MIEDO****Prerrequisitos** rango legendario en Intimidación

Puedes asustar tanto a tus enemigos que hasta podrían morir. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de una criatura viva a 30 pies (9 m) o menos de ti que sientes u observas y que puede sentirte u observarte a ti. Si el objetivo no puede oírtre o no entiende el idioma que hablas, sufres un penalizador -4 por circunstancia. La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito crítico El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza contra tu CD de Intimidación. Con un fallo crítico, muere. Con cualquier otro resultado, queda asustado 2 y está huyendo durante 1 asalto. El efecto de fallo crítico tiene el rasgo muerte.

Éxito El objetivo queda asustado 2.**Fallo** El objetivo queda asustado 1.**Fallo crítico** El objetivo no resulta afectado.**SUSTRACCIÓN SUTIL****DOTE 1****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Latrocínio

Cuando Sustrae algo con éxito, los observadores (toda criatura distinta a aquella a quien sustraes el objeto) sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus CD de Percepción para detectar el robo. Además, si primero Creas una distracción utilizando Engaño, utilizar una sola acción de Escamotear objeto o de Sustraer no acaba con tu estado de no detectado.

TAQUIGRAFÍA MÁGICA**DOTE 2****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Aprender conjuros es fácil para ti. Cuando tienes éxito en Aprender un conjuro, tardas 10 minutos sea cual sea el rango del mismo. Si tendrías éxito en la prueba, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si fallas, puedes probar de nuevo al cabo de una semana o después de subir un nivel, lo que sucede primero.

Puedes usar el tiempo libre para aprender e inscribir nuevos conjuros. Esto funciona como si utilizaras Obtener ingresos con la habilidad asociada a la tradición pero, en lugar de ganar dinero, eliges unconjuro disponible para que lo aprendas y obtienes un descuento, aprendiéndolo gratis si la cantidad obtenida es igual o superior a su coste.

TEORÍA UNIFICADA**DOTE 15****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango legendario en Arcanos

Entiendes los puentes básicos de las cuatro tradiciones de la magia y de las esencias mágicas, lo que te permite visualizarlas todas a través de una lente arcana. Siempre que utilizas una acción de habilidad o una dote de habilidad que requiere una prueba de Naturaleza, Ocultismo o Religión, dependiendo de la tradición mágica, en su lugar puedes utilizar Arcanos. Si normalmente sufrirías un penalizador o tendrías una CD mayor al usar Arcanos con otra magia (por ejemplo, al Identificar magia), ya no lo sufres.

TRATAMIENTO INUSUAL**DOTE 2****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Tu entrenamiento médico se extiende a estados menos obvios. Cuando tienes éxito contra una CD 20 en una prueba para Tratar heridas, también puedes reducir en 1 el valor de uno de los siguientes estados: anonadado, debilitado o torpe. Si eres capaz de tratar a más de una criatura a la vez, elige tan solo una para obtener este beneficio. Una criatura se puede beneficiar de Tratamiento inusual sólo una vez al día.

Si el estado es consecuencia de una afección, ésta no se cura (aunque el estado se reduce mientras la afección permanece en dicho estado).

Si tienes el rango maestro en Medicina, añade el estado drenado a la lista de estados que puedes quitar si tienes éxito en una prueba a CD 30. Si tienes el rango legendario en Medicina, reduces en 2 en lugar de 1 el estado elegido.

TREPADOR DE COMBATE**DOTE 1****GENERAL HABILIDAD****Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Tu técnica te permite luchar mientras trepas. No estás desprevenido mientras Trepas y puedes Trepar con una mano ocupada. Sigues teniendo que utilizar la otra mano y ambas piernas para Trepar.

TRUCAR OBJETO MÁGICO**DOTE 1****GENERAL HABILIDAD MANIPULAR****Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Examinas un objeto mágico que normalmente no podrías utilizar, en un esfuerzo por trucarlo y activarlo temporalmente. Por ejemplo, esto podría permitir a un guerrero lanzar un conjuro desde una varita o a un mago lanzar un conjuro que no está en la lista arcana utilizando un pergamo. Tienes que saber qué sucede cuando se activa el objeto o no puedes intentar trucarlo.

Haz una prueba utilizando la habilidad correspondiente a la tradición mágica del objeto o la que encaja con una tradición que tiene el conjuro en su lista, si tratas de lanzarlo desde el propio objeto. Las habilidades relevantes son Arcanos para la magia arcana, Naturaleza para la primigenia, Ocultismo para las ciencias ocultas, Religión para los divinos o cualquiera de las cuatro para un objeto que tiene el rasgo mágico y carece de rasgo de tradición. El DJ es quien determina la CD basándose en el nivel del objeto (posiblemente ajustada dependiendo del objeto o de la situación).

Si activas un objeto mágico que requiere un modificador al ataque de conjuro o una CD de conjuro y no tienes la aptitud de lanzar conjuros de la tradición relevante, utiliza tu nivel como tu bonificador por competencia y el mayor de los modificadores de entre Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Si tienes el rango maestro en la habilidad apropiada para la tradición del objeto, en su lugar utilizas el bonificador por competencia entrenado; si tienes el rango legendario, en su lugar utilizas el bonificador por competencia experto.

Éxito Durante el resto del turno actual, puedes invertir acciones para activar el objeto como si pudieras usarlo normalmente.

Fallo No puedes usar el objeto ni intentar trucarlo de nuevo este turno, pero puedes intentarlo de nuevo en turnos subsiguientes.

Fallo crítico No puedes usar el objeto y no puedes intentar trucarlo de nuevo hasta tus siguientes preparativos diarios.

MANUAL DE JUEGO