

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

REGLAS SOBRE DAÑO PERSISTENTE

Las reglas adicionales que se presentan a continuación se aplican a ciertos casos de daño persistente. El daño persistente sigue su curso y acaba automáticamente tras un cierto tiempo al apagarse el fuego, coagularse la sangre y cosas parecidas. El DJ es quien determina cuándo ocurre esto, pero por lo general se tarda 1 minuto.

Recuperación asistida

Puedes tomar medidas que te ayuden a recuperarte del daño persistente, o te puede ayudar un aliado, lo que te permite hacer una prueba plana adicional antes del final de tu turno. Ésta suele ser una actividad que requiere 2 acciones y tratarse de algo que mejora razonablemente tus posibilidades (a determinar por el DJ). Por ejemplo, podrías intentar sofocar una llama o lavarte una salpicadura de ácido. Esto te permite hacer una prueba plana adicional de inmediato, pero sólo una vez por asalto.

El DJ es quien decide cómo funciona tu ayuda, utilizando los siguientes ejemplos como directrices si no hay una acción específica aplicable.

- La acción para ayudar podría requerir una prueba de habilidad u otra tirada para determinar su efectividad.
- Reduciendo a 10 la CD de la prueba plana para un tipo particularmente apropiado de ayuda, como por ejemplo rociarte de agua para apagar las llamas.
- Acabando automáticamente con el estado debido al tipo de ayuda, como por ejemplo curación que te restablece a tu máximo de PG para acabar con el daño persistente por sangrado o sumergiértete en un lago para acabar con el daño persistente por fuego.
- Alterando el número de acciones requeridas para ayudarte si los medios que usa quien te ayuda son especialmente eficaces o notablemente ineficaces.

Inmunidades, resistencias y debilidades

Las inmunidades, las resistencias y las debilidades se aplican todas ellas al daño persistente. Si un efecto infinge daño inicial además del daño persistente, aplica las inmunidades, las resistencias y las debilidades por separado al daño inicial y al daño persistente. Por lo general, si un efecto niega el daño inicial, también niega el persistente, como en el caso de un arma cortante que también infinge daño persistente por sangrado porque te ha hecho un corte. En algunas situaciones, el DJ podría decidir lo contrario.

Estados múltiples de daño persistente

Te puedes ver afectado simultáneamente por múltiples estados de daño persistente, si los tipos de daño son diferentes. Si pudieras sufrir más de un tipo de estado de daño persistente con el mismo tipo de daño, la cantidad superior tendría precedencia sobre la inferior. Si no queda claro qué daño sería superior, como por ejemplo si estás sufriendo 2 daño persistente por fuego y después empiezas a sufrir 1d4 daño persistente por fuego, el DJ es quien decide qué origen de daño encaja mejor con la escena. El daño que sufres debido al daño persistente tiene lugar todo a la vez, por lo que si algo desencadena cuándo sufres daño, sólo lo desencadena una vez; si estás moribundo y sufres diversos tipos de daño persistente, sólo incrementas una vez tu estado moribundo.

dido suele incluir un valor que indica cuántas acciones en total pierdes, posiblemente a lo largo de turnos múltiples, debido a estar aturdido. Cada vez que recuperas acciones, reduce en tu valor de aturdido el número que recuperas, y después reduce tu valor de aturdido en el número de acciones perdidas. Por ejemplo, si estabas aturdido 4, perderías tus 3 acciones del turno, lo que te reduciría a aturdido 1; en tu siguiente turno, perderías una acción más, y después podrías utilizar de forma normal tus 2 acciones restantes. En lugar de ello, aturdido podría tener una duración, como por ejemplo «aturdido durante 1 minuto», lo que te haría perder todas tus acciones durante ese tiempo.

Aturdido prevalece sobre lentificado. Si la duración de tu estado aturdido se acaba mientras estás lentificado, cuenta las acciones perdidas debido al estado aturdido contra las que has perdido por estar lentificado. Por lo tanto, si estuvieras aturdido 1 y lentificado 2 al inicio de tu turno, perderías 1 acción por aturdido y después 1 acción adicional por lentificado; por lo tanto aún te quedaría 1 acción para utilizar en dicho turno.

Cegado

No puedes ver. Todo el terreno normal es terreno difícil para ti. No puedes detectar nada utilizando la vista. Fallas automáticamente de forma crítica las pruebas de Percepción que requieren ser capaz de ver y, si la vista es tu único sentido preciso, sufres un penaliza-

dor -4 por estatus a las pruebas de Percepción. Eres inmune a los efectos visuales. Cegado prevalece sobre deslumbrado.

Condenado

Tu alma ha sido aferrada por una poderosa fuerza que te lleva a las puertas de la muerte. Condenado siempre incluye un valor. El valor de moribundo al que mueres se reduce en la misma cantidad que tu valor de condenado. Si tu valor de moribundo máximo queda reducido a 0, mueres al instante. Cuando mueres, dejas de estar condenado.

Tu valor de condenado disminuye en 1 cada vez que obtienes una noche completa de descanso.

Confundido

No estás alerta y atacas de forma incontrolada. Estás desprevenido, no tratas a nadie como aliado (aunque ellos podrían seguirte tratando a ti como aliado suyo) y no puedes Retrasar, Preparar o utilizar acciones.

Usas todas tus acciones para dar Golpes o lanzar trucos ofensivos, aunque el DJ puede hacer que uses otras acciones para facilitar el ataque, como desenvainar un arma, moverte para poner un objetivo a tu alcance, etc. Tus objetivos los determina aleatoriamente el DJ. Si no dispones de otros objetivos viables, te designas como objetivo a ti mismo, acertándote automáticamente.



GRUPOS DE ESTADOS

Existen algunos estados que están relacionados entre sí o que comparten un tema similar. Puede ser útil echarles un vistazo de conjunto para entender cómo interactúan.

Detección: observado, escondido, no detectado, inadvertido

Sentidos: cegado, oculto, deslumbrado, ensordecido, invisible

Muerte y moribundo: condenado, moribundo, inconsciente, herido

Actitudes: hostil, malintencionado, indiferente, amistoso, sólido

Aptitudes reducidas: torpe, drenado, debilitado, anonadado

REGLAS DE MUERTE Y DE MORIBUNDOS

Los estados condenado, moribundo, inconsciente y herido tienen que ver todos ellos con el proceso de estar cerca de la muerte. Las reglas completas están en las páginas 410 a 411. La información más significativa no contenida en los propios estados es la siguiente: cuando has sido reducido a 0 Puntos de Golpe, estás inconsciente y con los siguientes efectos.

- Mueves de inmediato tu posición de iniciativa a directamente antes de la criatura o efecto que te ha reducido a 0 Puntos de Golpe.
- Sufres el estado moribundo 1. Si el efecto que te dejó inconsciente era un éxito crítico del atacante o resultado de un fallo crítico tuyo, sufres en su lugar el estado moribundo 2. Si sufres el estado herido, incrementa el valor de moribundo en tu valor de herido. Si el daño procede de un ataque o efecto no letal, no sufres el estado moribundo sino que estás inconsciente con 0 Puntos de Golpe.

mente pero sin conseguir un impacto crítico. Si te es imposible atacar o lanzar conjuros, balbuceas de forma incoherente, malgastando tus acciones.

Cada vez que sufres daño de un ataque o conjuro, puedes hacer una prueba plana CD 11 para recuperarte de la confusión y acabar con el estado.

Controlado

Te han dado una orden, te han dominado mágicamente o por lo demás han subvertido tu voluntad. Tu controlador dicta cómo actúas y puede hacer que uses cualquiera de sus acciones, incluyendo ataques, reacciones o incluso Retrasar. Por lo general, el controlador no tiene que gastar acciones propias cuando te controla.

Daño persistente

Estás sufriendo daño de un efecto continuado, como por ejemplo estar ardiendo. Esto aparece como «X daño persistente [tipo]», donde «X» es la cantidad de daño infligido y «[tipo]» es el tipo de daño. Como el daño normal, se puede doblar o reducir a la mitad basándose en los resultados de una tirada de ataque o tirada de salvación. En lugar de sufrir el daño persistente de inmediato, lo sufres al final de cada uno de tus turnos si tienes el estado, tirando de nuevo cualquier dado de daño cada vez. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del mismo. Si tienes éxito, el estado se acaba.

Debilitado

Tu capacidad física se ha visto reducida. Debilitado siempre incluye un valor. Cuando estás debilitado sufres un penalizador por estatus igual al valor del estado a las tiradas y a las CD basadas en la Fuerza, incluyendo las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo basadas en la Fuerza, las tiradas de daño basadas en la Fuerza y las pruebas de Atletismo.

Deslumbrado

Tus ojos han sido sobreestimulados o se te ha nublado la vista. Si la vista es tu único sentido preciso, todas las criaturas y objetos están ocultos de ti.

Desprevenido

Estas distraído o de alguna otra forma eres incapaz de centrar tu atención completa en la defensa. Sufres un penalizador -2 por estatus a la CA. Algunos efectos te imponen el estado desprevenido tan sólo frente a determinadas criaturas o contra determinados ataques. Otros, en especial los estados, te pueden dejar desprevenido contra todo. Si una regla no especifica que el estado sólo se aplica a determinadas circunstancias, se aplica a todas ellas, como por ejemplo «El objetivo queda desprevenido».

Drenado

Tu salud y tu vitalidad se han visto disminuidos al perder sangre, fuerza vital o alguna otra esencia. Drenado incluye siempre un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a tu valor de drenado a las pruebas basadas en la Constitución, como por ejemplo las salvaciones de Fortaleza. También pierdes tantos Puntos de Golpe como tu nivel (mínimo 1) multiplicado por el valor de drenado, y tus Puntos de Golpe máximos se ven reducidos en la misma cantidad. Por ejemplo, si quedas drenado 3 y eres un personaje de 3.^{er} nivel, pierdes 9 Puntos de Golpe y reduces en 9 tu máximo de PG. Perder dichos Puntos de Golpe no cuenta como sufrir daño.

Cada vez que obtienes una noche completa de descanso, tu valor de drenado disminuye en 1. Esto incrementa tus PG máximos, pero no recuperas de inmediato los Puntos de Golpe perdidos.

Ensordecido

No puedes oír. Fallas críticamente de forma automática todas las pruebas de Percepción que requieren que seas capaz de oír. Sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para la iniciativa y para las pruebas que implican el sonido pero que también se basan en otros sentidos. Si llevas a cabo una acción con el rasgo auditivo, has de tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde; haz la prueba después de gastar la acción, pero antes de aplicar cualquier efecto. Eres inmune a los efectos auditivos cuando estás ensordecido.

Escondido

Mientras estás escondido de una criatura, dicha criatura conoce el espacio en el que estás pero no puede determinar con precisión dónde. Lo normal es que te escondas utilizando Sigilo o Esconderse. Cuando Buscas a una criatura utilizando tan solo sentidos imprecisos, permanece escondida en lugar de observa-

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

da. Una criatura de la que estás escondido está desprevenida ante ti y ha de tener éxito en una prueba plana CD 11 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto, o no consigue afectarte. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana.

Una criatura podría ser capaz de utilizar la acción Buscar para observarte, tal y como se describe en la pág. 416

Fascinado

Te ves obligado a centrar tu atención en algo, lo que te distrae de todo lo demás que sucede a tu alrededor. Sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y de habilidad y no puedes usar acciones con el rasgo concentrar si dichas acciones (o sus consecuencias previstas) no están relacionadas con el motivo de tu fascinación, a determinar por el DJ. Por ejemplo, podrías ser capaz de Buscar y de Recordar conocimiento acerca del motivo, pero probablemente no podrías lanzar un conjuro que designara como objetivo a una criatura diferente. Este estado se acaba si una criatura lleva a cabo acciones hostiles contra ti o contra cualquiera de tus aliados.

Fatigado

Estás cansado y no puedes reunir mucha energía. Sufres un penalizador -1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. No puedes usar las actividades de exploración que tienen lugar mientras se viaja, como las que se describen en las págs. 438 a 439.

Te recuperas de la fatiga después de una noche completa de descanso.

Herido

Has sufrido una herida grave. Si pierdes el estado moribundo y aún no tienes el estado herido, quedas herido 1. Si ya tenías el estado herido cuando pierdes el estado moribundo, el valor de tu estado moribundo se incrementa en 1. Si el sufres el estado moribundo mientras estás herido, incrementa el valor de tu estado moribundo en tu valor de herido.

El estado herido acaba si alguien te establece con éxito Puntos de Golpe utilizando Tratar heridas, o bien si te restablecen a tus Puntos de Golpe completos por cualquier medio y descansas durante 10 minutos.

Hostil

Este estado refleja la disposición de un criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérsele a un PJ. Una criatura hostil hacia un PJ pretende activamente dañarlo. No necesariamente le atacará, pero no aceptará Petición alguna de él.

Huyendo

Te ves obligado a huir debido al miedo o a alguna otra compulsión. En tu turno, tienes que gastar cada una de tus acciones intentando huir del origen del estado de la forma más expeditiva posible (por ejemplo, usando acciones de movimiento para irte o abriendo puertas que evitan tu huida). El origen suele ser el efecto o criatura que te ha impuesto el estado, aunque algunos

ESTADOS REDUNDANTES

Tan sólo puedes tener un estado determinado una vez. Si un efecto te impondría un estado que ya tienes, tienes dicho estado con la duración más larga de entre las dos. El estado de duración más corta se acaba de manera efectiva, aunque otros estados causados por el efecto original y de duración más corta podrían continuar.

Por ejemplo, digamos que te ha impactado un monstruo que te aplasta un brazo; la herida hace que quedes debilitado 2 y desprevenido hasta el final del siguiente turno del monstruo. Antes del final del siguiente turno de dicha criatura, una trampa te envenena, lo que te hace estar debilitado 2 durante 1 minuto. En este caso, el debilitado 2 que dura 1 minuto reemplaza al debilitado 2 del monstruo, por lo que permanecerás debilitado 2 a lo largo de la duración más larga. Seguirías desprevenido, puesto que nada ha reemplazado a dicho estado, y duraría sólo hasta el final del siguiente turno del monstruo.

Una aptitud que elimina un estado lo elimina por completo, sin importar su valor o las veces que te has visto afectado por él. En el ejemplo de más arriba, un conjuro que eliminará el estado debilitado lo eliminaría por completo; no haría falta que lo eliminara dos veces.

Estados redundantes con valores

Los estados con diferentes valores se consideran estados diferentes. Si te ves afectado en múltiples ocasiones por un estado con valor, sólo aplicas el valor más alto, aunque tendrías que llevar la cuenta de ambas duraciones si una de ellas tuviera un valor inferior pero durara más. Por ejemplo, si tienes un estado lentificado 2 que dura 1 asalto y un estado lentificado 1 que dura 6 asaltos, estarías lentificado 2 durante el primer asalto y después cambiarías a lentificado 1 para los restantes 5 asaltos de la duración del segundo efecto. Si algo reduce el valor del estado, lo reduce para todos los estados de dicho nombre que te afectan. Por ejemplo, en el ejemplo de más arriba, si algo reduce en 1 tu valor de lentificado, reduce el primer estado del ejemplo a lentificado 1 y el segundo a lentificado 0, eliminándolo.

efectos podrían definir otra cosa como origen. No puedes Retrasar ni Preparar mientras huyes.

Impedido

Llevas más peso del que puedes acarrear. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 pies (3 m) a todas tus Velocidades. Como con todos los penalizadores a la Velocidad, éste no puede reducirla por debajo de 5 pies (1,5 m).

Inadvertido

Si estás inadvertido para una criatura, dicha criatura no tiene ni idea de que estás presente. Cuando estás inadvertido, también estás no detectado. Esto sólo importa para las aptitudes que se pueden utilizar sólo contra objetivos totalmente ignorantes de tu presencia.

Inconsciente

Estás dormido o te han noqueado. No puedes actuar. Sufres un penalizador -4 por estatus a la CA, la Percepción y las salvaciones de Reflejos, además de los estados cegado y desprevenido. Cuando sufres este estado, caes tumbado y sueltas los objetos que sostienes, si el efecto no indica lo contrario o el DJ no determina que estás en una posición que no te lo permite.

Si estás inconsciente debido a estar moribundo, no puedes despertar mientras estás a 0 Puntos de Golpe. Si se te devuelve a 1 Punto de Golpe o más, pierdes los estados moribundo e inconsciente y puedes actuar normalmente en tu siguiente turno.

Si estás inconsciente y a 0 Puntos de Golpe, pero no moribundo, vuelve a 1 Punto de Golpe y despiertas una vez ha pasado el tiempo suficiente. El DJ es quien determina cuánto tiempo permaneces inconsciente, desde un mínimo de 10 minutos hasta varias horas. Si te curan, pierdes el estado inconsciente y puedes actuar normalmente en tu siguiente turno.

Si estás inconsciente y tienes más de 1 Punto de Golpe (típicamente porque estás dormido o inconsciente debido a un efecto), despiertas de una de las siguientes formas.

- Sufres daño, aunque si el daño te reduce a 0 Puntos de Golpe, quedas inconsciente y sufres el estado moribundo de la forma normal.
- Recibes curación, diferente a la natural que obtienes del descanso.
- Alguien te mueve para despertarte mediante una acción de Interactuar.
- Hay mucho ruido a tu alrededor que podría despertarte. Al inicio de tu turno, haces automáticamente una prueba de Percepción contra la CD del ruido (o contra una CD menor si hay más de un ruido), despertando si tienes éxito. Si hay criaturas intentando no hacer ruido a tu alrededor, esta prueba de Percepción utiliza su CD de Sigilo. Algunos efectos te hacen dormir de forma tan profunda que no permiten esta prueba de Percepción.
- Si simplemente estás dormido el DJ decide que te despiertas, o bien porque has tenido una noche de sueño reparador, o bien porque algo ha interrumpido tu descanso.

Indiferente

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérselo a un PJ. A una criatura indiferente hacia un PJ no le preocupa éste en modo alguno. Supón que la actitud de una criatura hacia un PJ determinado es indiferente si no se especifica lo contrario.

Indispuesto

No te encuentras bien. Indispuesto siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a dicho valor a todas tus pruebas y CD. No puedes ingerir nada voluntariamente (incluyendo elixires y poción) mientras estás indispuesto.

Puedes invertir una acción individual vomitando, en un intento de recuperarte, lo que te permite hacer de inmediato una salvación de Fortaleza contra la CD del efecto que te ha dejado indispuesto. Con un éxito, reduces en 1 tu valor de indispuesto (o en 2 con un éxito crítico).

Inmovilizado

No puedes moverte. Eres incapaz de utilizar acción alguna con el rasgo movimiento. Si estás inmovilizado por algo que te mantiene fijo en un lugar y una fuerza externa te sacaría de tu espacio, dicha fuerza ha de tener éxito en una prueba, o bien contra la CD del efecto que te mantiene en tu lugar, o bien contra la defensa relevante (por lo general, la CD de Fortaleza) del monstruo que te mantiene inmóvil.

Invisible

No puedes ser visto. Estás no detectado para todo el mundo. Las criaturas pueden Buscar para detectarte; si una criatura tiene éxito en su prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo, quedas escondido para ella hasta que utilizas Movimiento furtivo para volver al estado de no detectado. Si te haces invisible cuando alguien puede verte, empiezas escondido para dicha criatura (en lugar de no detectado) hasta que utilizas con éxito Movimiento furtivo. No puedes quedar observado mientras eres invisible excepto mediante el uso de aptitudes especiales o magia.

Lentificado

Tienes menos acciones. Lentificado siempre incluye un valor. Cuando recuperas tus acciones, reduce el número recuperado en tu valor de lentificado. Como quiera que recuperas acciones al inicio de tu turno, no pierdes acciones de inmediato si te lentifican durante tu turno.

Malintencionado

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponérselo a un PJ. A una criatura malintencionada hacia un PJ no le gusta dicho PJ. La criatura malintencionada no acepta Peticiones de él.

Moribundo

Te estás desangrando o estás de alguna otra manera a las puertas de la muerte. Mientras te encuentras en este estado, estás inconsciente. Moribundo incluye siempre un valor y, si en algún momento llegas a moribundo 4, mueres. Cuando estás moribundo, tienes que hacer una prueba de recuperación (página 411) al inicio de tu turno cada asalto, para determinar si mejoras o empeoras. Tu estado moribundo se incrementa en 1 si sufres daño mientras estás moribundo, o en 2 si sufres daño por parte de un impacto crítico del enemigo o de un fallo crítico en tu salvación.

Si pierdes el estado moribundo teniendo éxito en una prueba de recuperación y sigues a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente pero te puedes despertar tal y como se indica en el estado inconsciente. Pierdes automáticamente el estado moribundo y te despiertas si llegas a tener 1 Punto de Golpe o más. En cualquier momento en el que pierdes el estado moribundo, sufres el estado herido 1 o incrementas en 1 tu valor de herido si ya lo tienes.

Neutralizado

Estás atado y apenas puedes moverte, o una criatura te tiene sujetado. Sufres los estados desprevenido e inmovilizado, y no puedes utilizar ningún ataque o acción de manipular excepto

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

tratar de Huir o Abrir por la fuerza tus ligaduras. Neutralizado prevalece sobre agarrado.

No detectado

Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura no puede verte, no tiene idea alguna del espacio que ocupas, y no puede designarte como objetivo, aunque sigues pudiendo verte afectado por aptitudes con área de efecto. Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura está desprevenida ante ti.

Una criatura que no te ha detectado puede adivinar en qué casilla estás para designarte como objetivo. Tiene que elegir una casilla y llevar a cabo un ataque. Esto funciona igual que designar como objetivo a una criatura escondida (requiriendo una prueba plana CD 11, tal y como se describe en la pág. 434), pero la prueba plana y la tirada de ataque las tira en secreto el DJ, que no revela si el ataque falla debido a fallar la prueba plana, a fallar la tirada de ataque o a elegir la casilla equivocada. Puedes Buscar para ver si te encuentra, tal y como se describe en la pág. 416.

Observado

Cualquier cosa a plena vista está observada por ti. Si una criatura toma medidas para evitar la detección, como por ejemplo utilizar el Sigilo para Esconderse, puede pasar a estar escondida o no detectada en lugar de observada. Si tienes otro sentido preciso aparte de la vista, podrías ser capaz de observar a una criatura u objeto utilizando en su lugar dicho sentido. Tan solo puedes observar a una criatura con tus sentidos precisos. Cuando Buscas a una criatura utilizando tan solo sentidos imprecisos, permanece escondida en lugar de observada.

Oculto

Es difícil que una o más criaturas te vean debido a niebla espesa o algún otro rasgo oscurecedor. Puedes estar oculto de algunas criaturas pero no de otras. Mientras estás oculto, sigues pudiendo estar observado, pero es más difícil que te designen como objetivo. Una criatura de la que estás oculto ha de tener éxito en una prueba plana CD 5 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto. Si la prueba falla, no resultas afectado. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana.

Paralizado

Tu cuerpo está congelado en un lugar. Sufres el estado desprevenido y no puedes actuar excepto para Recordar conocimiento y utilizar acciones que sólo requieren el uso de la mente (a determinar por el DJ). Tus sentidos siguen funcionando, pero sólo en las áreas que puedes percibir sin moverte, por lo que no puedes Buscar.

Petrificado

Te han convertido en piedra. No puedes actuar, ni sentir nada. Te conviertes en un objeto con una Impedimenta doble de la tuya normal (típicamente 12 para una criatura Mediana petrificada o 6 para una criatura Pequeña petrificada), CA 9, Dureza 8 y los mismos Puntos de Golpe actuales que cuando estabas vivo. Careces de Umbral de rotura. Cuando acaba el estado petrificado, tienes el mismo número de Puntos de Golpe que

tenías como estatua. Si la estatua queda destruida, mueres de inmediato. Mientras estás petrificado, tu cuerpo y tu mente están en estasis, por lo que no envejeces ni te das cuenta del paso del tiempo.

Roto

Roto es un estado que sólo afecta a los objetos. Un objeto se rompe cuando el daño reduce sus Puntos de Golpe a una cifra igual o menor que su Umbral de rotura. Un objeto roto no se puede utilizar para su función normal, ni concede bonificadores, a excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota.

Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y limitaciones en los que normalmente se incurre por transportarlo, sostenerlo o llevarlo puesto. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente. Si un efecto hace que un objeto quede automáticamente roto y éste tiene más PG que su Umbral de rotura, dicho efecto también reduce los PG actuales del objeto al Umbral de rotura.

Solicito

Este estado refleja la disposición de un criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérsele a un PJ. Una criatura amistosa hacia un PJ quiere ayudarle activamente. Aceptará Peticiones razonables del mismo, si no son a expensas de los objetivos o de la calidad de vida de dicha criatura. Si el PJ (o uno de sus aliados) lleva a cabo acciones hostiles contra la criatura, ésta pasa a una actitud peor dependiendo de la gravedad de la acción hostil, a determinar por el DJ.

Torpe

Tus movimientos se vuelven torpes e inexactos. Torpe siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual al valor del estado a las pruebas y a las CD basadas en la Destreza, incluyendo la CA, las salvaciones de Reflejos, las tiradas de ataque a distancia y las pruebas de habilidad que utilizan Acrobacias, Sigilo y Latrocínio.

Tumbado

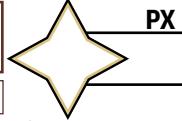
Estás tendido en el suelo. Estás desprevenido y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Las únicas acciones de movimiento que puedes utilizar son Gatear y Ponerte de pie. Ponerte de pie acaba con el estado tumbado. Puedes Ponerte a cubierto mientras estás tumbado para ponerte en cuclillas y conseguir cobertura mayor contra los ataques a distancia, incluso si no tienes ningún objeto tras el que parapetarte, lo que te concede un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra los ataques a distancia (pero sigues desprevenido).

Si algo te haría quedar tumbado cuando estás Trepando o Volando, caes al suelo (ver pág. 421 para las reglas sobre caídas). No puedes quedar tumbado mientras estás Nadando.

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL



PX

PUNTOS DE HÉROE



Obtiene 1 al inicio de cada sesión y cuando lo concede el DJ.
Gasta 1 para repetir una tirada.
Gasta todos para evitar la muerte.

ASCENDENCIA

Nombre del jugador

BAGAJE

CLASE

Notas del bagaje

Notas de clase

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Fuerza
○ Mejora parcial

Destreza
○ Mejora parcial

Constitución
○ Mejora parcial

Inteligencia
○ Mejora parcial

Sabiduría
○ Mejora parcial

Carisma
○ Mejora parcial

DEFENSAS

Clase de armadura



Escudo



Dureza Max PG UR PG

Competencia en armadura

Sin armadura Ligera Intermedia Pesada

En Ex M L En Ex M L En Ex M L

En Ex M L En Ex M L En Ex M L

En Ex M L En Ex M L En Ex M L

En Ex M L En Ex M L En Ex M L

10 + + +

Base Des* Comp Obj

*Usa el límite a la Des por armadura si es menor

Fortaleza



Reflejos



Voluntad



Con Comp Obj

Des Comp Obj

Sab Comp Obj

Notas de defensa

PUNTOS DE GOLPE

Máximos

PG actuales

PG temporales



Morib. 0000

Herido

Resistencias e inmunidades

Estados

HABILIDADES

Acrobacias



En Ex M L Des Comp Obj Arm

Notas de habilidades

Arcanos



En Ex M L Int Comp Obj

Artesanía



En Ex M L Int Comp Obj

Atletismo



En Ex M L Fue Comp Obj Arm

IDIOMAS



Diplomacia



En Ex M L Car Comp Obj

Engaño



En Ex M L Car Comp Obj

Interpretación



En Ex M L Car Comp Obj

Intimidación



En Ex M L Car Comp Obj

Latrocínio



En Ex M L Des Comp Obj Arm

Medicina



En Ex M L Sab Comp Obj

Naturaleza



En Ex M L Sab Comp Obj

Ocultismo



En Ex M L Int Comp Obj

Religión



En Ex M L Sab Comp Obj

Saber



En Ex M L Int Comp Obj

Saber



En Ex M L Int Comp Obj

Sigilo



En Ex M L Des Comp Obj Arm

PERCEPCIÓN

Sentidos y notas

VELOCIDAD



pies/m

Movimiento especial

GOLPES

Golpes cuerpo a cuerpo

Arma



Fue Comp Obj

Daño

Per Cor Con

Rasgos y notas

Arma



Fue Comp Obj

Daño

Per Cor Con

Rasgos y notas

Arma



Fue Comp Obj

Daño

Per Cor Con

Rasgos y notas

Golpes a distancia

Arma



Des Comp Obj

Daño

Per Cor Con

Rasgos y notas

Arma



Des Comp Obj

Daño

Per Cor Con

Rasgos y notas

Copetencias en armas

Sin armas Simple Marcial Avanzada Otra

En Ex M L En Ex M L En Ex M L

Especializaciones críticas

RECORDATORIOS

Iconos de acción

Una acción

Actividad de dos acciones

Actividad de tres acciones

Acción gratuita

Reacción

DOTES DE ASCENDENCIA Y GENERALES APTITUDES DE CLASE
INVENTARIO

Nivel 1	Aptitudes de ascendencia y de herencia	Dotes y rasgos de clase	Objetos sostenidos	Imp
	Dote de ascendencia			
	Dote de habilidad de bagaje			
2	Dote de habilidad	Dote de clase		
3	Dote general	Rasgo de clase		
4	Dote de habilidad	Dote de clase		
5	Dote de ascendencia	Mejoras	Rasgo de clase	
6	Dote de habilidad		Dote de clase	
7	Dote general		Rasgo de clase	
8	Dote de habilidad		Dote de clase	
9	Dote de ascendencia		Rasgo de clase	
10	Dote de habilidad	Mejoras	Dote de clase	
11	Dote general		Rasgo de clase	
12	Dote de habilidad		Dote de clase	
13	Dote de ascendencia		Rasgo de clase	
14	Dote de habilidad		Dote de clase	
15	Dote general	Mejoras	Rasgo de clase	
16	Dote de habilidad		Dote de clase	
17	Dote de ascendencia		Rasgo de clase	
18	Dote de habilidad		Dote de clase	
19	Dote general		Rasgo de clase	
20	Dote de habilidad	Mejoras	Dote de clase	

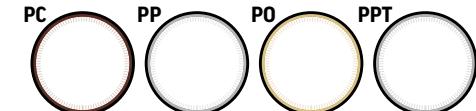
IMPEDIMENTA

Imp **Objetos ligeros** 10 objetos de Impedimenta ligera = Impedimenta 1

Impedido 5 + Fue

Máximo 10 + Fue

Máximos investidos 10

RIQUEZA


Gemas y objetos de arte	Precio	Imp
-------------------------	--------	-----

BOCETO DEL PERSONAJE**ORIGEN Y APARIENCIA**

Grupo étnico	Nacionalidad	Lugar de nacimiento	Edad	Género	Altura	Peso
--------------	--------------	---------------------	------	--------	--------	------

Apariencia

PERSONALIDAD

Actitud	Dios o filosofía
---------	------------------

Edictos	Anatemas
---------	----------

Le gusta

No le gusta

Frases comunes

NOTAS DE LA CAMPAÑA

Notas

Aliados

Efectos

Enemigos

ACCIONES Y ACTIVIDADES

Nombre	Acciones	Rasgos	nº de página
Efectos			

Nombre	Acciones	Rasgos	nº de página
Efectos			

Nombre	Acciones	Rasgos	nº de página
Efectos			

Nombre	Acciones	Rasgos	nº de página
Efectos			

ACCIONES Y REACCIONES GRATUITAS

Nombre		Rasgos	nº de página
Desencadenante			
Efectos			

Nombre		Rasgos	nº de página
Desencadenante			
Efectos			

Nombre		Rasgos	nº de página
Desencadenante			
Efectos			

Nombre		Rasgos	nº de página
Desencadenante			
Efectos			

TRADICIONES MÁGICAS



Arcana
Primigenia

Divina

Ocultista
Lanzador preparado
Lanzador espontáneo

ESTADÍSTICAS DE CONJURO



Ataque de conjuro

CD de conjuros

		+	
		10	+

Clave Comp
Base Clave Comp

TRUCOS

Trucos por día



Nivel del truco

Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

Nombre	Acciones	Prep

ESPACIOS DE CONJURO

Conjuros por día										
------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nivel de conjuro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Conjuros restantes

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CONJUROS

Nombre	Acciones	Rango	Prep	Nombre	Acciones	Rango	Prep

CONJUROS INNATOS

Nombre	Acciones	Frec	Nombre	Acciones	Rango	Coste	Nombre	Acciones	Rango	Coste

RITUALES

Nombre	Rango	Coste	Nombre	Rango	Coste

GLOSARIO E ÍNDICE

Las referencias marcadas con "MD" se refieren al Manual de dirección. Todas las demás se refieren a este libro.

- 1 natural, 20 natural** Cuando tiras 1d20 y el número que sale en el dado es un 1, disminuye en un paso tu grado de éxito. Si el número es un 20, incrementa en un paso tu grado de éxito. 401
- a dos manos** (rasgo de arma) 283
- aberración** (rasgo) Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o bien corrupciones del orden natural.
- Abrir por la fuerza** ♦ (acción de habilidad) Abrir algo violentamente. (Atletismo) 235
- acción básica** Una acción que todas las criaturas pueden utilizar. 416 a 419
- acción básica de especialidad** 418 a 419
- acción gratuita** ♦ Una acción que puedes usar sin gastar una de tus acciones. Las acciones gratuitas con desencadenante se pueden utilizar en cualquier momento, pero no utilizan tu única reacción por asalto. 15, 414
- acción hostil** Una acción hostil es una que puede causar daño a otra criatura de forma directa o indirecta, pero no si la criatura no es consciente de que puede causar daño. 303
- acción individual** (♦) Una acción que gasta una de las tres acciones de tu turno. 15, 414
- acciones** Tareas discretas que generan un efecto específico, posiblemente requiriendo una prueba para determinar el resultado. Las acciones pueden implicar una gran variedad de cosas, como por ejemplo mover, atacar, lanzar un conjuro o interactuar con un objeto o sustancia. La mayoría de criaturas pueden utilizar hasta 3 acciones durante su turno. 10, 15, 414 a 415
- acción individual (♦) Ver también acción individual. 414
- acciones básicas 416 a 419
- acciones hostiles 303
- aceite** (rasgo) Los aceites son geles, ungüentos, pomadas o emplastos mágicos y consumibles que se aplican típicamente a un objeto. MD
- acelerado** (estado) Obtienes una acción adicional cada turno. 442
- ácido** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el ácido mágico.
- ácido** (tipo de daño) 409
- Acrobacias** (habilidad) Llevas a cabo tareas con coordinación y elegancia. (Des) 233
- actitudes** 238
- actividad** Una categoría de acción que típicamente requiere más de una acción individual. Las actividades en tu turno requieren 2 acciones (♦) o 3 acciones (♦♦). Las actividades de exploración y de tiempo libre pueden requerir minutos, horas o días. 15, 414
- actividades de exploración 438 a 439
- en encuentros 436
- acuático** (rasgo) Las criaturas acuáticas se encuentran como en casa bajo el agua. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar en el agua, pero no en el aire.
- adamantita** (material) uno de los metales más duros que se conocen.
- aflicción** Una aflicción puede afectar a una criatura durante mucho tiempo, en varias etapas diferentes. Las más comunes son las maldiciones, las enfermedades y los venenos. 430 a 431
- agarrado** (estado) Algo te mantiene fijo en tu lugar. 442
- Agarrarse a un saliente** ♦ (acción básica de especialidad) Tratar de agarrarse a algo mientras caes. 418
- ágil** (rasgo de arma) 282
- agua** (rasgo) Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan, o bien conjuran agua. Los que manipulan agua carecen de efecto en un área sin agua. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de agua o tienen una conexión con el agua mágica.
- ahogarse y asfixiarse** 437
- aire** (rasgo) Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan, o bien juran aire. Los que manipulan aire no tienen efecto alguno en el vacío o en un área sin aire. Las criaturas con este rasgo están compuestas principalmente de aire o tienen alguna conexión con el aire mágico.
- aiuvarin** (rasgo) Una criatura con dicho rasgo tiene la herencia versátil aiuvarin. Los aiuvarins son de ascendencia mixta, incluyendo elfos u otros aiuvarins. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los aiuvarins. 82 a 83
- alcance** (rasgo de arma) 282
- alcance** La distancia a la que puedes llegar físicamente con tu cuerpo o con un arma. 421, 426
- tamaño de criatura y alcance 421 a 422
- aliado** Un aliado es alguien que está de tu parte. A ti no se te cuenta como aliado tuyo. 426
- Aligerar** (actividad de exploración) Moverse al doble de la Velocidad de viaje. 438
- alquímico** (rasgo) Las sustancias alquímicas se alimentan de las reacciones de los reactivos alquímicos. Las sustancias alquímicas no son mágicas y no irradian un aura mágica. 292 a 293
- Alzar un escudo** ♦ (acción básica de especialidad) Obtienes tu bonificador por escudo a la CA. 419
- amistoso** (estado) A un PNJ amistoso le caes bien. 442
- anatema** 26, 35 a 39
- anfibio** (rasgo) Una criatura anfibia puede respirar bajo el agua y en el aire, incluso fuera de su entorno favorito, usualmente de forma indefinida, pero por lo menos durante horas. Estas criaturas a menudo tienen una Velocidad de nadar. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.
- ángel** (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Plano del Nirvana.
- animal** (rasgo) Un animal es una criatura con una inteligencia relativamente baja. Su modificador por atributo de Inteligencia no suele ser superior a -4, no puede hablar idioma alguno y no puede ser entrenada en habilidades basadas en la inteligencia.
- anonadado** (estado) No puedes acceder a tus facultades mentales completas y tienes problemas para lanzar conjuros. 442
- aparición** (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un eco espiritual, a menudo de alguien que murió trágicamente.
- ápice** (rasgo) MD
- Apoyar** ♦ Indicar a tu compañero animal que te apoye. 206
- Aprender un conjuro** (acción de habilidad) Aprender un nuevo conjuro. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado) 228
- aprovechar** (rasgo) 153, 165
- aptitud** Éste es un término general que se refiere a las reglas que proporcionan una excepción a las reglas básicas. Una aptitud podría proceder de cierto número de orígenes, por lo que "una aptitud que te concede un bonificador a las tiradas de daño" podría ser una dote, un conjuro, etc.
- arcano** (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que está basada en la lógica y en la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
- lista de conjuros arcanos 304 a 307
- Arcanos** (habilidad) Conocimiento acerca de la magia y de las criaturas arcanas. (Int) 234
- arconte** (rasgo) Esta familia de celestiales protege el Cielo.
- área** Una forma y tamaño de un efecto específico. 300, 302, 428
- arma** 275 a 286
- empuñar armas 267
- especialización crítica 283
- rasgos de arma 282 a 283
- armadura** 271 a 273
- bardas para animales** 295
- arquetípico** (rasgo) Esta dote pertenece a un arquetípico. 215

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- arquetipo** Una temática adicional especial para tu PJ, que puedes seleccionar utilizando tus rasgos de clase. 215 a 223
- arrastrar objetos y criaturas** 269
- arrojadiza** (rasgo de arma) 282
- Artesanía** (habilidad) Crear, entender y reparar objetos. (Int) 234 a 235
- asalto** Un periodo de tiempo durante el encuentro en el que todos los participantes tienen oportunidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego. 10, **435**
duraciones medidas en asaltos 426
- ascendencia** Una amplia familia de gente a la que pertenece una criatura. Cada personaje elige una ascendencia como primer paso de la creación de personaje. 10, 20, 23, **40 a 83**
ascendencia mixta 82 a 83
- asfixiarse** 437
- asustado** (estado) El miedo impide todo lo que pretendas hacer. 442
- ataque** (rasgo) Una aptitud con este rasgo implica un ataque. Por cada ataque que llevas a cabo más allá del primero en tu turno, sufres un penalizador por ataque múltiple. 10, **402 a 403**
- ataque** Cuando una criatura trata de dañar a otra, da un Golpe o utiliza otra acción de ataque. La mayor parte de ataques requiere una tirada de ataque y designa como objetivo la Clase de armadura. Modificador a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = modificador por Fue (opcionalmente modificador por Des para un arma sutil) + modificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores; modificador a la tirada de ataque a distancia = modificador por Des + modificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 10, 26, 275, **402 a 403**
- ataque de conjuros 403
ataque no letal 407
ataque sin armas 275
Golpe (acción) 416
impactos críticos **401, 407**
penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a ataques posteriores) 402 a 403
- Atletismo** (habilidad) Llevar a cabo gestas de poderío físico. (Fue) 235 a 237
- atributo clave** Tu atributo clave es el modificador por atributo que utilizas para determinar tu CD de clase, así como tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuros si eres un lanzador de conjuros. Un atributo clave para una habilidad es el modificador por atributo utilizado para la misma. 91, 225
- aturdido** (estado) No puedes actuar. 442
- auditivo** (rasgo) Las acciones y los efectos auditivos se basan en el sonido. Una acción con el rasgo auditivo sólo se puede llevar a cabo con éxito si la criatura que la utiliza puede hablar o, de alguna manera, emitir los sonidos requeridos. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto sólo se aplica a las partes del efecto basadas en el sonido, a determinar por el DJ. Es diferente a un efecto sónico, que afectará a objetivos que no puedan oírlo (como por ejemplo objetivos sordos) mientras el efecto en sí produzca sonido.
- aura** (rasgo) Un aura es una emanación que fluye continuamente de ti, afectando a las criaturas en un determinado radio. El aura también se puede referir a la signatura mágica de un objeto.
- aventura** Una narrativa única, incluyendo planteamiento, nudo y desenlace. Los PJs juegan una aventura a lo largo de una o más sesiones de juego, y dicha aventura podría formar parte de una campaña mayor. 7
- Averiguar intenciones** (acción básica) Determinar si una criatura está mintiendo. 416
- azata** (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Elíseo.
- bagaje** Las experiencias vividas por tu PJ antes de convertirse en aventurero. Cada PJ elige un bagaje durante la creación de personaje. 10, 23, **84 a 88**
- baluarte** (rasgo de armadura) 271
- bardas** armadura para animales 295
- bardo** (clase) 94 a 107
arquetipo multiclas 216
conjuros de composición 97, 370 a 372
lista de conjuros ocultistas 309 a 311
- bardo** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase bardo.
- barrido** (rasgo de arma) 282
- bastón** (rasgo) Este objeto mágico permite a un lanzador de conjuros lanzar conjuros adicionales preparando el bastón. 182, **MD**
- beneficios para los devotos** 35 a 39
- bestia** (rasgo) Una criatura similar un animal, pero con un modificador por Inteligencia de -3 o mayor suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia podría ser capaz de hablar y de razonar.
- bloque de estadísticas** 16
- bomba** (rasgo) Una bomba alquímica combina componentes alquímicos volátiles, que explotan cuando la bomba choca contra una criatura o un objeto. La mayoría infligen daño, aunque otras tienen efectos variados. 292
- bonificador por circunstancia** Un bonificador que deriva de una situación. 400
- bonificador por estatus** Un bonificador que suele proceder de un conjuro o estado y que representa un estatus beneficioso. 400
- bonificador** Un valor positivo sumado a un cálculo. Suma sólo el bonificador más alto de un solo tipo (circunstancia, objeto, estatus). 10, **400**
- brujo** (clase) 109 a 121
arquetipo multiclas 217
conjuros de maleficio 111 a 112, **384 a 387**
listas de conjuros 304 a 313
- brujo** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase brujo.
- Buscar** (acción básica) Examinar un área utilizando la Percepción. 416
actividad de exploración Registrar 439
- CA (Clase de armadura)** Ver también Clase de armadura. 10, 27, 271, **404**
- caer** Cuando caes más de 5 pies (1,5 m), sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída (*en pies, no en metros*) y aterrizas tumbado. 421
- campaña** Un relato serializado que se centra en un solo grupo de PJs y que tiene lugar a lo largo de múltiples aventuras. 7
- Carisma (Car)** Este modificador por atributo mide tu encanto y la Fuerza de tu personalidad. 19
- Causar impresión** (acción de habilidad) Mejorar la actitud de alguien. (Diplomacia) 237
- CD (Clase de dificultad)** Ver también Clase de dificultad. 401
- CD de clase** Una CD de clase fija la dificultad para algunas aptitudes concedidas por tu clase de personaje. CD de clase = 10 + modificador por competencia + modificador por atributo clave. 27, 92
- CD de conjuros** Tu CD de conjuros mide lo difícil que es resistir tus conjuros con tiradas de salvación o contrarrestándolos. CD de conjuros= 10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 403
- cegado** (estado) Eres incapaz de ver. 443
- celestial** (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos sagrados o que tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
- changeling** (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil changeling. Los changelings son vástagos habidos entre las sagas y otros miembros de las ascendencias humanoides. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los changelings. 76 a 77
- cieno** (rasgo) Los cienos son criaturas con anatomía muy sencilla. Tienen a tener modificadores por atributo mental bajos e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.
- clase** La profesión de aventurero elegida por un PJ. La clase se elige durante la creación de personaje. 10, 21, 24, **90 a 205**
- Clase de armadura (CA)** Esta puntuación representa lo difícil que es acertar y dañar a una criatura. Sirve típicamente como la CD para acertar a una criatura con un ataque. CA = 10 más + modificador por Destreza (hasta el Lim Des de tu armadura) + bonificador por competencia + bonificador por objeto de la armadura a la CA + otros bonificadores + penalizadores 10, 27, 271, **404**
- armadura (equipo) 271 a 273
- escudos (equipo) 274
- Clase de dificultad (CD)** La cifra que necesitas para tener éxito en una prueba. Para generar una CD a partir de un modificador (como la CD

- de Percepción), suma 10 al modificador. 8, **401**
 CD de clase (10 + bonificador por competencia + modificador por atributo clave) 27
 CD de conjuros (10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) **403**
 CD de contrarrestar 431
 CD sencillas (no entrenado 10, entrenado 15, experto 20, maestro 30, legendario 40) 226
clérigo (clase) 122 a 135
 arquetipo multiclase 218
 conjuros de dominio 127 a 128 (dote de iniciado en un dominio), **372 a 381**
 lista de conjuros divinos 307 a 309
clérigo (rasgo) Esto indica las aptitudes de la clase clérigo.
cobertura Cuando estás tras un obstáculo físico, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA, las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área y las pruebas de Sigilo. Esto se incrementa a +4 en caso de cobertura mayor. Las criaturas pueden proporcionar cobertura menor: un bonificador por +1 por circunstancia a la CA. 424
 Ponerte a cubierto (acción básica) 417
Comandar a un animal ♦ (acción de habilidad) Conseguir que un animal te obedezca. (Naturaleza) 243
 comandar a un compañero animal 206
combate acuático 437
combate aéreo 437
combate bajo el agua 437
combate montado 437
cómoda (rasgo de armadura) 271
compañero animal Un animal que lucha a tu lado. 206 a 211
compañeros 206 a 214
competencia Una medida de la aptitud de un PJ en una tarea o cualidad específica, con cinco rangos: no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario. Ser competente concede un bonificador por competencia. No estar entrenado suma un bonificador +0. Disponer del rango entrenado, experto, maestro o legendario suma tu nivel más 2, 4, 6 u 8 respectivamente. 10, **400**
 competencias iniciales 92
composición (rasgo) 97, **370 a 372**
común (rasgo) 11
concentrar (rasgo) Una acción con esta rasgo requiere cierto grado de concentración y disciplina mental.
condenado (estado) Tu alma está en peligro, y estas acercándote a la muerte. 443
confundido (estado) Atacas indiscriminadamente. 442
conjuro Un efecto mágico creado llevando a cabo encantamientos místicos y gestos sólo conocidos por quienes disponen de un entrenamiento especial o de aptitudes innatas. 10, **297 a 395**
 áreas 428 a 429
 atacar con un conjuro 303, **403**
 bloque de estadísticas de un conjuro 303
 CD de conjuros (10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 403
 conjuros de foco (conjuros de composición, conjuros de dominio, conjuros de maleficio, conjuros de orden, conjuros de escuela y conjuros de guardián) 298, 370 a 388
 conjuros potenciados 297
 contrarrestar 303, **431**
 descripciones de conjuros 314 a 369
 duraciones 302
 esencias (espíritu, materia, mente y vida) 300
 espacios de conjuro 297 a 298
 espontáneos 297
 fijar desencadenantes 303
 identificar 229, **303**
 innatos 298 a 299
 lanzamiento de conjuros 299 a 300
 listas de conjuros 304 a 313
 modificador al ataque de conjuros (modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 403
 objetivos 300, 302
 perturbar 300, **415**
 preparados 297
 rango de conjuro (los conjuros tienen un rango de 1 a 10)
 rangos de distancia 300
 repertorio de conjuros 96 a 97
 rituales 389 a 395
 tradiciones (arcana, divina, ocultista y primigenia) 299
 trucos 298
conjuros de muro 303
cono (área) 428
consagración (rasgo) Un conjuro de consagración refuerza un área durante un período de tiempo prolongado. Un área determinada sólo puede disponer de un efecto de consagración a la vez. El nuevo efecto contrarresta cualquier efecto existente en las áreas en que se solapan.
Constitución (Con) Este modificador por atributo mide tu dureza y tu durabilidad. 19
constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial alimentada por una fuerza distinta a la vitalidad o el vacío.
consumible (objeto) Un objeto con este rasgo es de un solo uso. A menos que se indique lo contrario, quedará destruido después de su activación. Los consumibles incluyen las sustancias alquímicas y los consumibles mágicos, como por ejemplo los pergaminos y los talismanes. Un PJ puede Elaborar consumibles en lotes de 4.
contacto (rasgo) Este veneno se administra por contacto con la piel.
contener el aliento 437
Contraconjuro ♦ Una reacción que algunos lanzadores de conjuros pueden usar para negar conjuros. 116, 187
contrarrestar El proceso utilizado cuando un efecto intenta negar otro. 303, **431**
controlado (estado) Otra criatura determina tus acciones. 444
contundente (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
convenciones del juego 399
convocado (rasgo) 301
convocar (rasgo) 325
corintante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
coste de la vida **295**, 441
Crear una distracción ♦ (acción de habilidad) Distract a alguien. (Engaño) 239
criatura Un participante activo en la historia y en el mundo. Esto incluye monstruos y PNJs (dirigidos por el DJ) y PJs (interpretados por los demás jugadores). 6
 identificación de monstruos 231 a 232
crítico Puedes obtener un éxito mejor (un éxito crítico) obteniendo en la tirada 10 por encima de tu CD o bien sufrir un fallo peor (un fallo crítico) obteniendo 10 por debajo de tu CD. 401
 especialización crítica (armas) 283
 impacto crítico (Golpe) 416
Cubrir rastro (acción de habilidad) Ocultar tus huellas. (Supervivencia, entrenado) 247
curación (rasgo) Un efecto de curación restaura el cuerpo de una criatura, típicamente restableciendo Puntos de Golpe, pero a veces eliminando enfermedades u otros efectos debilitantes.
curación 410
 curación natural (descanso) 439
 descanso de larga duración (tiempo libre) 440
 habilidad Medicina 242 a 243
curación rápida Una criatura con esta aptitud recupera el número indicado de Puntos de Golpe cada asalto al inicio de su turno. 410
d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d% Notaciones para tamaños diferentes de dado. Por ejemplo, "d20" es un dado de 20 caras. 6
dados 6, 276
daimonion (rasgo) Una familia de infernales procedente de Abaddon.
daño El daño infligido a una criatura reduce los Puntos de Golpe de la misma en una base 1:1. Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- daño del arma o ataque sin armas + modificador por Fue + bonificadores + penalizadores; tirada de daño a distancia = dado de daño del arma + modificador por Fue para un arma arrojadiza + bonificadores + penalizadores. 406-407
- ataque no letal 407
- dados de daño 276, 406
- daño masivo (mueres si un impacto que infinge el doble de tus PG máximos). 412
- daño mientras estás moribundo 411
- daño persistente (estado) 406,444
- doblar y reducir a la mitad 407
- tipos de daño 409
- daño persistente** (estado) Sufres daño cada asalto. 444
- debilidad** Incrementa el daño de un tipo determinado que sufres. 408
- debilitación** 167
- debilitado** (estado) Tu fuerza se ha visto minada. 444
- dedicación** (rasgo) 215
- defecto de atributo** Un defecto de atributo disminuye uno de tus modificadores por atributo en 1. 19
- defectos voluntarios 24
- Defender** (actividad de exploración) Viajar con el escudo alzado. 438
- defensa sin armadura** 271, 273
- dejar caer un objeto** Ver también Soltar. 268
- demonio** (rasgo) Una familia de infernales pecaminosos de las Fisuras Exteriores.
- Derrabar** (acción de habilidad) Hacer caer al suelo a una criatura. (Atletismo) 235
- derribo** (rasgo de arma) 282
- derribo a distancia** (rasgo de arma) 282
- Desarmar** (acción de habilidad) Hacer que una criatura deje caer un objeto. (Atletismo, entrenado) 235
- desarme** (rasgo de arma) 282
- descanso** Los PJs recuperan PG (normalmente su modificador por Con x nivel) y recursos con 8 horas de sueño. 439
- descanso de larga duración 440
- descerebrado** (rasgo) Una criatura descerebrada tiene atributos mentales programados o rudimentarios. La mayoría de sus modificadores (si no todos) por atributo mental son -5. Es inmune a todos los efectos mentales.
- Descifrar escritura** (acción de habilidad) Entender textos oscuros o codificados. (Arcanos, Ocultismo, Religión, Sociedad; entrenado) 228
- descreer** Tratar de ignorar una ilusión. 301
- desencadenante** Un suceso que especifica cuándo puedes utilizar una reacción o una acción gratuita. 16, **414 a 415**
- fijar desencadenantes de conjuros 303
- deslumbrado** (estado) Todo está oculto de ti. 444
- Desmoralar** (acción de habilidad) Asustar a tus enemigos. (Intimidación) 240
- desprevenido** (estado) Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la CA. 444
- Destreza (Des)** Este modificador por atributo mide tu agilidad y tu maña. 19
- límite al modificador por Destreza (armadura) 271
- desventura** (rasgo) 401
- Desviar la mirada** (acción básica de especialidad) Evitar las aptitudes visuales. 419
- detección** (rasgo) Los efectos con este rasgo tratan de determinar la presencia o la ubicación de una persona, objeto o aura.
- detectar criaturas** 434
- Detectar magia** (actividad de exploración) Detectar magia repetidamente. 438
- Detener una caída** (acción básica de especialidad) Hacer más lenta tu caída mientras vuelas. 419
- diablo** (rasgo) Una familia de infernales regimentados procedente del Infierno.
- dinosaurio** (rasgo) Estos reptiles han sobrevivido desde los tiempos prehistóricos.
- dioses** Ver también divinidad. 26, **35 a 39**
- Diplomacia** (habilidad) Influencia con la negociación y la adulación. (Car) 237 a 238
- Director de Juego (DJ)** El jugador que adjudica las reglas y narra los elementos del relato y del mundo Pathfinder que los demás jugadores exploran. 5, 10
- discapacidad** 18, 89, 293 a 294
- disimulado** (rasgo) Un conjuro con el rasgo disimulado se puede lanzar sin encantamientos y no tiene manifestaciones obvias.
- Disipar** (acción básica de especialidad) Acabar con un efecto que puede ser Disipado. 302, 419
- disipar** Ver también contrarrestar. 303, 431
- divinidad** 26, 35 a 39, 124
- divino** (rasgo) Esta magia procede de la tradición divina, extrayendo poder de los dioses o fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
- lista de conjuros divinos 307 a 309
- DJ (Director de Juego)** Ver también Director de Juego. 5, 10
- dominios** 39
- conjuros de dominio de clérigo 372 a 381
- dote** Una aptitud que obtienes o seleccionas para tu PJ debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en una habilidad. Algunas dotes conceden acciones especiales. 10, 16
- dote de arquetipo 215
- dote de ascendencia 41
- dote de clase 92
- dote de habilidad (dote general que mejora las habilidades) 92, 249
- dote general 92, 249
- dragón** (rasgo) Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo provistas de alas o con el poder de volar. La mayoría pueden exhalar energía mágica y son inmunes al sueño y a la parálisis.
- drenado** (estado) Algo ha absorbido tu vitalidad. 443
- dromaar** (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil dromaar. Los dromaar son de ascendencia mixta, incluyendo orcos u otros dromaars. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada por dromaars. 83
- druida** (clase) 137 a 149
- arquetipo multiclase 219
- conjuros de orden 139, **381 a 383**
- lista de conjuros primigenios 311 a 313
- druída** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase druida.
- duración** 426
- duraciones de conjuros 302
- Dureza** Una estadística que representa la durabilidad de un objeto. 269
- edad** 27
- edicto** 26, 35 a 39
- efectivo** 267
- efecto** Un efecto es el resultado de una aptitud, aunque el efecto exacto de una aptitud a veces depende del resultado de una prueba u otra tirada. 426 a 427
- efectos duplicados** 399
- Elaborar** (acción de habilidad) Crear un objeto. (Artesanía, entrenado) **234 a 235**, 441
- electricidad** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad. Una criatura con este rasgo tiene una conexión con la electricidad mágica.
- electricidad** (tipo de daño) 409
- elemental** (rasgo) Los elementales son criaturas directamente vinculadas a un elemento y nativos de los Planos Elementales. No necesitan respirar.
- elfo** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los elfos. Los elfos son gente misteriosa con ricas tradiciones de magia y erudición, que típicamente disponen de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada por elfos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por elfos. 42 a 45
- herencia versátil aiuvarin 82
- elixir** (rasgo) Los elixires son líquidos alquímicos que se utilizan bebiéndolos. 293, MD
- emanación** (área) 428
- emoción** (rasgo) Este efecto altera las emociones de una criatura. Los efectos con este rasgo siempre tienen también el rasgo mental. Las



- criaturas con entrenamiento especial o que disponen de inteligencia artificial o mecánica son inmunes a dichos efectos.
- Empujar** ♦ (acción de habilidad) Empujar a una criatura (Atletismo) 235
- empujón** (rasgo de arma) 283
- enano** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los enanos. Los enanos son gente recia que a menudo vive bajo tierra y típicamente dispone de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por enanos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los enanos. 46 a 49
- encuentro** Modo de juego en el que el tiempo se mide en asaltos de 6 segundos y los participantes usan acciones precisas. El combate tiene lugar durante los encuentros. 9, 397, **435 a 437**
- batallas especiales 437
- iniciativa 435
- energía** (tipo de daño) Una categoría paraguas que incluye el daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vitalidad y vacío. 409
- enfermedad** (rasgo) Un efecto con este rasgo se aplica a una o más enfermedades. Una enfermedad es típicamente una afección. 430 a 431
- Engaño** (habilidad) Confundir y despistar a otros. (Car) 239
- Enorme** (tamaño) 422
- ensordecido** (estado) Eres incapaz de oír. 444
- entrenado** (rango de competencia) Suma tu nivel +2 a las tiradas y a las CD asociadas. Algunas acciones de habilidad y muchas otras reglas requieren que dispongas del rango entrenado 8, 10, **400**
- equipo** Ver también objetos. 25, **267 a 295**
- paquetes de equipo rápido 268
- Era de los Presagios Perdidos** 31
- esbirro** (rasgo) 301
- Escamotear un objeto** ♦ (acción de habilidad) Llevarse un objeto sin que nadie se dé cuenta. (Latrocínio) 240
- Esconderse** ♦ (acción de habilidad) Pasar al estado escondido. (Sigilo) 244 a 245
- escondido** (estado) Una criatura conoce tu ubicación pero no puede verte. 434, **444**
- escudos** 274
- Alzar un escudo, acción 419
- Bloqueo con el escudo, dote 253
- escudriñamiento** (rasgo) Un efecto de escudriñamiento te permite ver, oír u obtener de alguna otra forma información sensorial a distancia utilizando un sensor o aparato en lugar de tus propios ojos y oídos.
- Escurrirse** ♦ (acción de habilidad) Atravesar una grieta mientras se explora. 233
- espacio** El espacio que ocupa el cuerpo de la criatura y las casillas que una criatura ocupa en un tablero. 421 a 422
- espíritu** (rasgo) Los efectos con dicho rasgo pueden afectar a las criaturas con esencia espiritual y podrían infiijir daño espiritual. Una criatura con este rasgo se define por su esencia espiritual. Las criaturas espirituales a menudo carecen de forma material.
- espiritual** (tipo de daño) 409
- estado** Un efecto continuado que cambia la forma en que puede actuar un PJ o altera alguna de sus estadísticas. 10, 427, **442 a 447**
- estructura** (rasgo) Un objeto con el rasgo estructura crea un edificio mágico u otra estructura cuando se activa. El objeto debe ser activado sobre un espacio de terreno libre de otras estructuras. Se adapta al terreno natural, adoptando los requisitos estructurales para poderse construir allí. Una estructura se ajusta alrededor de pequeños rasgos como estanques o espiras de roca, pero no se puede crear sobre agua u otras superficies no sólidas. Si se activa sobre la nieve, dunas de arena u otras superficies blandas con una superficie sólida debajo, sus cimientos (si los tiene) llegan hasta el terreno sólido. Si un objeto con este rasgo es activado sobre una superficie sólida pero inestable, como por ejemplo un pantano o un área en la que tienen lugar temblores de tierra, haz una prueba plana CD 3 cada día; con un fallo, la estructura empieza a hundirse o a derrumbarse.
- La estructura no daña a las criaturas en el interior del área cuando aparece, y no se puede crear en el interior de una multitud o en un área densamente poblada. Cualquier criatura atrapada inadvertidamente en el interior de la misma cuando el objeto es activado, acaba sin sufrir daños en el interior de la estructura completa y siempre dispone de una ruta de huida despejada. Una criatura que está en el interior cuando se acaba la activación no resulta dañada y aterriza inofensivamente en el suelo si estaba en uno de los niveles superiores.
- etapa** Uno de los pasos de una afección. 430
- etéreo** (rasgo) Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etéreo. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Etéreo.
- Evitar ser visto** (actividad de exploración) Viajar de forma sigilosa. 438
- Excavar** ♦ (acción básica de especialidad) Mover tu Velocidad de excavación. 419
- velocidad de excavar 420
- éxito** Un resultado en una prueba que es mayor igual que la CD. Superar la CD en 10 o más es aún mejor: un éxito crítico. Si un bloque de estadísticas carece de la entrada éxito, no hay efecto alguno con un éxito. 401
- experto** (rango de competencia) Sumas tu nivel +4 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, **400**
- exploración** (rasgo) Una actividad con este rasgo tarda más de un turno en usarse y por lo general sólo se utiliza durante el modo de exploración.
- exploración** Un modo de juego usado para viajar, investigar y, por lo demás, explorar. El DJ es quien determina el flujo del tiempo. 9, 397, **438 a 439**
- explorador** (clase) 150 a 161
- arquetipo multiclase 220
- conjuros de guardián 153, **383 a 384**
- explorador** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase explorador.
- Explorar** (actividad de exploración) Buscar hacia adelante por si hay peligro. 438
- explosión** (área) 428
- extradimensional** (rasgo) Este efecto u objeto crea un espacio extradimensional. Un efecto extradimensional colocado en el interior de otro espacio extradimensional deja de funcionar hasta que se saca del mismo.
- extraer un objeto** Ver también Interactuar. 267
- fallo** Un resultado en una prueba que no cumple con la CD. Fallar por 10 o más es un fallo crítico. Si una prueba no tiene entrada de fallo, con un fallo no sucede nada. 401
- falsificar** (acción de habilidad) Crear un documento falso en tu tiempo libre (Sociedad, entrenado) 246
- familiar** Una criatura Menuda vinculada místicamente a ti. 212 a 214
- familiar de un brujo 111
- fascinado** (estado) Te centras en un sujeto. 445
- fatal** (rasgo de arma) 282
- fatigado** (estado) Tus defensas son bajas y no puedes utilizar actividades de exploración mientras viajas. 445
- fijada** (rasgo de arma) 282
- Finta** ♦ (acción de habilidad) Engañar a alguien. (Engaño, entrenado) 239
- físico** (tipo de daño) Un agrupamiento de daño contundente, perforante y cortante. 409
- flanqueo** Cuando dos criaturas están en lados opuestos de un enemigo, el enemigo está flanqueado y queda desprevenido ante dichas criaturas. 425
- flexible** (rasgo de armadura) 272
- floritura** (rasgo) 153, 165, 195
- foco** (rasgo) Un conjuro que puedes lanzar gastando 1 Punto de Foco y que es potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba. **298**, 370 a 388
- fórmula** Una receta o instrucciones que hace más fácil Elaborar un objeto. 235, **294**
- Fortaleza** (Fort) Un tipo de tirada de salvación utilizado para resistir enfermedades, venenos y otros efectos físicos. Modificador por Fortaleza = modificador por Con + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, **404**
- fortuna** (rasgo) 401
- Forzar una cerradura** ♦ (acción de habilidad) Abrir una cerradura. (Latrocínio, entrenado) 241

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- frecuencia** Una aptitud que no se puede usar a Voluntad podría indicar una frecuencia. 16
- frio** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.
- frío** (tipo de daño) 409
- fuego** (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego, o bien conjuran o manipulan fuego. Los que manipulan fuego no tienen efecto alguno en un área carente del mismo. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de fuego o tienen una conexión con el fuego mágico.
- fuego** (tipo de daño) 409
- Fuerza (Fue)** Este modificador por atributo mide tu poderío físico. 19 estadística de Fuerza de la armadura 271
- Fuerza** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de fuerza mágica pura.
- fuerza** (tipo de daño) 409
- furia** (rasgo) Tienes que estar en furia para usar las aptitudes con el rasgo furia, que acaban automáticamente cuando dejas de estarlo.
- Gargantuesco** (tamaño) 421 a 424
- Gatear** ♦ (acción básica) Moverse 5 pies (1,5 m) estando tumbado. 416
- gemela** (rasgo de arma) 282
- general** (rasgo) Un tipo de dote que cualquier PJ puede seleccionar, sin importar ascendencia y clase, si cumple los requisitos. Puedes seleccionar una dote con este rasgo cuando tu clase te concede una dote general. 249
- género** 27
- gigante** (rasgo) Los gigantes son criaturas humanoides enormes.
- gnomo** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los gnomos. Los gnomos son gente pequeña y hábil en la magia, que busca nuevas experiencias y que por lo general dispone de visión en la penumbra. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los gnomos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los gnomos. 50 a 53
- goblin** (rasgo) Una criatura con este rasgo puede pertenecer a uno de diversos tipos de criaturas, incluyendo goblins, hobgoblins y bugbears. Los goblins tienden a tener visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o elegida por los goblins. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los goblins. 54 a 57
- Golarion** Golarion es el mundo más importante del escenario de campaña de los Presagios Perdidos. **30 a 34**
- Golpe** ♦ (acción básica) Llevar a cabo un ataque físico. 416
tiradas de ataque 402 a 403
- grados de éxito** Los cuatro desenlaces posibles de una prueba: éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico. 401
- Grande** (tamaño) 421 a 425
- grupos étnicos de Golarion** 59
- guardar un objeto** Ver también Interactuar. 267-268
- guerrero** (clase) 162 a 177
arquetipo multiclase 221
- guerrero** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase guerrero.
- habilidad** (rasgo) Una dote general con el rasgo habilidad mejora tus habilidades y tus acciones o te concede nuevas acciones para una habilidad determinada. Una dote con este rasgo se puede seleccionar cuando una clase concede una dote de habilidad o una dote general. Las dotes de arquetipo con el rasgo habilidad pueden ser seleccionadas en lugar de una dote de habilidad si tienes la dote de dedicación de dicho arquetipo. 249
- habilidad** Una estadística que representa la aptitud de llevar a cabo determinadas tareas que requieren instrucción o práctica. Modificador por habilidad = modificador por el modificador por atributo clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 10, 26, **224**, 405
acciones generales de habilidad 228 a 232
- dote de habilidad (un tipo de dote general relacionada con las habilidades) 92, **249**
incremento de habilidad 92
penalizador a la prueba (debido a la armadura) 271
Prestar ayuda (reacción usada para conceder un bonificador a la prueba de un aliado) 417
- hablar** 419
- hada** (rasgo) A las criaturas del Primer Mundo se las denomina hadas.
- herencia** Una elección que te ayuda a definir mejor tu ascendencia. 41 herencias versátiles (las puedes elegir un PJ de cualquier ascendencia) 74 a 75
- herida** (rasgo) Este veneno se aplica dañando a su receptor.
- herido** (estado) Has vuelto del borde de la muerte, pero sigues estando en riesgo. 445
- hierro frío** (material) Hierro puro que es peligroso para los demonios y las hadas.
- hoja de personaje** 18, 22 a 23, **448 a 451**
- hongo** (rasgo) Las criaturas fúngicas tienen el rasgo hongo. Son distintas de los hongos normales.
- hostil** (estado) Es probable que un PNJ hostil te ataque. 445
- hryngar** (rasgo) Parientes subterráneos de los enanos, los hryngars suelen tener visión en la oscuridad, resisten al veneno y retroceden ante la luz brillante.
- Huir** ♦ (acción básica) Intento de liberarse cuando se está inmovilizado. 416
- humano** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los humanos. Los humanos conforman un amplio abanico de gente conocida por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por humanos. 58 a 61
- humanoide** (rasgo) Las criaturas humanoides razonan y actúan en gran medida como los humanos. Suelen caminar erguidas y disponen de dos brazos y dos piernas.
- huyendo** (estado) Tienes que salir corriendo. 445
- Identificar alquimia** (acción de habilidad) Determinar puntos específicos de la alquimia. (Artesanía, entrenado) 235
- Identificar magia** (acción de habilidad) Determinar puntos específicos de la magia. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado) 229
- idiomas** 89
idiomas regionales 34
- ilimitada** Un conjuro con esta duración dura indefinidamente. 302
- ilusión** (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo implican estímulos sensoriales falsos. 301
- Imitar** (acción de habilidad) Hacerte pasar por otro. (Engaño) 238
- impedido** (estado) Un exceso de Impedimenta dificulta el movimiento. 269, **445**
- Impedimenta** Un valor que indica el tamaño, el peso y lo engoroso que es en general un objeto. Hacen falta 10 objetos de Impedimenta ligera para llegar a Impedimenta 1 y 1000 monedas son Impedimenta 1. Un PJ queda impedido si lleva una Impedimenta mayor que 5 + su modificador por Fue, y no puede acarrear más de 10 + su modificador por Fue. 27, **269**
conversión a diferentes tamaños 270
Impedimenta de las criaturas 269
- inadvertido** (estado) Una criatura no es consciente de que estás presente. 434, **445**
- incapacitación** (rasgo) Una aptitud con este rasgo puede eliminar del combate por completo a un PJ o incluso matarle, y es más difícil de usar contra un PJ más poderoso. Si un conjuro tiene el rasgo incapacitación, cualquier criatura de más del doble del rango del conjuro trata el resultado de su prueba para evitar ser incapacitada por el conjuro como un grado de éxito mayor, o el resultado de cualquier prueba que el lanzador de conjuros ha hecho para incapacitarla como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior al del objeto, criatura o riesgo que genera el efecto obtiene los mismos beneficios.
- inconsciente** (estado) Estás dormido o te han noqueado. 446
reglas de muerte, moribundo e inconsciente 410 a 412
- incubación** El período que transcurre antes de que una aflicción, elixir o poción surta efecto. 430
- indiferente** (estado) A un PNJ indiferente no le caes ni bien ni mal. 446
- indispuesto** (estado) No te encuentras bien del estómago. 446
- infernal** (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos sacrílegos o tienen una fuerte conexión con ellos se las denomina infernales. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de la Esfera Exterior.
- inhalado** (rasgo) Este veneno se aplica cuando se respira.



- iniciativa** Al inicio de un encuentro, todos los participantes implicados tienen iniciativa para determinar el orden en el que actúan. 11, **435, 436**
- Retrasar (acción básica) 417
- inmovilizado** (estado) No te puedes mover. 446
- inmunidad** Una inmunidad hace que una criatura ignore todo el daño, efectos o estados de un tipo determinado. 408
- inmunidad temporal 408
- inmunidades de objeto 269
- Inteligencia (Int)** Este modificador por atributo mide tu raciocinio y tu intelecto. 19
- Interactuar** ♦ (acción básica) Agarrar o manipular un objeto. 417
- extraer y guardar objetos 267 a 268
- intercambiar objetos** Ver también Interactuar. 267 a 268
- interpretación** (habilidad) Usar tus talentos para un espectáculo. (Car) 239
- interpretación** Describir las acciones de un PJ, a menudo cuando se actúa desde la perspectiva del mismo. 5, 7, 11
- interpretar** ♦ (acción de habilidad) Impresionar interpretando. (Interpretación) 240
- Intimidación** (habilidad) Doblegar a otros a tu voluntad utilizando amenazas. (Car) 240
- Inutilizar mecanismo** ♦♦ (acción de habilidad) Inutilizar una trampa o mecanismo complejo similar. (Latrocínio, entrenado) 241
- Investigar** (actividad de exploración) Estudiar lo que te rodea. 438
- Investir un objeto** (actividad) Invistes tu energía en un objeto mágico investido cuando te lo pones. MD
- invisible** (estado) Las criaturas no pueden verte. 434, **446**
- JdR (Juego de rol)** 5 a 6
- juego de herramientas** 287
- juego de rol (JdR)** Un relato interactivo donde un jugador, el Director de Juego (DJ) fija el escenario y presenta desafíos, mientras que los demás jugadores adoptan los papeles de personajes (PJs) y tratan de vencer dichos desafíos. 5 a 6
- jugador** Una de las personas reales que juega la partida. 5
- justa, de** (rasgo de arma) 282
- lanzador de conjuros** Un lanzador de conjuros es un PJ cuya clase o arquetipo le concede el rasgo de clase lanzamiento de conjuros.
- Lanzar unconjuro** (actividad) 299
- Latrocínio** (habilidad) Robar objetos y desmantelar cerraduras y otros mecanismos. (Des) 240 a 242
- legionario** (rango de competencia) Sumas tu nivel +8 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, 400
- lentificado** (estado) Pierdes acciones cada turno. 446
- leshy** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los leshys. Estas pequeñas criaturas vegetales o fúngicas tienen forma humanoide. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los leshys. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los leshys. 62 a 65
- letal** (rasgo de arma) 282
- libro de conjuros** **180 a 181**, 288
- linaje** (rasgo) Una dote con este rasgo indica la descendencia de un PJ de un tipo particular de criatura. Sólo puedes tener una dote de linaje. Sólo puedes seleccionar una dote de linaje a primer nivel y no puedes reconvertir ninguna de dichas dotes, ni para adquirirla ni para abandonarla. 75
- línea** (área) 428
- línea de efecto** 302, **426 a 427**
- línea visual** 427
- lingüístico** (rasgo) Un efecto con este rasgo depende de la comprensión lingüística. Un efecto lingüístico que designa como objetivo a una criatura sólo funciona si entiende el idioma que estás utilizando.
- locus** 300
- luz** (rasgo) Los efectos de luz superan a la oscuridad no mágica del área y pueden contrarrestar la oscuridad mágica. Por lo general, tienes que designar directamente como objetivo la magia de oscuridad con tu magia de luz para contrarrestarla, pero algunos conjuros de luz tratan automáticamente de contrarrestar la oscuridad. 301
- luz brillante** Puedes ver con normalidad en condiciones de luz brillante. 432
- luz tenue** Las criaturas y los objetos en luz tenue están ocultos. 432
- luz y oscuridad** 301, **432**
- madera** (rasgo) Los efectos con el rasgo madera conjuran o manipulan madera. Los que manipulan madera carecen de efecto en un área sin madera. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de madera o tienen una conexión con la madera mágica.
- maestro** (rango de competencia) Sumas tu nivel +6 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, **400**
- mágico** (rasgo) Algo con el rasgo mágico está imbuido de energías mágicas no vinculadas a una tradición de magia específica. Algunos objetos o efectos están fuertemente vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar del rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico. 299
- mágico** Ver también conjuro, objeto 297 a 303
- mago** (clase) 179 a 191
- arquetipo multiclase 222
- conjuros de escuela 184, **387 a 388**
- lista de conjuros arcanos 304 a 307
- mago** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase mago.
- maldición** (rasgo) Una maldición es un efecto que impone alguna afección de largo plazo a una criatura. Las maldiciones siempre son mágicas y, típicamente, el resultado de un conjuro o de una trampa. Los efectos con este rasgo sólo se pueden eliminar mediante efectos que designan específicamente como objetivo a las maldiciones. 430-431
- maleficio** (rasgo) 183
- maleficios de brujo 384 a 387
- malintencionado** (estado) A un PNJ malintencionado no le cae bien. 446
- Maniobrar en vuelo** ♦ (acción de habilidad) Ejecutar un movimiento difícil mientras vuelas. (Acrobacias, entrenado) 233
- manipular** (rasgo) Tienes que manipular físicamente un objeto o hacer gestos para usar una acción con este rasgo. Las criaturas que carecen de un apéndice adecuado no pueden llevar a cabo acciones con este rasgo. Las acciones de manipular a menudo desencadenan reacciones.
- mano libre** (rasgo de arma) 282
- Mantener el equilibrio** ♦ (acción de habilidad) Moverse sobre una superficie estrecha e inestable. (Acrobacias) 233
- Mantener un efecto** (actividad de exploración) Mantener un efecto de forma repetitiva mientras te mueves. 439
- Mantener** ♦ (acción básica de especialidad) Prolongar la duración de un efecto que puede ser Mantenido. 302, **419**
- mantenido** Un conjuro con esta duración se puede prolongar mediante la acción básica de especialidad Mantener. 302, 419
- mecánico** (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un objeto físico construido.
- mediano** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los medianos. Esta gente pequeña son trotamundos amistosos, y se les considera afortunados. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los medianos. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los medianos. 66 a 69
- Medianos** (tamaño) 421 a 424
- Medicina** (habilidad) Curar a la gente. (Sab) 242 a 243
- mejora de atributo** Una mejora de atributo te permite incrementar en 1 uno de tus modificadores por atributo. Si el modificador por atributo ya es +4 o mayor, hacen falta 2 mejoras para incrementarlo; obtienes una mejora parcial y debes mejorar de nuevo dicho tributo en un nivel posterior para incrementarlo en 1. Cuando obtienes más de una mejora de atributo a la vez, tienes que aplicar cada una a un atributo diferente. 19 mejoras por ascendencia alternativas 24
- mental** (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto sobre un objeto o sobre una criatura descerebrada.
- mental** (tipo de daño) 409
- Mentir** (acción de habilidad) Engañar a alguien con falsedades. (Engaño) 239
- Menudo** (tamaño) 421 a 425
- metal** (rasgo) Los efectos con el rasgo metal conjuran o manipulan metales. Los que manipulan metales no tienen efecto alguno en un área carente de los mismos. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de metal o tienen una conexión con el metal mágico.
- miedo** (rasgo) Los efectos de miedo evocan la emoción del miedo. Los

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- efectos con este rasgo siempre tienen también los rasgos mental y emoción.
- modificador al ataque de conjuros** Haces una tirada de ataque de conjuros cuando designas como objetivo con magia apuntada a una criatura. Se aplica tu penalizador por ataque múltiple. Modificador al ataque de conjuros = modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 403
- modificador por atributo** Cada criatura tiene seis modificadores por atributo: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Dichas cifras representan el potencial en bruto de una criatura y sus atributos básicos. 11, 19, 22, 24
- atributo clave (clase) 91
- atributo clave (habilidad) 225
- atributo divino (dioses) 35
- mejoras por ascendencia alternativas 24
- modificador** Un valor añadido a un cálculo, que puede ser positivo o negativo. 400 a 401
- modificador por atributo 19
- modo de juego** Los tres tipos de formas de jugar: encuentro, exploración y tiempo libre. 9, **435 a 441**
- moldeo de conjuros** (rasgo) 302
- monedas** 267
- Impedimento de las monedas 269
- monitor** (rasgo) A las criaturas que proceden del Eje, el Osario o el Maelstrom o tienen una fuerte conexión con dichos lugares se les denomina monitores. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
- monje** (rasgo de arma) 282
- monstruo** Una criatura que sirve para frustrar de alguna forma a los PJs. Los monstruos beneficiosos son una excepción en la mayoría de partidas. El DJ interpreta el papel de cualquier monstruo con el que se encuentran los PJs. 6
- identificación de monstruos 231 a 232
- Montar** ♦ (acción básica de especialidad) Montar a una criatura aliada. 419
- montura** Un compañero animal con esta aptitud especial apoya a su jinete. 206, 207
- morfismo** (rasgo) 301
- moribundo** (estado) Tienes 0 PG y estás cerca de la muerte. 446
- reglas de muerte y moribundo 410 a 412
- movimiento** (rasgo) Una acción con este rasgo implica moverse de un espacio a otro.
- movimiento** 420 a 422
- cómo contar el movimiento 423
- mover a través de criaturas y objetos 422
- movimiento forzado 422
- Velocidad (Velocidad terrestre) 11, 23, **420**
- movimiento forzado** 422
- Movimiento furtivo** ♦ (acción de habilidad) Moverse sin hacer ruido estando escondido. (Sígilo) 245
- muerte** (rasgo) Un efecto con el rasgo muerte te mata de inmediato si te reduce a 0 PG. Algunos efectos de muerte te pueden llevar más cerca de la muerte o matarte directamente sin reducirte a 0 PG. 412
- muerte y moribundo** 410 a 412
- muerto viviente** (rasgo) Antes vivas, estas criaturas fueron infundidas después de la muerte con energía del vacío y con magia sacrílega corruptora del alma. Cuando queda reducida a 0 Puntos de Golpe, una criatura muerta viviente resulta destruida. Las criaturas muertas vivientes son dañadas por la energía de la vitalidad y son curadas por la energía del vacío, y no se benefician de los efectos curativos de la vitalidad.
- multicla** (rasgo) 215
- multiplicar** 399
- munición** 277
- Nadar** ♦ (acción de habilidad) Moverse por el agua. (Atletismo) 236
- combate acuático 437
- Velocidad de nadar 420
- Naturaleza** (habilidad) Conocer las tierras vírgenes y la magia primigenia. (Sab) 243
- nefilim** (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil nefilim. Los nefilim son vástagos planarios que descienden de seres inmortales de otros Planos. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los nefilim. 78 a 81
- neutralizado** (estado) Estás fuertemente atado. 446
- nivel** Un número que mide la potencia global de alguna cosa. Un PJ tiene un nivel que va de 1º a 20º y otros aspectos del juego también tienen niveles. 11, 16
- nivel de objeto 267
- subir de nivel 29
- no detectado** (estado) Una criatura no conoce tu localización precisa. 434, **447**
- no entrenado** (rango de competencia) Suma +0 a las tiradas y a las CD asociadas. 8, 10, **400**
- no letal** (rasgo) 282, **407**
- inmunidad a no letal 408
- noqueado** 410
- objetivo** 426
- objetivos de conjuros 300
- objeto puesto** 267
- objeto sostenido** 267
- objeto** Un objeto que llevas, sostienes o utilizas. A veces los objetos conceden bonificadores o penalizadores por objeto a determinadas pruebas. 267 a 295
- armadura 271 a 273
- armas 275 a 286
- baja calidad, de 270
- bonificador o penalizador por objeto 400
- compras en el tiempo libre 441
- daño a un objeto 269
- escudos 274
- fórmulas 235, **294**
- habilidad Artesanía 234 a 235
- Impedimenta 269
- llevar puestos juegos de herramientas 287
- nivel de un objeto 267
- paquetes de equipo rápido 268
- tamaños 270
- transportar, llevar puesto y empuñar 267 a 268.
- objetos** 287 a 292
- objetos de asistencia** 293 a 294
- objetos de baja calidad** 270
- Obligar** (acción de habilidad) Hacer que alguien haga lo que tú dices. (Intimidación) 240
- observado** (estado) Estás a plena vista. 434, **447**
- Obtener ingresos** (acción de habilidad) Ganar dinero utilizando una habilidad durante el tiempo libre. (Artesanía, Saber, Interpretación; entrenado) **229 a 230**, 440
- ocultable** (rasgo de arma) 283
- Ocultar un objeto** ♦ (acción de habilidad) Esconder un objeto. (Sígilo) 245 a 246
- Ocultismo** (habilidad) Conocer filosofías y magia ocultista. (Int) 243
- ocultismo** (rasgo) Esta magia procede de la tradición ocultista, y se basa en misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
- lista de conjuros ocultistas 309 a 311
- oculto** (estado) Es difícil designarte como objetivo. 434, **447**
- olfativo** (rasgo) Un efecto olfativo tan solo puede afectar a las criaturas capaces de olerlo. Esto sólo se aplica a las partes olfativas del efecto, a determinar por el DJ.
- olfato** (sentido) Notar las cosas utilizando el olfato como sentido impreciso con un rango limitado. 433
- orco** (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los orcos. Esta gente de piel verde tiende a disponer de visión en la oscuridad. Una aptitud con esta rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los orcos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los orcos. 70 a 73
- herencia versátil dromhaar 83

- oscuridad** (rasgo) Los efectos de oscuridad extinguen la luz no mágica en el área y pueden contrarrestar una luz mágica menos potente. Por lo general tienes que designar como objetivo directamente la magia de luz con tu magia de oscuridad para contrarrestarla, pero algunos conjuros de oscuridad hacen automáticamente una prueba para contrarrestar la luz. 301
- oscuridad** Las criaturas y los objetos en la oscuridad están escondidos o no detectados y las criaturas sin visión en la oscuridad tienen, dentro de la misma, el estado cegado. 432
- parada** (rasgo de arma) 283
- paralizado** (estado) No puedes moverte ni defenderte a ti mismo por completo. 447
- Pasar haciendo Acrobacias** ➔ (acción de habilidad) Atravesar el espacio de alguien. (Acrobacias) 233
- Paso** ➔ (acción básica) Moverse 5 pies (1,5 m) sin desencadenar reacciones. 417
- pc (pieza de cobre)** 267
- Pedir** ➔ (acción de habilidad) Conseguir que alguien te ayude. (Diplomacia) 237 a 238
- Pedir prestado un conjuro arcano** (acción de habilidad) Obtener acceso temporalmente a un conjuro arcano. (Arcanos, entrenado) 234
- penalizador carente de tipo** Un penalizador que no indica tipo y es acumulativo con otros penalizadores carentes de tipo. 400 a 401
- penalizador por ataque múltiple** Sufres este penalizador a todos los ataques después del primero de tu turno. Se trata de un penalizador -5 a tu segundo ataque y de un -10 a todos los ataques subsiguientes (o bien -4 y -8 si tu arma o ataque sin armas tiene el rasgo ágil). 402 a 403
- penalizador por circunstancia** Un penalizador debido a una situación. 400 a 401
- penalizador por estatus** Un penalizador que suele proceder de unconjuro o estado y que representa un estatus perjudicial. 400 a 401
- penalizador** Un valor negativo añadido a un cálculo. Añade sólo el peor penalizador de un determinado tipo (circunstancia, objeto, estatus). 10, **400**
- penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a los ataques subsiguientes) 275, **402 a 403**
- penalizador por rango de distancia 276, **403**
- pendiente** Tienes que Trepar para subir por una pendiente. 423
- Pequeño** (tamaño) 421 a 422
- Percepción** Una estadística que mide tu capacidad para notar objetos escondidos o situaciones poco usuales. La Percepción se suele utilizar para las tiradas de iniciativa. Modificador a la Percepción = modificador por Sab + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 11, 25, **404 a 405**
- iniciativa 405, 435
- Percepción y detección 432 a 434
- perforante** (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
- pergamino** (rasgo) Un pergamino es un consumible que contiene un solo conjuro, que puedes lanzar sin un espacio de conjuro. MD
- personaje** Este término es sinónimo de criatura, pero se usa más a menudo para referirse a los PJs y a los PNJs que a los monstruos. 6 a 7
- personaje jugador (personaje o PJ)** Un personaje creado y controlado por un jugador distinto al DJ. 11
- personaje no jugador (PNJ)** Un personaje controlado por el DJ. 11
- perturbar acciones** 415
- perturbar conjuros 300
- petrificado** (estado) Te han convertido en piedra. 447
- PG (Puntos de Golpe)** Ver también Puntos de Golpe. 11, 24, 91 a 92, 410
- pícaro** (clase) 192 a 205
- arquetipo multiclase 223
- pícaro** (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase pícaro.
- pieza de cobre (pc)** 267
- pieza de oro (po)** 267
- pieza de plata (pp)** 267
- pieza de platino (ppt)** 267
- pifia** Un término coloquial para un fallo crítico. 401
- PJ (personaje jugador)** Ver también personaje. 11
- Plano** Un reino vasto o infinito más allá del Universo físico.
- planta** (rasgo) Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son, empero, diferentes de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran de alguna forma plantas o materia vegetal. Los efectos que manipulan plantas no tienen efecto alguno en un área carente de las mismas.
- plata (material)** Metal brillante, peligroso para los diablos y los licántropos.
- plata del amanecer** (material) Una forma de plata ligera y duradera.
- PNJ (personaje no jugado)** 11
- po (pieza de oro)** 267
- poción** (rasgo) Una poción es un líquido mágico consumible que se activa cuando lo bebes. MD
- poco común** (rasgo) 11
- polimorfía** (rasgo) 301
- Ponerse a cubierto** ➔ (acción básica) Obtener cobertura o mejorarla. 417
- Ponerse de pie** ➔ (acción básica) Levantarse estando tumbado. 417
- posesión** (rasgo) Los efectos con este rasgo permiten a una criatura proyectar su mente y su espíritu a un objetivo. Una criatura inmune a los efectos mentales no puede utilizar un efecto de posesión. Mientras posee a un objetivo, el cuerpo verdadero de un posesor permanece inconsciente (y no se puede despertar de forma normal) si el efecto de posesión no permite a la criatura entrar físicamente en su objetivo. Si el objetivo sufre daño, el posesor sufre la mitad del mismo como daño mental.
- Un posesor pierde los beneficios de cualquiera de sus conjuros o aptitudes activos que afectan a su cuerpo físico, aunque obtiene los beneficios de los conjuros y aptitudes activos del objetivo que afectan a su cuerpo. Un posesor puede usar cualquiera de las aptitudes puramente físicas del objetivo y no puede usar las suyas excepto los conjuros y las aptitudes puramente mentales. El DJ es quien decide si una aptitud es puramente física o puramente mental. Un posesor utiliza el modificador al ataque del objetivo, su CA, salvación de Fortaleza, salvación de Reflejos, Percepción y habilidades físicas, y su propia salvación de Voluntad, habilidades mentales, modificador al ataque de conjuros y CD de conjuros; los beneficios de los objetos investidos se aplican donde es relevante (los objetos investidos del posesor se aplican cuando usan sus propios valores y los objetos investidos del objetivo se aplican cuando usan los valores del objetivo). Un posesor no obtiene beneficio alguno de lanzar conjuros que normalmente afectarían al lanzador, puesto que no se encuentra en su propio cuerpo.
- El posesor tiene que utilizar sus propias acciones para hacer actuar a la criatura poseída.
- Si un posesor llega a 0 Puntos de Golpe a través de cualquier combinación de daño sufrido por su cuerpo verdadero y daño mental debido a la posesión, queda noqueado de la forma habitual y la posesión se acaba de inmediato. Si el objetivo llega a 0 Puntos de Golpe primero el posesor puede, o bien quedar inconsciente con el cuerpo y continuar la posesión, o acabar el efecto como acción gratuita y volver a su cuerpo. Si el objetivo muere, la posesión se acaba de inmediato y el posesor queda aturdido durante 1 minuto.
- posición** (rasgo) 165, 195
- pp (pieza de plata)** 267
- ppt (pieza de platino)** 267
- Precio** La cantidad de dinero que suele costar un objeto. 267
- precisión** (tipo de daño) Un tipo de daño que incrementa el daño indicado por el ataque y utiliza el mismo tipo de daño en lugar de añadir una cantidad aparte. 409
- predicción** (rasgo) Los efectos con este rasgo determinan lo que es probable que suceda en un futuro próximo.
- Prestar ayuda** ➔ (acción básica) Mejorar la prueba de habilidad o el ataque de un aliado. 417
- Preparar** ➔ (acción básica) Preparar una acción para utilizarla fuera de tu turno. 417
- preparativos** Ver también preparativos diarios. 439
- preparativos diarios** Durante los preparativos de la mañana, pones a punto tu equipo, preparas tus conjuros y por lo demás te dispones a empezar un día de aventuras. 439
- duraciones largas de conjuros 302

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

- prerrequisitos** 16
- Presa** ♦ (acción de habilidad) Agarrar o neutralizar a una criatura. (Atletismo) 236
- presa** (rasgo de arma) 283
- Primeros auxilios** (♦) (acción de habilidad) Estabilizar a una criatura moribunda o detener una hemorragia. (Medicina) 242
- primigenio** (rasgo) Esta magia procede de la tradición primigenia, que conecta con el mundo natural y con los instintos. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
lista de conjuros primigenios 311 a 313
- propulsión, de** (rasgo de arma) 283
- prueba** Cuando tiras 1d20 y sumas modificadores, bonificadores y penalizadores, comparando después tu resultado con una Clase de dificultad, estás haciendo una prueba. 11, **400 a 401**
grados de éxito (éxito crítico, éxito, fallo, fallo crítico) 401
penalizador a las pruebas (penalizador a las pruebas de habilidad impuesto por la armadura) 271
prueba de recuperación (cuando estás moribundo) 411
prueba plana 405
prueba secreta 405
- prueba de recuperación** Una prueba plana para ver si mejoras o empeoras mientras estás moribundo. 411
- prueba plana** Una tirada de 1d20 que mide simplemente la suerte. A una prueba plana no se le pueden aplicar modificadores, bonificadores o penalizadores. 405
- Punto de Foco** Ver también *foco*. 298
- Punto de Héroe** Estos puntos duran tan solo una sesión. Puedes invertir 1 Punto de Héroe para repetir una tirada o todos tus Puntos de Héroe para evitar la muerte. 27, **413**
- punto de partida** 397
- punto de partida Pathfinder** 397
- Puntos de Experiencia (PX)** Puntos que miden los avances de un PJ, conseguidos durante el juego. Típicamente un PJ sube de nivel cuando acumula 1000 PX. 7, 29
- Puntos de Golpe (PG)** Una estadística que representa la cantidad de daño físico que una criatura puede sufrir antes de quedar inconsciente o morir. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación 1:1, mientras que la curación los restablece al mismo ritmo. 11, 24, 91 a 92, 410
Puntos de Golpe de un objeto 269, 410
Puntos de Golpe por ascendencia 41
Puntos de Golpe por clase 91 a 92
Puntos de Golpe temporales 410
- puñalada trapería** (rasgo de arma) 283
- PX (Puntos de Experiencia)** Ver también *Puntos de Experiencia* 7, 29
- rango** Un número que mide la potencia global de alguna cosa. Una competencia tiene un rango y otros aspectos del juego también tienen rangos. rango de conjuro (los conjuros tienen rango, en lugar de nivel, de 1 a 10)
- rango de contrarrestar** 431
- rango de distancia** 276, **426**
incremento de rango de distancia 276, 403
penalizador por rango de distancia 403
- rareza** La frecuencia con que se encuentra algo en el mundo de juego. Las rarezas son: común, poco común, raro y único. Cualquier cosa que no indica una rareza es común. 11
- raro** (rasgo) 11
- rasgo de clase** Cualquier aptitud concedida por una clase es un rasgo de clase. Consisten principalmente en dotes de clase y otras aptitudes específicas para una clase en concreto. 92
- rasgo** Una palabra clave que transmite información acerca de un elemento de las reglas. A menudo un rasgo indica la forma en que estas reglas interactúan con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas con el mismo rasgo. Los rasgos individuales aparecen por nombre en este apéndice. 11
rasgos de arma 282 a 283
rasgos de armadura 271 a 272
- Rastrear** (acción de habilidad) Seguir las huellas de una criatura. (Supervivencia) 247
- reacción** ♦ Una acción que puedes utilizar incluso cuando no es tu turno. Puedes utilizar 1 reacción por asalto. 15, **414**
reacciones en encuentros 436
- recargar** 276
- reconvertir** Puedes reconvertir para cambiar elecciones de personaje. 440-441
- Recordar conocimiento** (acción de habilidad) 231 a 232
- recuperación heroica** 412
- redondear** 399
- Reenfocar** (actividad) Recuperar 1 Punto de Foco. 298
- Reflejos (Ref)** Un tipo de tirada de salvación utilizada para esquivar rápidamente. Modificador por Reflejos = modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, **404**
- regeneración** 410
- Región del mar Interior** Este es el nombre que reciben el continente de Avistan y la parte septentrional del de Garund, rodeando el mar Interior. 31 a 34
- regiones** 32 a 34
- Registrar** (actividad de exploración) Buscar cosas escondidas. 439
- Religión** (habilidad) Conocimientos acerca de los dioses, la fe y la magia divina. (Sab) 243 a 244
- Reparar** (acción de habilidad) Arreglar un objeto roto o dañado. (Artesanía) 234
- Repetir un conjuro** (actividad de exploración) Lanzar un conjuro de forma repetitiva. 439
- repetir** Una aptitud que te hace repetir una tirada tiene el rasgo fortuna o desventura. 401
- Reposición** ♦ (acción de habilidad) Mover a una criatura dentro de tu alcance 236
- requisitos** 16
- resistencia** Reduce el daño que sufres de un tipo determinado. 408
- resultado de una prueba** 401
- Retrasar** ♦ (acción básica) Llevar a cabo tu turno más tarde. 417 a 418
- Reunir información** (acción de habilidad) Socializar para averiguar cosas. (Diplomacia) 238
- revelación** (rasgo) Los efectos con este rasgo ven las cosas como son en realidad.
- revés** (rasgo de arma) 282
- riesgo** Los riesgos son peligros distintos a las criaturas y con los que se encuentran los aventureros durante sus viajes, incluyendo riesgos medioambientales, apariciones y trampas. Los riesgos aparecen en el MD.
- ritual** Un conjuro complejo, que tarda bastante tiempo en lanzarse. 389 a 395
- roto** (estado) Este objeto no podrá utilizarse hasta que sea reparado. 270, **447**
- ruidosa** (rasgo de armadura) 272
- runa** (objeto mágico) Las runas son similares a los objetos mágicos, pero se pueden grabar en las armas, las armaduras y los escudos para hacerlos más poderosos. Aparecen en el *Manual de dirección*. MD
- Saber** (habilidad) Conocer información acerca de un tema en concreto. (Int) 244
- Sabiduría (Sab)** Este modificador por atributo mide tu conciencia y tu intuición. 19
- sacrílego** (rasgo) Los efectos con el rasgo sacrílego están vinculados con poderosas fuerzas mágicas de la crueldad y el pecado. A menudo tienen efectos más fuertes contra las criaturas sagradas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a las causas sacrílegas y a menudo tienen debilidad a sagrado. Si una criatura con debilidad a un sacrílego utiliza un objeto o efecto sacrílego, sufre daños debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127
- saga** (rasgo) Estas malignas lanzadoras de conjuros forman aqelarres.
- sagrado** (rasgo) Los efectos con el rasgo sagrado están vinculados a poderosas fuerzas mágicas de la benevolencia y la virtud. A menudo tienen efectos más fuertes sobre las criaturas sacrílegas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a las causas sagradas y a menudo tienen debilidad a sacrílego. Si una criatura con debilidad a un sagrado utiliza un efecto u objeto sagrado, sufre daño debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127



- salpicadura** (rasgo) 292
- Saltar** ♦ (acción básica) Saltar horizontalmente 10 pies (15 pies si tu Velocidad es de 30 pies o más [3 m, 4,5 m y 9 m respectivamente]) o verticalmente 3 pies y horizontalmente 5 pies (90 cm y 1,5 m respectivamente) 418
- Salto de altura** ♦♦ (acción de habilidad) Saltar en vertical. (Atletismo) 236
- Salto de longitud** ♦♦ (acción de habilidad) Saltar en horizontal. (Atletismo) 237
- salvación, tirada de** 11, 26, 302, **404**
- sangrado** (tipo de daño) Un tipo de daño persistente. 409
- santificado** (rasgo) **36**, 124, 127
- secreto** (rasgo) El DJ hace en secreto la prueba para esta aptitud. 405
- Seguir al experto** (actividad de exploración) Beneficiarse de la competencia de otro en una habilidad. 439
- semielfo herencia versátil de aiuvarin** 82
- semiorco herencia versátil de dromaar** 83
- sentido de la vibración** (sentido) Detectar movimiento a lo largo de las superficies. 433
- sentido impreciso** Un sentido que puede hacer que las criaturas estén escondidas, pero no observadas, como por ejemplo el oído humano. 433
- sentido preciso** Un sentido que puede hacer que la criatura quede observada, como por ejemplo la vista humana. 433
- sentido vago** Un sentido que puede detectar a una criatura inadvertida pero no determinar su posición, como por ejemplo el sentido del olfato de un humano. 433
- sentidos** 432 a 433
- Sentir la dirección** (acción de habilidad) Determinar tu ubicación. (Supervivencia) 246
- Señalar** ♦ (acción básica de especialidad) Indicar la ubicación de una criatura no detectada. 419
- servicios** 294 a 295
- sesión** Una sesión de juego de Pathfinder suele durar unas pocas horas. 5
- Sigilo** (habilidad) Evitar la detección y ocultar objetos. (Des) 244 a 246
- sin armas** (rasgo de arma) 283
- Sociedad** (habilidad) Conocimientos acerca de la civilización, la cultura y la historia. (Int) 246
- Sociedad Pathfinder** Este nombre se utiliza tanto para una organización trotamundos del mundo de juego como para la campaña de juego organizado del mundo real. 31
- sólicito** (estado) Es probable que un PNJ sólicito te ayude. 444
- Soltar** ♦ (acción básica) Dejar de sostener algo que tienes en la mano. 418
extraer y guardar objetos 267 a 268
- sombra** (rasgo) La magia con este rasgo implica las sombras o la energía del Inframundo.
- sónico** (rasgo) Un efecto con el rasgo soníco sólo funciona si emite un sonido, lo que significa que no tiene efecto alguno en un área de silencio o en un vacío. Esto es diferente a un conjuro auditivo, que sólo es efectivo si el objetivo puede oírlo. Un efecto soníco podría infligir daño soníco.
- sónico** (tipo de daño) 409
- Subsistir** (acción de habilidad) Buscar comida y cobijo. (Sociedad o Supervivencia) 232
- sueño** (rasgo) Este efecto hace que la criatura se quede dormida o somnolienta.
- superficie estrecha** Tienes que Mantener el equilibrio para cruzar una superficie estrecha. 423
- Supervivencia** (habilidad) Viajar y sobrevivir en las tierras vírgenes. (Sab) 246 a 247
- sustancias alquímicas** 292
- Sustraer** ♦ (acción de habilidad) Echarle el guante a un objeto. (Latrocincio) 240 a 241
- sutil** (rasgo de arma) 283
- tablero** Un mapa con casillas de 1 pulgada (2,54 cm) para mostrar las posiciones. 421
- talismán** (rasgo) Un talismán es un consumible que se debe fijar a un objeto. MD
- tamaño** Una criatura puede ser Menuda, Pequeña, Mediana, Grande, Enorme o Gargantuesca. 421 a 422
objetos y tamaños 270
- teletransporte** (rasgo) Los efectos de teletransporte mueven instantáneamente algo de un punto del espacio a otro. El teletransporte no suele desencadenar reacciones basadas en el movimiento.
- terreno** 423
- terreno arriesgado** Sufres daño debido a este terreno. 423
- terreno desigual** Tienes que Mantener el equilibrio para cruzar terreno desigual. 423
- terreno difícil** Cuesta 5 pies (1,5 m) de movimiento adicional entrar en un espacio de terreno difícil, o 10 pies (3 m) adicionales si se trata de terreno difícil mayor. 423
- tiempo libre** (rasgo) Una actividad con este rasgo dura un día o más, y sólo puede utilizarse durante el tiempo libre.
- tiempo libre** Un modo de juego en el que los PJs no están de aventuras. Los días pasan rápidamente en la mesa y los PJs emprenden actividades de larga duración. 9, 397, **440 a 441**
actividades de tiempo libre 441
- tierra** (rasgo) Los efectos con el rasgo tierra, o bien manipulan, o bien conjuran la misma. Quienes manipulan tierra no pueden obtener efecto alguno en un área que carece de ella. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en tierra o tienen una conexión con la tierra mágica.
- tirada** Cada vez que haces rodar los dados, estás haciendo una tirada. El tipo más común de tirada es una prueba (que compara 1d20 más modificadores contra una clase de dificultad). 8, 400 a 407
- tirada de dado** Cada vez que haces rodar los dados estás haciendo una tirada. 8, 400 a 401
- tirada de salvación** (salvación) Una tirada hecha para evitar o mitigar un efecto peligroso. Hacer una salvación es automático, no gasta acción ni reacción alguna. El PJ que no está actuando tira 1d20 para una tirada de salvación y la criatura que está actuando proporciona la CD. Hay tres tipos de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. 11, 26, 302, **404**
- toque** Un rango de distancia de conjuro que requiere que toques al objetivo. 300
- torpe** (estado) No puedes mover fácilmente o con elegancia. 447
- tradición mágica** Las tradiciones de la magia son arcana, divina, oculta y primigenia. 299
- tradición** Una categoría fundamental de la magia (arcana, divina, oculta o primigenia). 299
- trampa** (rasgo) Un riesgo construido para entorpecer a los intrusos.
- Tratar enfermedad** (acción de habilidad) Remediar una enfermedad (Medicina, entrenado) 242
- Tratar heridas** (acción de habilidad) Restablecer Puntos de Golpe. (Medicina, entrenado) 242
- Tratar veneno** ♦ (acción de habilidad) Ayudar a recuperarse a un paciente envenenado. (Medicina, entrenado) 242
- Trepas** ♦ (acción de habilidad) Moverse a lo largo de una pendiente o superficie vertical. 237
Velocidad de trepar 420
- truco** (rasgo) Un conjuro que lanzas a voluntad, potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. 298
- tumbado** (estado) Estás tirado en el suelo. 447
- Tumbarse** ♦ (acción básica) Dejarse caer al suelo. **416**, 447
- turno** Durante un asalto en un encuentro, cada criatura lleva a cabo un turno, que normalmente consta de 3 acciones. 11, **435 a 436**
- Umbral de rotura (UR)** Cuando los PG de un objeto llegan a esta cifra, queda roto. 269
- único** (rasgo) 11

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

UR (Umbral de rotura) 269

- vacío** (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas muertas vivientes con energía del vacío, infligen daño por vacío a las criaturas vivas o manipulan la energía del vacío.
- vacío** (tipo de daño) 409
- varita** (rasgo) Una varita contiene un solo conjuro que puedes lanzar una vez al día. 188, *MD*
- Velocidad de viaje** 438
- Velocidad** Una medida de la distancia que puede mover un PJ usando una sola acción, medida en pies (*metros*) Ver también movimiento 11, 23, **420**
- acciones Paso y Zancada 417, 418
 - cómo contar el movimiento 423
 - movimiento en un tablero 421
 - penalizador a la Velocidad debido a la armadura 271
 - Velocidad de viaje 438
- veneno** (rasgo) Un efecto con este rasgo aplica un veneno o infinge daño por veneno. Un objeto con este rasgo es venenoso y podría causar una aflicción. 430 a 431
- veneno** (tipo de daño) 409
- versátil** (rasgo de arma) 283
- vigorosa** (rasgo de arma) 283
- virulento** (rasgo) 431

PAIZO INC.

- Dirección de diseño del juego** • Jason Bulmahn
- Dirección de diseño visual** • Sonja Morris
- Direcció del desarrollo del juego** • Adam Daigle
- Dirección de desarrollo** • Linda Zayas-Palmer
- Dirección creativa (*Starfinder*)** • Thurston Hillman
- Desarrollo senior** • John Compton, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski y Jason Keeley
- Desarrollo** • Vanessa Hoskins, Dustin Knight y Landon Winkler
- Jefatura de diseño (Juegos)** • Joe Pasini
- Desarrollo de la línea de juego organizado** • Jessica Catalan, Josh Foster y Shay Snow
- Gestión de diseño** • Michael Sayre
- Jefatura de diseño *Pathfinder*** • Logan Bonner
- Diseño senior** • James Case
- Diseño** • Joshua Birdsong
- Jefatura de redacción** • Patrick Hurley
- Redacción principal** • Avi Kool
- Redacción senior** • Ianara Natividad y Simone D. Sallé
- Redacción** • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran y Solomon St. John
- Dirección artística conceptual** • Kent Hamilton
- Dirección artística** • Kyle Hunter y Adam Vick
- Diseño gráfico senior** • Emily Crowell
- Diseño gráfico** • Adriana Gasperi
- Diseño de producción** • Danika Wirch
- Dirección de estrategia de marca** • Mark Moreland
- CEO de Paizo** • Lisa Stevens
- Presidente** • Jim Butler
- Oficial creativo en jefe** • Erik Mona
- Vicepresidencia de gente y cultura** • Maggie Gallagher
- Vicepresidencia de ventas y operaciones** • Mike Webb

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License to be held in the Library of Congress and available online at various locations including paizo.com/orclicense, azorlaw.com/orclicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Player Core © 2023 Paizo Inc., Designed by Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter. Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Carlos Cabrera, Calder CaDavid, James Case, Eleanor Ferron, Steven Hammond, Joan Hong, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Erik Keith, Dustin Knight, Lyz Liddell, Luis Loza, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Mikhail Rekun, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh

visión en la oscuridad (sentido) Ver claramente en la oscuridad, aunque sólo en blanco y negro. 433

visión en la penumbra (sentido) Ver en luz tenue como si fuera luz brillante 433

vistazo a las reglas 398 a 399

visual (rasgo) Un efecto visual tan sólo puede afectar a las criaturas que pueden verlo. Esto sólo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ.

vitalidad (rasgo) Los efectos con este rasgo para curar a las criaturas vivas con energía de la Forja de la Creación, infligen daño por energía de vitalidad a los muertos vivientes o manipulan la energía de la vitalidad.

vitalidad (tipo de daño) 409

Volar ♦ (acción básica de especialidad) Mover tu Velocidad de vuelo. 419

combate aéreo 437

Velocidad de vuelo 420

volea (rasgo de arma) 283

Voluntad Una tirada de salvación utilizada para resistir efectos que designan como objetivo la mente y la personalidad. Modificador por Voluntad = modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, **404**

Zancada ♦ (acción básica) Moverte hasta tu velocidad. 418

Velocidad 420

Vicepresidencia de tecnología • Rei Ko

Controller • William Jorenby

Contabilidad • Emma Swan

Jefatura de ventas • Cosmo Eisele

Ayudante de ventas y comercio electrónico • Mika Hawkins

Dirección de licencias • John Feil

Dirección de marketing • Aaron Shanks

Coordinación de marketing y licencias • Raychael Allor

Especialista de marketing y medios • Rue Dickey

Especialista de comunidad y medios sociales • Jonathan Morgantini

Coordinación del juego organizado • Alex Speidel

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott

Gestión de proyectos • Lee Aula

Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de interfaz de usuario • Andrew White

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Arquitectura de software • Brian Bauman

Desarrollo de software • Robert Brandenburg

Ingeniería de pruebas de software • Erik Keith

Administración de sistemas II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton

Dirección de contenido Web • Maryssa Mari

Coordinación de la tienda Web • Katina Davis

Dirección de atención al cliente • Austin Phillips

Atención al cliente • Kait Chase, James Oakes, and Jackson Wood

Jefatura de almacén • Jeff Strand

Coordinación de logística • Kevin Underwood

Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne

Equipo del almacén • Alexander Crain, Summer Foerch, James Mafi, Evan Panek y Jesus Reynoso Ortiz

Speedling, Mark Thompson, Clark Valentine, Andrew White, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Pathfinder Player Core © 2023, Paizo Inc. Paizo, el gólem de Paizo, Pathfinder y otras marcas comerciales de Paizo son propiedad de Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos.

Se han corregido las erratas oficiales publicadas en la página Web de Paizo, fecha de cierre 22/04/2024.

Impreso en Lituania

