

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 sumergirte 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.

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-

Inmunidades, resistencias y debilidades

Las inmunidades, las resistencias y las debilidades se aplican todas ellas al daño persistente. Si un efecto inflige 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 inflige 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.

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 automática-

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 interaccionan.

Detección: observado, escondido, no detectado, inadvertido

Sentidos: cegado, oculto, deslumbrado, ensordecido, invisible

Muerte y moribundo: condenado, moribundo, inconsciente, herido

Actitudes: hostil, malintencionado, indiferente, amistoso, solícito

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.º 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.

Ensoordecido

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 Esconderte. Cuando Buscas a una criatura utilizando tan solo sentidos imprecisos, permanece escondida en lugar de observa-

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 imponérselo 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 permanecerías 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 eliminara 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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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, vuelves 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 pociones) 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 sujeto. Sufres los estados desprevenido e inmovilizado, y no puedes utilizar ningún ataque o acción de manipular excepto

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. Puede 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.

Solícito

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. Una criatura amistosa hacia un PJ quiere ayudarlo 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 Latrocinio.

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.

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

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						
	Dote general		Rasgo de clase			Consumibles		Imp	
3									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
4									
	Dote de ascendencia		Mejoras	Rasgo de clase					
5									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
6									
	Dote general		Rasgo de clase						
7									
	Dote de habilidad		Dote de clase			Objetos puestos		Investidos	Imp
8									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
9									
	Dote de habilidad		Mejoras	Dote de clase					
10									
	Dote general		Rasgo de clase						
11									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
12									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
13									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
14									
	Dote general		Mejoras	Rasgo de clase					
15									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
16									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
17									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
18									
	Dote general		Rasgo de clase						
19									
	Dote de habilidad		Mejoras	Dote de clase					
20									

Imp

Objetos ligeros

10 objetos de Impedimenta ligera = Impedimenta 1

Impedido 5 + Fue

Máximo 10 + Fue

Máximos investidos 10

RIQUEZA

PC

PP

PO

PPT

Gemas y objetos de arte

Precio

Imp

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

Aliados

Enemigos

Organizaciones

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

Página tres—Notas y acciones

©2024 Paizo Inc., Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder logo son marcas registradas de Paizo Inc. Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

Jose Bernardo Rojas Lopez (Order: 43879507)

TRADICIONES MÁGICAS

Arcana
Primigenia

- ☐ Lanzador preparado
- ☐ Lanzador espontáneo

ESTADÍSTICAS DE CONJURO

Ataque de conjuro

CD de conjuros

En	10 + +
Ex	
M	
L	

Base Clave Comp

TRUCOS

Trucos por día

Nivel del truco

Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

Nombre	Acciones	Prep
--------	----------	------

CONJUROS DE FOCO

Puntos de foco

○○○

Rango de
conjuro de foco

Conjuro de Foco
Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

Reserva de foco Igual al número de conjuros de foco que tienes (máximo 3)

Reenfocar Invierte 10 minutos en recuperar 1 Punto de Foco

Nombre	Acciones
--------	----------

CONJUROS INNATOS

Nombre	Acciones	Frec
--------	----------	------

ESPACIOS DE CONJURO

Conjuros por día

Nivel de conjuro

Conjuros restantes

CONJUROS

Nombre	Acciones	Rango	Prep
--------	----------	-------	------

Nombre	Acciones	Rango	Prep
--------	----------	-------	------

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 con-

jurán 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 químicas se alimentan de las reacciones de los reactivos químicos. Las sustancias químicas 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

arquetipo (rasgo) Esta dote pertenece a un arquetipo. 215

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 pretendes 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) + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores; modificador a la tirada de ataque a distancia = modificador por Des + bonificador 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 solo 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 multiclase 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 multiclase 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

campana 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 + bonificador 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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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
 Ponerse 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
cortante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
coste de la vida 295, 441
Crear una distracción ➡ (acción de habilidad) Distracer 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

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 arrojada + bonificadores + penalizadores. 406-407
 ataque no letal 407
 dados de daño 276, 406
 daño masivo (mueres si un impacto que inflige 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.
Derribar ♦ (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
Desmoralizar ♦ (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
druida (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 aiuvirin 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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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 aflicción. 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. (Latrocinio) 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 infligir 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 inadvertida-

mente 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 aflicción. 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 excavar. 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, redondeado 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. (Latrocinio, entrenado) 241

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.

frio (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) 209

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 prerequisites. 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 puede 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 engorroso 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

infernai (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.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

iniciativa Al inicio de un encuentro, todos los participantes implicados tiran 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. (Latrocinio, entrenado) 241
Investigar (actividad de exploración) Estudiar lo que te rodea. 438
Investir un objeto (actividad) Inviertes 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 un conjuro (actividad) 299
Latrocinio (habilidad) Robar objetos y dismantelar cerraduras y otros mecanismos. (Des) 240 a 242
legendario (rango de competencia) Sumas tu nivel +8 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, 400
lenticado (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
mag (clase) 179 a 191
 arquetipo multiclase 222
 conjuros de escuela 184, **387 a 388**
 lista de conjuros arcanos 304 a 307
mag (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase mago.
maldición (rasgo) Una maldición es un efecto que impone alguna aflicción 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 caes 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 o 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
Mediano (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

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

Impedimenta 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. (Sigilo) 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.

multiclase (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 1.º a 20.º 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. (Sigilo) 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 este 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 dromaar 83

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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 un conjuro 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 Trepas 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 jugador) 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

polimorfia (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 poseedor 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 poseedor sufre la mitad del mismo como daño mental.

Un poseedor 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 poseedor 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 poseedor 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 poseedor se aplican cuando usan sus propios valores y los objetos investidos del objetivo se aplican cuando usan los valores del objetivo). Un poseedor no obtiene beneficio alguno de lanzar conjuros que normalmente afectarían al lanzador, puesto que no se encuentra en su propio cuerpo.

El poseedor tiene que utilizar sus propias acciones para hacer actuar a la criatura poseída.

Si un poseedor 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 poseedor 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 poseedor 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

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 trapera (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

Reposicionar ➤ (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

sacrilego (rasgo) Los efectos con el rasgo sacrilego 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 sacrilegas y a menudo tienen debilidad a sagrado. Si una criatura con debilidad a sacrilego utiliza un objeto o efecto sacrilego, sufre daños debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127

saga (rasgo) Estas malignas lanzadoras de conjuros forman aquelarres.

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 sacrilegas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a las causas sagradas y a menudo tienen debilidad a sacrilego. Si una criatura con debilidad a sagrado utiliza un efecto u objeto sagrado, sufre daño debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

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

solicito (estado) Es probable que un PNJ solicito 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 sónico 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 sónico podría infligir daño sónico.

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 químicas 292

Sustraer ♦ (acción de habilidad) Echarle el guante a un objeto. (Latrocinio) 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, ocultista y primigenia. 299

tradición Una categoría fundamental de la magia (arcana, divina, ocultista 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

Trepar ♦ (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

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 inflige 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

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

PAIZO INC.

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de diseño visual • Sonja Morris

Dirección de desarrollo del juego • Adam Daigle

Dirección de desarrollo • Linda Zayas-Palmer

Dirección creativa (Starfinder) • Thurston Hillman

Desarrollo sénior • 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 sénior • James Case

Diseño • Joshua Birdsong

Jefatura de redacción • Patrick Hurley

Redacción principal • Avi Kool

Redacción sénior • 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 sénior • Emily Crowell

Diseño gráfico • Adriana Gasperi

Diseño de producción • Danika Wirch

Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

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, azoralaw.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

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 sénior • 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 Foersch, James Mafi, Evan Panek

y Jesus Reynoso Ortiz

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

