

nismo, a criterio del DJ; otras veces, un artilugio requiere un rango de competencia mayor en Latrocinio para desactivarlo.

El resultado de tu prueba de Latrocinio determina los progresos que haces.

**Éxito crítico** Inutilizas el mecanismo u obtienes dos éxitos acumulativos para desactivar uno que requiere más de un éxito. No dejas rastro de tus manipulaciones y puedes rearmarlo más tarde, si ese tipo de mecanismo puede ser rearmado.

**Éxito** Inutilizas el mecanismo u obtienes un éxito acumulativo para desactivar uno que requiere más de un éxito.

**Fallo crítico** Activas el mecanismo.

## MEDICINA (SAB)

Puedes curar heridas y ayudar a la gente a recuperarse de enfermedades y venenos. Tratar heridas es especialmente útil, puesto que permite a tu grupo aventurero curarse entre combates. Puede convertirse en aún más eficaz con dotes de habilidad como por ejemplo Recuperación continua (pág. 263) y Médico de sala (pág. 260).

Incluso si no estás entrenado en Medicina, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de enfermedades, heridas, venenos y otras aflicciones. Puedes utilizar esto para llevar a cabo exámenes forenses si inviertes 10 minutos (o más, si así lo determina el DJ), buscando pruebas como por ejemplo patrones de heridas. Esto es particularmente útil si quieres determinar cómo un cuerpo ha resultado herido o muerto.

## PRIMEROS AUXILIOS

### MANIPULAR

**Requisitos** Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Adminstras Primeros auxilios a una criatura adyacente que está moribunda o sangrando. Si una criatura está a la vez moribunda y sangrando, elige cuál de las aflicciones vas a tratar antes de hacer la tirada. Puedes administrar Primeros auxilios de nuevo para intentar remediar el otro efecto.

- **Detener la hemorragia** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que está sufriendo daño por sangrado (pág. 409). La CD suele ser la misma del efecto que causó el sangrado.
- **Estabilizar** Haz una prueba de Medicina sobre una criatura que está a 0 Puntos de Golpe y tiene el estado moribundo. La CD es igual a 5 + la CD de la tirada de recuperación de dicha criatura (típicamente 15 + su valor de moribundo).

**Éxito** Si estás intentando estabilizar, el objetivo pierde el estado moribundo (pero permanece inconsciente). Si intentas detener la hemorragia, el objetivo se beneficia de una recuperación asistida (pág. 443) con la CD rebajada por una ayuda particularmente apropiada.

**Fallo crítico** Si intentabas estabilizar, el valor de moribundo del objetivo se incrementa en 1. Si intentabas detener la hemorragia, el objetivo sufre de inmediato una cantidad de daño igual a su daño persistente por sangrado.

## Acciones entrenadas de Medicina

### TRATAR ENFERMEDAD

#### MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Requisitos** Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Inviertes por lo menos 8 horas cuidando de una criatura enferma. Haz una prueba de Medicina contra la CD de la enfermedad. Una vez la has hecho, no puedes hacerla de nuevo hasta después de la siguiente salvación de la criatura contra la enfermedad.

**Éxito crítico** Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

**Éxito** Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

**Fallo crítico** Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra la enfermedad.

### TRATAR HERIDAS

#### CURACIÓN EXPLORACIÓN MANIPULAR

**Requisitos** Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Inviertes 10 minutos tratando a una criatura viva herida (designándote a ti mismo como objetivo, si así lo decides). El objetivo queda a continuación temporalmente inmune a las acciones de Tratar heridas durante 1 hora, pero este intervalo se solapa con el tiempo que has pasado tratándolo (por lo que un paciente puede ser tratado una vez por hora, no una vez cada 70 minutos).

La CD de la prueba de Medicina suele ser 15, aunque el DJ podría ajustarla basándose en las circunstancias, como por ejemplo tratar un paciente en el exterior en mitad de una tormenta, o tratar heridas mágicamente malditas. Si tienes el rango experto en Medicina, en su lugar puedes hacer una prueba CD 20 para incrementar en 10 los Puntos de Golpe recuperados; si tienes el rango maestro, en su lugar puedes hacer una prueba CD 30 para incrementar en 30 los Puntos de Golpe recuperados; y si tienes el rango legendario, en su lugar puedes hacer una prueba CD 40 para incrementar en 50 puntos los puntos de Golpe recuperados. El daño infligido con un fallo crítico sigue siendo el mismo.

Si tienes éxito en tu prueba, puedes continuar tratando al objetivo para concederle curación adicional. Si le tratas durante 1 hora, dobla los Puntos de Golpe que recupera debido a Tratar heridas.

El resultado de tu prueba de Medicina determina cuántos puntos de Golpe recupera el objetivo.

**Éxito crítico** El objetivo recupera 4d8 Puntos de Golpe y pierde el estado herido.

**Éxito** El objetivo recupera 2d8 Puntos de Golpe y pierde el estado herido.

**Fallo crítico** El objetivo sufre 1d8 daño.

### TRATAR VENENO

#### MANIPULAR

**Requisitos** Tienes en tus manos material de curas o dispones de él (pág. 290).

Tratas a un paciente para prevenir la extensión del veneno. Haz una prueba de Medicina contra la CD del veneno. Una vez has hecho una

prueba de Tratar veneno para una criatura, no puedes hacerlo de nuevo hasta después de la siguiente salvación de la misma contra el veneno.

**Éxito crítico** Concedes a la criatura un bonificador +4 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

**Éxito** Concedes a la criatura un bonificador +2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

**Fallo crítico** Tus esfuerzos hacen que la criatura sufra un penalizador -2 por circunstancia a su siguiente tirada de salvación contra el veneno.

## NATURALEZA (SAB)

Sabes mucho acerca del mundo natural, pudiendo comandar y entrenar a los animales y a las bestias mágicas. Incluso si no estás entrenado en Naturaleza, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** acerca de la fauna, la flora, la geografía, el clima, el entorno, las criaturas de origen natural (como los animales, las bestias, las hadas y las plantas), el Primer Mundo y los Planos Elementales.

### COMANDAR A UN ANIMAL

AUDITIVO CONCENTRAR

Das una orden a un animal. Haz una prueba de Naturaleza contra la CD de Voluntad del animal. El DJ podría ajustar la CD si tiene una actitud buena hacia ti, si sugieres un curso de acción hacia el que estaba predispuesto o si le ofreces una golosina.

Fallas automáticamente si el animal es hostil o mal intencionado hacia ti. Si es solícito contigo, incrementa en un paso tu grado de éxito. Podrías ser capaz de Comandar a un animal más fácilmente con una dote como Montar (pág. 261).

La mayoría de animales conocen las acciones básicas Buscar, Golpear, Ponerse de pie, Saltar y Zancada. Si un animal conoce una actividad, como el galope de un caballo, puedes Comandar al animal para que la lleve a cabo, pero debes gastar tantas acciones en ello como número de acciones de la actividad. También puedes invertir múltiples acciones de Comandar al animal para que lleve a cabo dicho número de acciones básicas en su siguiente turno; por ejemplo, podrías invertir tres acciones para Comandar a un animal y que dé tres Zancadas, o que dé dos Zancadas y después un Golpe.

**Éxito** El animal hace lo que le has ordenado en su siguiente turno.

**Fallo** El animal duda o se resiste, y no hace nada.

**Fallo crítico** El animal se comporta mal o se confunde, y lleva a cabo alguna otra acción determinada por el DJ.

## Acciones entrenadas de Naturaleza

Tienes que estar entrenado en Naturaleza para utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición primigenia.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición primigenia.

## OCULTISMO (INT)

Sabes mucho acerca de las filosofías antiguas, la sabiduría esotérica, el misticismo más oscuro y las criaturas sobrenaturales. Incluso si no estás entrenado en Ocultismo, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento.

## ANIMALES COMANDADOS

Comandar a un animal no es siempre tarea fácil. Un animal es una criatura independiente y de inteligencia limitada. La mayoría sólo entienden las instrucciones más simples, por lo que podrías indicar a un animal que moviera hasta cierta casilla, pero no dictarle un camino específico para llegar allí, u ordenarle que atacara a cierta criatura, pero sin poder especificar que el ataque no fuera letal. Es el DJ quien decide la especificidad de la acción que utiliza el animal.

Éste hace lo que le has ordenado en cuanto puede, por lo general como su primera acción de su siguiente turno. Si le has dado órdenes múltiples, hace lo que le has dicho por orden. Olvida todas las órdenes más allá de las que puede llevar a cabo en su turno. Si mucha gente da órdenes al mismo animal, es el DJ quien determina cómo reacciona. El DJ también podría aumentar la CD si alguien ha intentado ya Comandar al animal en ese asalto.

Si tienes una mascota, compañero animal, familiar o esbirro similar, puedes comandarlo de forma mucho más efectiva.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de antiguos misterios; filosofías oscuras, criaturas de significación ocultista (como por ejemplo las aberraciones, los espíritus y los cielos); y los Planos esotéricos como el Plano Astral, la Forja de la Creación, el Plano Etéreo, el Inframundo y el Vacío.

## Acciones entrenadas de Ocultismo

Tienes que estar entrenado en Ocultismo para utilizarlo con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Descifrar escritura** (pág. 228) sobre temática ocultista, incluyendo sistemas metafísicos complejos, principios sincréticos, filosofías oscuras y divagaciones incoherentes.
- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición ocultista.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición ocultista.

## RELIGIÓN (SAB)

Los secretos de los dioses, los dogmas, la fe y los reinos de las criaturas divinas, tanto las sublimes como las siniestras, están abiertos para ti. También comprendes cómo funciona la magia, aunque tu formación imparte un sesgo religioso a dicho conocimiento. Incluso si no estás entrenado en Religión, puedes utilizarla para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de los agentes divinos, los puntos más sutiles de la teología, los mitos oscuros relativos a una fe y las criaturas de significado religioso (como los celestiales, los infernales y los muertos vivientes), la Forja de la Creación, el Vacío y la Esfera Exterior.

## Acciones entrenadas de Religión

Tienes que estar entrenado en Religión para utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Introducción

Tabla de habilidades

Acciones de habilidad generales

Habilidades

Acrobacias

Arcanos

Artesanía

Atletismo

Diplomacia

Engaño

Interpretación

Intimidación

Latrocinio

Medicina

Naturaleza

Ocultismo

Religión

Saber

Sigilo

Sociedad

Supervivencia

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## SUBCATEGORÍAS COMUNES DE SABER

Podrás aprender cualquier habilidad de Saber que el DJ te permita. La siguiente lista cubre una amplia variedad de temas comunes, apropiados para los personajes en la mayoría de campañas. Los bagajes a menudo te conceden una habilidad de Saber de esta lista.

- Saber (académico)
- Saber (agricultura)
- Saber (arquitectura)
- Saber (arte)
- Saber (astronomía)
- Saber (bajos fondos)
- Saber (bibliotecas)
- Saber (buenaventura)
- Saber (carpintería)
- Saber (caza)
- Saber (circo)
- Saber (conducir)
- Saber (contabilidad)
- Saber (curtiduría)
- Saber (escribanía)
- Saber (establos)
- Saber (explorar)
- Saber (genealogía)
- Saber (gladiadores)
- Saber (gremios)
- Saber (guerra)
- Saber (heráldica)
- Saber (herboristería)
- Saber (ingeniería)
- Saber (juegos)
- Saber (legal)
- Saber (mercantil)
- Saber (minería)
- Saber (molienda)
- Saber (navegar)
- Saber (partos)
- Saber (pesca)
- Saber (pilotar)
- Saber (teatro)
- Saber (trabajo)
- Saber acerca de un asentamiento específico: Saber (Absalom), Saber (Magnimar)
- Saber acerca de un dios específico: Saber (Abadar), Saber (Iomedae)
- Saber acerca de un Plano específico, distinto del Universo o del Plano en el que se desarrolla el juego si no es el Universo: Saber (Plano Astral), Saber (Cielo), Saber (Fisuras Exteriores)
- Saber acerca de un tipo de comida o de bebida: Saber (alcohol), Saber (panadería), Saber (carnicería), Saber (cocina), Saber (té)
- Saber acerca de un tipo de terreno específico: Saber (montañas), Saber (ríos)
- Saber acerca de una criatura específica o de una categoría estrecha de criaturas: Saber (demonios), Saber (gigantes), Saber (vampiros)
- Saber acerca de una organización pública específica: Saber (Caballeros infernales), Saber (Sociedad Pathfinder)

- **Descifrar escritura** (pág. 228) de naturaleza religiosa, incluyendo alegorías, homilías y proverbios.
- **Identificar magia** (pág. 229), en particular la magia de la tradición divina.
- **Aprender un conjuro** (pág. 228) de la tradición divina.

## SABER (INT)

Dispones de información especializada sobre un tema acotado. Saber dispone de muchas subcategorías, como por ejemplo Saber (militar), Saber (navegación), Saber (vampiros) o cualquier subcategoría similar de la habilidad. Cada subcategoría cuenta como una habilidad por derecho propio, por lo que por ejemplo aplicar un incremento de habilidad a Saber (los Planos) no incrementaría tu competencia en Saber (navegación).

La mayoría de bagajes te conceden el rango entrenado en una subcategoría específica de la habilidad Saber. El DJ es quien determina qué otras subcategorías permite, aunque siempre son menos amplias que cualquiera de las otras que te permiten Recordar conocimiento y nunca deberían poder reemplazar por entero a la acción de Recordar conocimiento de otra habilidad. Por ejemplo, no podrías utilizar Saber (magia) para recordar la misma amplitud de conocimientos acerca de la magia que cubren Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; ni elegir Saber (aventuras) para que te conceda toda la información que un aventurero necesita; ni elegir Saber (los Planos) para obtener toda la información repartida en diversas habilidades y subcategorías como por ejemplo Saber (Cielo).

Si estás haciendo una prueba y se podrían aplicar múltiples subcategorías de Saber, o también una habilidad que no es de Saber, puedes utilizar la habilidad que prefieras. Si existe alguna duda sobre si una habilidad de Saber se aplica a un tema o acción específicos, es el DJ quien decide si se puede utilizar o no.

Incluso si no estás entrenado en Saber, puedes utilizarlo para Recordar conocimiento.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca del tema de la subcategoría de la habilidad de Saber.

## Acción entrenada de Saber

Tienes que estar entrenado en Saber a fin de utilizarlo para Obtener ingresos.

- **Obtener ingresos** (pág. 229) utilizando tu conocimiento para practicar un oficio.

## SIGILO (DES)

Eres hábil en evitar la detección, lo que te permite pasar desapercibido por delante de tus enemigos, esconderte u ocultar un objeto.

## ESCONDERSE

**SECRETO**

Te acurrucas tras una cobertura, una cobertura mayor u obtienes ocultamiento para quedar escondido, a fin de no seguir siendo observado. El DJ hace en secreto tu prueba de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura de las que te están observando pero contra las que dispones de cobertura,

cobertura mayor o estás oculto. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba si dispones de cobertura estándar (o +4 si dispones de cobertura mayor).

**Éxito** Si la criatura podía verte, ahora estás escondido de ella en lugar de observado. Si estabas escondido de la misma o no detectado por ella, mantienes dicho estado.

Si consigues esconderte con éxito de una criatura, pero luego dejas de tener cobertura o cobertura mayor contra la misma o de estar oculto de ella, vuelves a estar observado. Dejas de estar escondido si haces cualquier cosa excepto Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si tratas de dar un Golpe a una criatura, ésta permanece desprevenida ante dicho ataque y después quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no opina lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requeriría otra prueba de Sigilo.

Si una criatura utiliza Buscar para que quedas observado por ella, deberás Esconderte con éxito para quedar de nuevo escondido de ella.

## MOVIMIENTO FURTIVO ◆

### MOVIMIENTO SECRETO

Tratas de mover a otro sitio mientras sigues estando no detectado o pasas a dicho estado. Da una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad (puedes utilizar movimiento furtivo mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar una Zancada si dispones del correspondiente tipo de movimiento; debes mover a la mitad de dicha Velocidad).

Al final de tu movimiento, el DJ hace en secreto tu prueba de Sigilo y compara el resultado con la CD de Percepción de cada criatura de la que estabas escondido o que no te había detectado al inicio de tu movimiento. Si dispones de cobertura o de cobertura mayor frente a la criatura a lo largo de tu Zancada, obtienes el bonificador +2 por circunstancia si tienes cobertura (o +4 si tienes cobertura mayor) a tu prueba de Sigilo. Como quiera que estás moviendo, el incremento de bonificador por Ponerse a cubierto no se aplica. No tienes derecho a una tirada contra una criatura si, al final de tu movimiento, ni estás oculto de la misma, ni dispones de cobertura o de cobertura mayor contra ella. Quedas automáticamente observado por dicha criatura.

**Éxito** No estás detectado por la criatura durante tu movimiento y permaneces sin detectar por ella al final del mismo.

Quedas observado en cuanto haces cualquier cosa diferente a Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si das un Golpe a una criatura, está desprevenida contra dicho ataque y a continuación quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no dice lo contrario. El DJ podría permitirte llevar a cabo una acción particularmente discreta sin que se te vea, lo que posiblemente requeriría otra prueba de Sigilo. Si hablas o haces un ruido deliberadamente alto, quedas escondido en lugar de no detectado.

Si una criatura utiliza Buscar y como resultado quedas escondido de la misma, debes Moverte furtivamente si quieres volver a estar no detectado por ella.

**Fallo** Un sonido delator o cualquier otra señal revela tu posición, aunque sigues sin ser visto. Estás escondido de la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

**Fallo crítico** ¡Te han visto! Estás observado por la criatura a lo largo de tu movimiento y permaneces así. Si eres invisible y estabas

## CÓMO SER SIGILOSO

Si quieres mover de forma furtiva cuando hay criaturas que pueden verte, puedes utilizar una combinación de Esconderte y de Movimiento furtivo.

- En primer lugar, **Escóndete** detrás de algo (o bien sacando partido de la cobertura o bien disponiendo del estado oculto debido a la niebla, a un conjuro o a un efecto similar). Una prueba con éxito de Sigilo te deja escondido, aunque las criaturas siguen sabiendo aproximadamente dónde estás.
- En segundo lugar, ahora que estás escondido, puedes **Moverte furtivamente**. Eso significa que te puedes mover a la mitad de tu Velocidad y hacer otra prueba de Sigilo. Si tienes éxito, ahora estás no detectado. Eso significa que las criaturas ya no saben en qué casilla estás.

Si te estuvieras acercando a criaturas que no sabían que estabas allí, podrías empezar a Moverte furtivamente de entrada, puesto que para empezar no sabían dónde estabas. Algunas acciones pueden hacer que vuelvas a ser observado, pero son esperables: permanecer de pie en terreno abierto, atacar a alguien, hacer mucho ruido, etc. Sin embargo, si das un Golpe a alguien después de Esconderte o Mover furtivamente con éxito, el objetivo está desprevenido contra dicho Golpe.

Las criaturas pueden tratar de localizarte utilizando la acción Buscar, descrita en la pág. 416.

Hay tres estados que explican los niveles de detección. Recuerda que dichos estados son relativos para cada criatura: puedes ser observado por una criatura, estar escondido para otra y no detectado para una tercera.

### Observado (pág. 447)

Estás a plena vista de la criatura.

### Escondido (pág. 444)

La criatura conoce tu posición, pero no puede verte.

### No detectado (pág. 447)

La criatura no conoce tu posición.

## SIGILO INOBSERVABLE

En algunos casos, puede ser imposible para una criatura observarte por completo. Esto sucede típicamente si eres invisible, si el observador está cegado o si estás en la oscuridad y la criatura no puede ver en la oscuridad. En dichos casos, cualquier fallo crítico que sufres en una prueba de Movimiento furtivo es, en su lugar, un fallo. También continúas sin estar detectado si pierdes cobertura o cobertura mayor contra dicha criatura o ya no estás oculto de la misma.

escondido de la criatura, en lugar de observado estás escondido a lo largo de tu movimiento y permaneces así.

## OCULTAR UN OBJETO ◆

### MANIPULAR SECRETO

Disimulas un pequeño objeto en tu persona (como por ejemplo, un

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Introducción

Tabla de habilidades

Acciones de habilidad generales

Habilidades

Acrobacias

Arcanos

Artesanía

Atletismo

Diplomacia

Engaño

Interpretación

Intimidación

Latrocinio

Medicina

Naturaleza

Ocultismo

Religión

Saber

Sigilo

Sociedad

Supervivencia

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

arma de Impedimenta ligera). Cuando tratas de pasar un objeto oculto por delante de alguien que podría darse cuenta de su presencia, el DJ hace por ti una prueba de Sigilo y la compara con la CD de Percepción del observador pasivo. Una vez el DJ hace tu prueba para un objeto oculto, se utiliza el mismo resultado sin importar por delante de cuántos observadores pasivos tratas de camuflarlo. Si una criatura te está registrando específicamente en busca de un objeto, puede hacer una prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo (si tiene éxito, lo encuentra).

También puedes ocultar un objeto en alguna parte que no es tu persona, como por ejemplo en el sotobosque o en un compartimento secreto de un mueble. En este caso, los personajes que Buscan en un área comparan los resultados de su prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo para determinar si encuentran el objeto.

**Éxito** El objeto sigue sin ser detectado.

**Fallo** El buscador encuentra el objeto.

## SOCIEDAD (INT)

Entiendes a la gente y a los sistemas que hacen funcionar a la civilización, y conoces los acontecimientos históricos que hacen que las sociedades sean lo que son hoy en día. Además, puedes utilizar dicho conocimiento para navegar por entre los complejos mecanismos físicos, societarios y económicos de los asentamientos. Incluso si no estás entrenado en Sociedad, puedes utilizarla con las siguientes acciones generales de habilidad.

- **Recordar conocimiento** (pág. 231) acerca de la historia local, las personalidades importantes, las instituciones legales, la estructura societaria y las culturas humanoides. El DJ podría permitir que Sociedad se aplicara a otras criaturas que resultan ser elementos principales de la sociedad de tu región, como por ejemplo la nobleza dracónica en un reino de humanos gobernado por dragones.
- **Subsistir** (pág. 232) en un asentamiento buscando refugio, rebuscando por la calle o mendigando comida.

## Acciones entrenadas de Sociedad

Tienes que estar entrenado en Sociedad a fin de utilizarla para Descifrar escritura.

- **Descifrar escritura** (pág. 228), que es un mensaje codificado, un texto escrito en una forma incompleta o arcaica o, en algunos casos, un texto en un idioma que no conoces.

## FALSIFICAR

**SECRETO** **TIEMPO LIBRE**

**Requisitos** Proporcionas el material de escritura adecuado para tu falsificación.

Creas un documento falso, por lo general a lo largo de un día o de una semana. El DJ hace una prueba secreta de Sociedad CD 20. Si tienes que falsificar la caligrafía de una persona específica, necesitas una muestra de la misma. De lo contrario, tan sólo necesitas haber visto un documento similar, y obtienes hasta un bonificador +4 por circunstancia a la prueba (el DJ es quien determina el bonificador).

**Éxito** La falsificación es lo bastante buena como para que los observadores pasivos no se den cuenta (pero consulta Cómo examinar falsificaciones).

## CÓMO EXAMINAR FALSIFICACIONES

Una criatura que busca falsificaciones, incluso si ha sido engañada por una observación pasiva, puede tomarse un tiempo para examinar de cerca un documento y ver si es una falsificación. Aplica diferentes técnicas y métodos de análisis para ver más allá de los elementos superficiales y hace una prueba secreta de Percepción o de Sociedad contra la CD de Sociedad del falsificador; cualquier bonificador aplicado inicialmente a la falsificación se aplica a esta CD.

Con un éxito, el examinador sabe que el documento es una falsificación. Con un fallo, cree que el documento es genuino y no puede probar de nuevo a menos que descubra un nuevo motivo para sospechar del documento. Si un PJ examina un documento genuino, el DJ podría pretender que hace una prueba secreta antes de revelar que el documento es genuino.

**Fallo** La falsificación tiene signos obvios de que es un documento falso, permitiendo potencialmente que los observadores pasivos lo detecten. Cada vez que un observador pasivo ve el documento, el DJ compara el resultado de tu prueba con la CD de Percepción del observador o su CD de Sociedad, la mayor de ambas. Si tu resultado no excede la CD de un observador pasivo, éste determina que el documento es una falsificación.

## SUPERVIVENCIA (SAB)

Eres hábil en vivir en las tierras vírgenes, forrajeando en busca de comida y sabiendo construir refugios, y mediante el entrenamiento descubres los secretos de rastrear y de ocultar tu rastro. Incluso si no estás entrenado, sigues pudiendo utilizar Supervivencia para subsistir.

- **Subsistir** (pág. 232) en las tierras vírgenes forrajeando en busca de comida y construyendo refugios.

## SENTIR LA DIRECCIÓN

**EXPLORACIÓN** **SECRETO**

Utilizando las estrellas, la posición del sol, los rasgos de la geografía o de la flora o el comportamiento de la fauna, puedes permanecer orientado en las tierras vírgenes. Típicamente, haces una prueba de Supervivencia sólo una vez al día, pero algunos entornos o cambios podrían requerir alguna tirada más a menudo. Es el DJ quien determina la CD y lo que dura esta actividad (por lo general, tan sólo un minuto). Ubicaciones más inusuales o aquellas con las que no estás familiarizado podrían requerir de ti un rango de competencia mínimo para Sentir la dirección. Sin un compás, sufres un penalizador -2 por objeto a las pruebas para Sentir la dirección.

**Éxito crítico** Tienes una excelente idea de dónde estás. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, las conoces exactamente.

**Éxito** Obtienes una orientación suficiente como para evitar perderte por completo. Si estás en un entorno con direcciones cardinales, tienes un buen sentido de las mismas.

## Tareas de Sentir la dirección

**No entrenado** determinar una dirección cardinal utilizando el sol  
**Entrenado** encontrar un sendero tapado por la vegetación en un bosque

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Introducción

Tabla  
de habilidadesAcciones  
de habilidad  
generales

Habilidades

Acrobacias

Arcanos

Artesanía

Atletismo

Diplomacia

Engaño

Interpretación

Intimidación

Latrocinio

Medicina

Naturaleza

Ocultismo

Religión

Saber

Sigilo

Sociedad

Supervivencia

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

**Experto** orientarse en un laberinto de vegetación**Maestro** orientarse en un laberinto complicado o en un desierto relativamente uniforme**Legendario** orientarse en un reino onírico en cambio continuo.

## Acciones entrenadas de Supervivencia

### CUBRIR RASTRO

CONCENTRAR | EXPLORACIÓN | MOVIMIENTO

Cubres tus huellas, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 438. No tienes que hacer una prueba de Supervivencia para cubrir tu rastro, pero cualquiera que te rastrea ha de tener éxito en una prueba de Supervivencia contra tu CD de Supervivencia si es superior a la CD normal para Rastrear.

En algunos casos, podrías Cubrir rastro en un encuentro. En este caso, es una sola acción y carece del rasgo exploración.

### RASTREAR

CONCENTRAR | EXPLORACIÓN | MOVIMIENTO

Sigues rastros, moviéndote hasta la mitad de tu Velocidad de viaje, utilizando las reglas de la pág. 438. Tras una prueba con éxito de Rastrear, puedes continuar siguiendo el rastro a la mitad de tu Velocidad sin hacer pruebas adicionales durante hasta 1 hora.

En algunos casos, podrías Rastrear en un encuentro. En este caso, Rastrear es una sola acción y carece del rasgo exploración, pero podrías tener que tirar más a menudo por estar en una situación tensa. Es el DJ quien determina lo a menudo que tienes que hacer la prueba.

Haces tu prueba de Supervivencia cuando empiezas a Rastrear, una vez por cada hora que continuas rastreando y en cualquier momento en que cambia algo significativo en el rastro. El DJ es quien determina las clases de dificultad para dichas pruebas, dependiendo de lo reciente del rastro, del clima y del tipo de terreno.

**Éxito** Encuentras el rastro o continuas siguiendo el actual.

**Fallo** Pierdes el rastro, pero puedes intentar encontrarlo de nuevo al cabo de 1 hora.

**Fallo crítico** Pierdes el rastro y no puedes intentar encontrarlo de nuevo hasta al cabo de 24 horas.

### Ejemplos de tareas de Rastrear

**No entrenado** el rastro de un ejército grande por un camino

**Entrenado** huellas relativamente recientes de un oso desbocado a través de las llanuras

**Experto** las huellas de una ágil pantera en una jungla, huellas después de llover

**Maestro** huellas oscurecidas por la nieve invernal, las de un ratón o una criatura más pequeña, huellas dejadas en superficies que no las soportan, como por ejemplo la roca viva

**Legendario** antiguas huellas en la arena de un desierto ventoso, huellas tras un gran vendaval o un huracán



## CAPÍTULO 5: DOTES

*Todo tipo de experiencias y de entrenamiento pueden dar forma a tu personaje más allá de lo que aprendes avanzando en tu clase. Las aptitudes que requieren cierto grado de entrenamiento pero que pueden ser adquiridas por cualquiera (no solamente los miembros de ciertas clases o ascendencia) se denominan dotes generales.*

En la mayoría de clases, obtienes una dote general cuando llegas a 3.º nivel y cada 4 niveles subsiguientes. Cada vez que obtienes una dote general, puedes seleccionar cualquier dote con el rasgo general cuyos prerequisites cumples.

Las dotes generales también incluyen una subcategoría de dotes de habilidad, que expande lo que puedes llevar a cabo mediante las habilidades. Dichas dotes tienen también el rasgo habilidad. La mayoría de personajes obtienen dotes de habilidad a 2.º nivel y cada 2 niveles subsiguientes. Cuando obtienes

una dote de habilidad, tienes que seleccionar una dote general con el rasgo habilidad; no podrás seleccionar una dote general que carezca de dicho rasgo. El nivel de una dote de habilidad es típicamente el nivel mínimo en el que un personaje podría cumplir su prerequisite de competencia.

Además de las dotes de habilidad específicamente asociadas a cada una de ellas, hay otras que pueden ser adquiridas con diversas habilidades o incluso con todas las habilidades, como por ejemplo Seguro.

### DOTES GENERALES

Dotes no de habilidad	Nivel	Prerequisites	Beneficios
Ascendencia adoptada	1	—	Obtienes acceso a dotes de ascendencia de otra ascendencia
Bloqueo con el escudo	1	—	Te proteges de un Golpe con tu escudo
Competencia con armadura	1	—	Obtienes el rango entrenado en un tipo de armadura
Competencia con armas	1	—	Obtienes el rango entrenado en un tipo de arma
Control de la respiración	1	—	Contienes el aliento más tiempo y obtienes beneficios contra amenazas inhaladas
Dureza	1	—	Aumentas tus puntos de Golpe máximos y reduces la CD de las pruebas de recuperación
Duro de pelar	1	—	Mueres a moribundo 5, en lugar de a moribundo 4
Iniciativa sensacional	1	—	+2 a las tiradas de iniciativa
Mascota	1	—	Tienes una mascota leal
Montar	1	—	Éxito automático al ordenar a tu montura que se mueva
Paso de pluma	1	Destreza +2	Das Pasos en terreno difícil
Perspicacia astuta	1	—	Obtienes el rango experto en una tirada de salvación o en Percepción
Pies ligeros	1	—	Aumentas tu Velocidad en 5 pies (1,5 m)
Recuperación rápida	1	Constitución +2	Recuperas más puntos de Golpe gracias al descanso, te recuperas más rápido de enfermedades y venenos
Improvisación no entrenada	3	—	Se te da cada vez mejor el uso de habilidades no entrenadas
Parangón ancestral	3	—	Obtienes una dote de ascendencia de 1.º nivel
Planificador presciente	3	—	Te procuras una pieza de equipo de aventurero
Búsqueda expeditiva	7	Maestro en Percepción	Registras áreas en la mitad de tiempo
Consumible presciente	7	Planificador presciente	Te procuras objetos consumibles mediante Planificador presciente
Investidura sensacional	11	Carisma +3	Invistes hasta 12 objetos mágicos

### DOTES DE HABILIDAD GENERALES

Dotes de hab. variable	Nivel	Prerequisites	Beneficios
Conocedor	1	Entrenado en Saber (alcohol), Saber (cocinar) o Artesanía	+1 a Elaborar comida y bebida, incluyendo elixires y pociones
Conocimiento dudoso	1	Entrenado en Recordar conocimiento	Obtienes conocimiento erróneo y verdadero con una prueba fallida
Entrenamiento en una habilidad	1	Inteligencia +1	Obtienes el rango entrenado en una habilidad
Identificación rápida	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas magia en 1 minuto o menos
Reconocer conjuro	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas un conjuro como reacción mientras lo lanzan
Seguro	1	Entrenado en por lo menos una habilidad	Obtienes un resultado fijo en una prueba de habilidad
Trucar objeto mágico	1	Entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Activas un objeto mágico que normalmente no podrías activar
Conocimiento automático	2	Experto en la acción Recordar conocimiento, Seguro en la habilidad relevante	Recuerdas conocimiento como acción gratuita una vez por asalto

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotas

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Dotes de hab. variable	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Taquigrafía mágica	2	Experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Aprendes conjuros rápidamente y a un coste reducido
Reconocimiento rápido	7	Maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión	Identificas conjuros como una acción gratuita
Romper maldición	7	Maestro en Ocultismo o Religión	Usas tus conocimientos para romper maldiciones
Dotes de hab. de Acrobacias	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Caída de gato	1	Entrenado en Acrobacias	Tratas las caídas como más cortas de lo que son
Equilibrio firme	1	Entrenado en Acrobacias	Mantienes el equilibrio en condiciones adversas
Escurrirse rápidamente	1	Entrenado en Acrobacias	Te mueves rápidamente mientras te escurres
Gatear ágilmente	2	Maestro en Acrobacias	Gateas de forma más rápida
Levantarse	7	Maestro en Acrobacias	Te pones de pie de forma gratuita sin desencadenar reacciones
Dotes de hab. de Arcanos	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Sentidos arcanos	1	Entrenado en Arcanos	Lanzas <i>detectar magia</i> a voluntad como un conjuro innato arcano
Teoría unificada	15	Legendario en Arcanos	Utilizas Arcanos para las pruebas de todas las tradiciones mágicas
Dotes de hab. de Artesanía	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Artesanía alquímica	1	Entrenado en Artesanía	Preparas sustancias alquímicas
Especialidad artesana	1	Entrenado en Artesanía	Obtienes bonificadores para Elaborar ciertos objetos
Preparar trampas de lazo	1	Entrenado en Artesanía	Elaboras trampas de lazo
Reparación rápida	1	Entrenado en Artesanía	Reparas objetos rápidamente
Artesanía en común	2	Entrenado en Artesanía	Otros PJs pueden ayudarte con la Artesanía
Artesanía mágica	2	Experto en Artesanía	Elaboras objetos mágicos
Inventor	2	Experto en Artesanía	Utilizas la Artesanía para elaborar fórmulas de objetos
Artesanía impecable	7	Maestro en Artesanía	Elaboras objetos de forma más eficaz
Dotes de hab. de Atletismo	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Luchador titánico	1	Entrenado en Atletismo	Desarmas, Apresas, Empujas o Derribas a criaturas mayores
Merodeador subacuático	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva bajo el agua
Porteador recio	1	Entrenado en Atletismo	Incrementas en 2 tu límite de Impedimenta
Salto veloz	1	Entrenado en Atletismo	Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción
Trepador de combate	1	Entrenado en Atletismo	Peleas de forma más efectiva mientras Trepas
Saliente rápido	2	Experto en Atletismo	Subes rápidamente a los salientes
Salto poderoso	2	Experto en Atletismo	Saltas más lejos y más alto
Escalada rápida	7	Maestro en Atletismo	Trepas rápidamente
Natación rápida	7	Maestro en Atletismo	Nadas rápidamente
Saltar paredes	7	Maestro en Atletismo	Saltas muros
Salto nuboso	15	Legendario en Atletismo	Saltas distancias imposibles
Dotes de hab. de Diplomacia	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Buscador de gangas	1	Entrenado en Diplomacia	Obtienes ingresos buscando gangas
Confraternizador	1	Entrenado en Diplomacia	Reúnes información rápidamente
Impresión de grupo	1	Entrenado en Diplomacia	Causas impresión en múltiples objetivos a la vez
Que no cunda el pánico	1	Entrenado en Diplomacia	Reduces los valores del estado asustado de las criaturas
Estrechar manos	2	Experto en Diplomacia	Causas impresión a un objetivo al que acabas de conocer
Petición descarada	7	Maestro en Diplomacia	Haces peticiones a otros con consecuencias menores
Negociación legendaria	15	Legendario en Diplomacia	Parlamentas rápidamente con los enemigos
Dotes de hab. de Engaño	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Distracción extensa	1	Entrenado en Engaño	Permaneces escondido después de Crear una distracción
Mentiroso encantador	1	Entrenado en Engaño	Mejoras la actitud de un objetivo con tus mentiras
Míenteme	1	Entrenado en Engaño	Utilizas Engaño para detectar mentiras
Confabulador	2	Experto en Engaño	Reduces los bonificadores contra tus mentiras repetidas
Disfraz rápido	2	Experto en Engaño	Preparas un disfraz en menos tiempo
Secretos escurridizos	7	Maestro en Engaño	Esquivas los intentos de descubrir tu verdadera naturaleza
Dotes de hab. de Interpretación	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Interpretación fascinante	1	Entrenado en Interpretación	Interpretas para fascinar a los observadores
Interpretación impresionante	1	Entrenado en Interpretación	Causas impresión mediante la interpretación
Intérprete virtuoso	1	Entrenado en Interpretación	+1 con cierto tipo de interpretación
Intérprete legendario	15	Legendario en Interpretación, Intérprete virtuoso	Obtienes renombre debido a tu Interpretación
Dotes de hab. de Intimidación	Nivel	Prerrequisitos	Beneficios
Intimidación de grupo	1	Entrenado en Intimidación	Intimidias simultáneamente a múltiples objetivos
Intimidación rápida	1	Entrenado en Intimidación	Intimidias rápidamente a una criatura
Mirada intimidante	1	Entrenado en Intimidación	Desmoralizas a una criatura sin hablar
Intimidación duradera	2	Experto en Intimidación	Intimidias a un objetivo para que te ayude más tiempo
Poderío intimidante	2	Fuerza +3, experto en Intimidación	Obtienes un bonificador a Desmoralizar físicamente a un objetivo

Grito de guerra	7	Maestro en Intimidación	Desmoralizas a tus enemigos al tirar iniciativa
Retirada aterrada	7	Maestro en Intimidación	Haces huir a los enemigos a los que Desmoralizas
Susto mortal	15	Legendario en Intimidación	Asustas tanto a un objetivo que podría morir
<b>Dotes de hab. de Latrocinio</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Carterista	1	Entrenado en Latrocinio	Sustraes o Escamoteas un objeto de forma más efectiva
Sustracción sutil	1	Entrenado en Latrocinio	Tus sustracciones son más difíciles de detectar
Desactivación cautelosa	2	Experto en Latrocinio	+2 a la CA o a las salvaciones contra artilugios o trampas que disparas cuando los estás desactivando
Forzado rápido	7	Maestro en Latrocinio	Fuerzas una cerradura con 1 acción
Ladrón legendario	15	Legendario en Latrocinio, Carterista	Sustraes cosas que normalmente serían imposibles de sustraer
<b>Dotes de hab. de Medicina</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Medicina de guerra	1	Entrenado en Medicina	Te curas a ti mismo o a un aliado en combate
Médico de sala	2	Experto en Medicina	Tratas a varios pacientes a la vez
Recuperación continua	2	Experto en Medicina	Tratas heridas a varios pacientes a la vez
Recuperación robusta	2	Experto en Medicina	Sacas mayor partido de Tratar enfermedad y Tratar veneno
Tratamiento inusual	2	Experto en Medicina	Tratar heridas atiende estados adicionales
Primeros auxilios avanzados	7	Maestro en Medicina	Usas Primeros auxilios para reducir los valores de los estados asustado e indispuesto
Médico legendario	15	Legendario en Medicina	Quitás enfermedad o los estados cegado, ensordecido, condenado o drenado
<b>Dotes de hab. de Naturaleza</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Adiestrar animal	1	Entrenado en Naturaleza	Enseñas un truco a un animal
Medicina natural	1	Entrenado en Naturaleza	Usas Naturaleza para tratar heridas
Animal vinculado	2	Experto en Naturaleza	Un animal se vuelve permanentemente más fácil de Comandar
<b>Dotes de hab. de Ocultismo</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Identificar extrañezas	1	Entrenado en Ocultismo	Reconoces la magia que implica mentes, fortuna o secretos
Instruido en secretos	1	Entrenado en Ocultismo	Reúnes información cerca de miembros de sociedades secretas y puedes Imitarles
Magia extraña	7	Maestro en Ocultismo	Tu magia se vuelve más difícil de identificar
<b>Dotes de hab. de Religión</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Alumno del canon	1	Entrenado en Religión	Reconoces con más exactitud los dogmas de tu fe o filosofía
Guía divina	15	Legendario en Religión	Encuentras guía en las escrituras de tu fe
<b>Dotes de hab. de Saber</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Profesional experto	1	Entrenado en Saber	Evitas fallos críticos cuando Obtienes ingresos
Saber adicional	1	—	Obtienes el rango entrenado en otra subcategoría de Saber
Saber inconfundible	2	Experto en Saber	Recuerdas de forma más efectiva conocimientos acerca de tu Saber
Profesional legendario	15	Legendario en Saber	Obtienes renombre debido a tu Saber
<b>Dotes de hab. de Sigilo</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Acechador del terreno	1	Entrenado en Sigilo	Te mueves furtivamente en determinados terrenos sin necesitar de una prueba
Contrabandista experto	1	Entrenado en Sigilo	Escondes de forma más efectiva objetos de quienes te observan
Aliados silenciosos	2	Experto en Sigilo	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Frustrar los sentidos	7	Maestro en Sigilo	Tomas precauciones contra los sentidos especiales
Movimiento furtivo rápido	7	Maestro en Sigilo	Mueves a Velocidad completa mientras lo haces furtivamente
Movimiento furtivo legendario	15	Legendario en Sigilo	Te escondes y te mueves furtivamente sin cobertura ni estar oculto
<b>Dotes de hab. de Sociedad</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Callejeo	1	Entrenado en Sociedad	Utilizas Sociedad para Reunir información y Recordar conocimiento
Gracia cortesana	1	Entrenado en Sociedad	Usas Sociedad para moverte por el mundillo de los nobles
Leer los labios	1	Entrenado en Sociedad	Lees los labios de las personas a las que puedes ver
Lenguaje de signos	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes los idiomas de signos
Multilingüe	1	Entrenado en Sociedad	Aprendes dos idiomas nuevos
Descifrador legendario	15	Legendario en Sociedad	Descifras escritura rápidamente utilizando Sociedad
Lingüista legendario	15	Legendario en Sociedad, Multilingüe	Creas lenguas francas para comunicarte con cualquiera
<b>Dotes de hab. de Supervivencia</b>	<b>Nivel</b>	<b>Prerrequisitos</b>	<b>Beneficios</b>
Experiencia en un terreno	1	Entrenado en Supervivencia	+1 a las pruebas de Supervivencia en determinado terreno
Forrajeador	1	Entrenado en Supervivencia	Forrajeas para múltiples criaturas en busca de suministros
Rastreador experto	1	Entrenado en Supervivencia	Rastreas a Velocidad completa con un penalizador -5
Supervisor de la fauna	1	Entrenado en Supervivencia	Identificas criaturas cercanas mediante signos y pistas
Artesanía monstruosa	7	Maestro en Supervivencia	Elaboras objetos utilizando partes de monstruos
Supervencia planaria	7	Maestro en Supervivencia	Utilizas Supervivencia para Subsistir en diferentes Planos
Supervivencialista legendario	15	Legendario en Supervivencia	Sobrevives en condiciones extremas

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## ACECHADOR DEL TERRENO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Sigilo

Selecciona un tipo de terreno difícil de la siguiente lista: escombros, matorral o nieve. Si no has sido detectado por ningún no aliado en dicho tipo de terreno, puedes Moverte furtivamente sin hacer una prueba de Sigilo si no te mueves más de 5 pies (1,5 m) y no pasas a 10 pies (3 m) o menos de un enemigo durante tu movimiento.

Durante la exploración, esto te permite también acercarte automáticamente a 15 pies (4,5 m) de otras criaturas mientras Evitas ser detectado, si no están Buscando activamente o en guardia.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige un tipo de terreno diferente..

## ADIESTRAR ANIMAL

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD MANIPULAR TIEMPO LIBRE

**Prerrequisitos** rango entrenado en Naturaleza

Inviertes tiempo en enseñar a un animal a llevar a cabo determinada acción. Puedes, o bien seleccionar una acción básica que el animal ya sabe hacer (típicamente las indicadas en la acción, Comandar a un animal en la pág. 243) o enseñar al animal una nueva acción. El DJ es quien determina la CD de cualquier prueba requerida y la cantidad de tiempo necesario para el entrenamiento (en general, por lo menos 1 semana). Suele ser imposible enseñar a un animal un truco que requiere pensamiento crítico. Si tienes el rango experto, maestro o legendario en Naturaleza, podrías entrenar criaturas menos usuales, a discreción del DJ.

**Éxito** El animal aprende la acción. Si era una acción que el animal ya conocía, puedes Comandar animal para que la lleve a cabo sin necesitar una prueba de Naturaleza. Si era una nueva acción básica, añade dicha acción a las que puede llevar a cabo el animal cuando se le Comanda, pero en ese caso tienes que hacer la prueba.

**Fallo** El animal no aprende el truco.

## ALIADOS SILENCIOSOS

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Sigilo

Eres muy hábil en moverte con un grupo. Cuando Evitas ser detectado y tus aliados Siguen al experto, tus aliados y tú podéis hacer una sola prueba de Sigilo utilizando el menor de los modificadores, en lugar de tirar por separado. Esto no se aplica a las tiradas de iniciativa.

## ALUMNO DEL CANON

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Religión

Has investigado lo suficiente sobre muchas fes para reconocer que algunas nociones acerca de las mismas es poco probable que sean ciertas. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Religión para descifrar escritura de naturaleza religiosa o para Recordar conocimiento acerca de los dogmas de las fes, en su lugar sufres un fallo. Cuando pruebas a Recordar conocimiento acerca de los dogmas de tu propia fe, si sufres un fallo, en su lugar obtienes un éxito, y si obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico.

## ANIMAL VINCULADO

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD TIEMPO LIBRE

**Prerrequisitos** rango experto en Naturaleza

Forjas fuertes conexiones con los animales. Puedes invertir 7 días de tiempo libre de forma regular interactuando con un animal normal (no un

compañero animal ni otro animal especial) que es amistoso o solícito para contigo. Después de dicho intervalo, haz una prueba de Naturaleza contra la CD de Voluntad del mismo. Si tienes éxito, te vinculas con él. El animal queda permanentemente vinculado a ti hasta que formas un vínculo con un animal diferente o haces algo impresentable para romper el vínculo.

Un animal solícito es más fácil de dirigir, tal y como se describe en la pág. 243. Si tu animal vinculado es de nivel -1, obtiene el rasgo esbirro (pág. 301), lo que te permite Comandar de forma más eficaz. El nivel máximo de criatura que puede ser tu esbirro aumenta a 3 si tienes el rango maestro en Naturaleza y a 11 si tienes el rango legendario.

**Especial** No puedes tener a la vez un animal vinculado y un compañero animal (aunque sí puedes tener a la vez un animal vinculado y una mascota o familiar).

## ARTESANÍA ALQUÍMICA

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Artesanía

Puedes utilizar la actividad Artesanía para crear sustancias alquímicas. Cuando seleccionas esta dote, añades inmediatamente las fórmulas para 4 sustancias alquímicas comunes de 1.º nivel a tu libro de fórmulas (pág. 288).

## ARTESANÍA COMUNAL

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Artesanía

Puedes hacer que otros PJs te ayuden a elaborar un objeto, bajo tu dirección. Un PJ ayudante hace una prueba en una habilidad en la que está entrenado. Dicha habilidad tiene que ser Artesanía u otra relevante al objeto, a determinar por el DJ. Por ejemplo, un PJ podría utilizar Religión para ayudarte a Fabricar un objeto con el rasgo Divino o Saber (guerra) para ayudarte a Fabricar una arma. Sigue siendo tu tirada la que determina si consigues crear con éxito el objeto. Las tiradas de cualquier ayudante contribuyen a reducir el coste de materia prima utilizando las cifras de la tabla Obtener ingresos de la pág. 229; esto utiliza el rango de competencia del PJ en la habilidad y su nivel -1 para su nivel.

Los PJs ayudantes te tienen que acompañar a lo largo de la actividad de Artesanía (lo que les impide dedicarse a otras actividades de tiempo libre) o el beneficio se pierde. El DJ podría determinar que tan sólo cierto número de PJs pueden ayudarte dependiendo de las circunstancias.

Artesanía comunal también te permite adoptar el papel de un ayudante cuando alguien más está elaborando algo, siempre y cuando acepte tu ayuda.

## ARTESANÍA IMPECABLE

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Artesanía, Especialidad artesana

Consigues creaciones perfectas con gran eficacia. Siempre que obtienes un éxito en una prueba de Artesanía para elaborar un objeto del tipo elegido con Especialidad artesana, en su lugar obtienes un éxito crítico.

## ARTESANÍA MÁGICA

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Artesanía

Puedes Elaborar objetos mágicos, aunque algunos tienen otros requisitos, tal y como se indica en el *Manual de dirección*. Cuando seleccionas esta dote, obtienes la fórmula de 4 objetos mágicos comunes de 2.º nivel o menor.

## ARTESANÍA MONSTRUOSA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Supervivencia

Puedes utilizar trozos de monstruos para ayudarte con la Artesanía. Para Elaborar objetos, puedes usar el cuerpo de un monstruo, utilizando Supervivencia cuando lo haces en lugar de Artesanía para la actividad Elaborar. Si las partes del cuerpo del monstruo son valiosas, puedes gastarlas como parte del coste de la materia prima del objeto (el DJ es quien hace la determinación si la entrada del monstruo no indica un material valioso procedente de su cuerpo).

Si inviertes días adicionales trabajando en el objeto, reduce el Precio utilizando el nivel del monstruo en lugar del tuyo. Ciertos objetos podrían requerir criaturas específicas en su requisito de Elaboración.

## ASCENDENCIA ADOPTADA

NOTE 1

GENERAL

Estás completamente inmerso en la cultura y las tradiciones de otra ascendencia, ya sea porque nacieras en ella, la obtuvieras mediante un rito de paso o te vincularas con la misma a través de una amistad profunda o un romance. Elige una ascendencia común u otra ascendencia a la que tienes acceso. Puedes seleccionar dotes de la ascendencia elegida, además de la propia de tu personaje, si no requieren ningún rasgo fisiológico del que careces, a determinar por el DJ.

## BLOQUEO CON EL ESCUDO

NOTE 1

GENERAL

**Desencadenante** Podrías sufrir daño debido a un ataque físico (contundente, perforante o cortante) debido a un ataque cuando tienes el escudo alzado.

Interpones tu escudo para protegerte de un Golpe. El escudo evita que sufras una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. Ambos os repartís el daño sobrante, lo que posiblemente puede romper o destruir el escudo.

## BUSCADOR DE GANGAS

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Diplomacia

Puedes Obtener ingresos (pág. 229) utilizando Diplomacia, invirtiendo días en buscar gangas y revendiéndolas a un precio mayor. También puedes pasar algún tiempo husmeando específicamente una oferta muy especial por un objeto; esto funciona como si estuvieras utilizando Diplomacia para Obtener ingresos, excepto que en lugar de ganar dinero, compras el objeto con un descuento igual al dinero que habrías ganado, consiguiéndolo gratis si los ingresos obtenidos son iguales o mayores que el coste. Finalmente, si seleccionas Buscador de gangas durante la creación de personaje a 1.º nivel, inicias el juego con 2 po adicionales.

## BÚSQUEDA EXPEDITIVA

NOTE 7

GENERAL

**Prerrequisitos** rango maestro en Percepción

Dispones de un sistema que te permite buscar a gran velocidad, encontrando detalles y secretos el doble de rápido que los demás. Cuando Buscas, te cuesta la mitad de lo normal Buscar en una área determinada. Esto significa que cuando exploras, doblas la Velocidad que puedes mover a la vez que te aseguras de que has Buscado en un área antes de ir a la siguiente (hasta la mitad de tu Velocidad). Si tienes el rango legendario en Percepción, en su lugar Buscas en una área 4 veces más rápido.

## CAÍDA DE GATO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Acrobacias

Tu agilidad aérea gatuna te permite amortiguar tus caídas. Tratas tus caídas como 10 pies (3 m) más cortas. Si tienes el rango experto en Acrobacias, trátalas como 25 pies (7,5 m) más cortas y 50 pies (15 m) si tienes el rango maestro. Si tienes el rango legendario en Acrobacias, siempre aterrizas de pie y no sufres daño, sea cual sea la distancia de la caída.

## CALLEJE

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Dominas la vida en las calles y notas el pulso del asentamiento en el que estás. Puedes utilizar tu modificador por Sociedad en lugar de

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

tu modificador por Diplomacia para Reunir información. En cualquier asentamiento que frecuentes regularmente, podrás utilizar la acción de Recordar conocimiento con Sociedad para averiguar el mismo tipo de información que podrías descubrir con Diplomacia para Reunir información. La CD suele ser significativamente mayor, pero conoces la información sin tener que invertir tiempo en reunirla. Si no consigues recordar la información, puedes hacer intentos subsiguientes de Reunir información de la forma habitual.

## CARTERISTA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Latrocinio

Puedes Sustraer o Escamotear un objeto fuertemente custodiado, como por ejemplo en un bolsillo, sin sufrir el penalizador -5 habitual. No puedes sustraer algo que sería extremadamente visible o costaría mucho tiempo de quitar (como zapatos o armadura puestos u objetos activamente empuñados). Si tienes el rango maestro en Latrocinio, puedes intentar Sustraer algo de una criatura en combate o que está en guardia de alguna otra forma. Al hacerlo, Sustraer requiere 2 acciones de manipular en lugar de 1 y se te impone un penalizador -5.

## COMPETENCIA CON ARMADURA

NOTE 1

GENERAL

Obtienes el rango entrenado en armadura ligera. Si ya lo estabas, obtienes el rango entrenado en armadura intermedia. Si lo estabas en ambas, obtienes el rango entrenado en armadura pesada. Si eres por lo menos de 13.<sup>er</sup> nivel, obtienes el rango experto en este tipo de armadura.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez obtienes el rango entrenado en el siguiente tipo de armadura de los arriba indicados.

## COMPETENCIA CON ARMAS

NOTE 1

GENERAL

Obtienes el rango entrenado en todas las armas marciales. Si ya estabas entrenado en todas las armas marciales, obtienes el rango entrenado en una arma avanzada a tu elección. Si eres por lo menos de 11.<sup>o</sup> nivel, obtienes también el rango experto en dichas armas.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez que lo haces, obtienes el rango entrenado en una arma avanzada.

## CONFABULADOR

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Engaño

Incluso cuando se te detecta una falsedad, amontonas mentira sobre mentira. Reduce de +4 a +2 el bonificador por circunstancia que obtiene un objetivo debido a tus intentos anteriores de Crear una distracción o Mentirle. Si tienes el rango maestro en Engaño, reduce a +1 el bonificador y si tienes el rango legendario, tus objetivos no obtienen dichos bonificadores.

## CONFRATERNIZADOR

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Diplomacia

Eres hábil en averiguar información conversando. La actividad de exploración Reunir información te cuesta sólo la mitad de lo normal (y

habitualmente reduce el tiempo a 1 hora). Si tienes el rango maestro en Diplomacia y sufres un fallo crítico en Reunir información, en su lugar sufres un fallo. Sigues sin tener garantía alguna de que un rumor averiguado con Reunir información es verídico.

## CONOCEDOR

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Saber (alcohol), Saber (cocina) o Artesanía

Dominas la preparación de muchos tipos de comida y bebida. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Elaborar comida y bebida, incluyendo elixires si tienes Artesanía alquímica y pociones si tienes Artesanía mágica. Si tienes el rango maestro en una de las habilidades prerrequisito, este bonificador se incrementa a +2.

## CONOCIMIENTO AUTOMÁTICO

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** experto en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento, Seguro en dicha habilidad

Conoces hechos básicos sin pararte mucho a pensar. Elige una habilidad en la que tienes el rango experto, que dispone de la acción Recordar conocimiento y para la que dispones de la dote Seguro. Puedes usar la acción Recordar conocimiento con dicha habilidad como acción gratuita una vez por asalto. Si lo haces, debes utilizar Seguro en la prueba de habilidad.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez. Puedes utilizar Conocimiento automático en cualquier habilidad de que dispones, pero sólo una vez por asalto.

## CONOCIMIENTO DUDOSO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en una habilidad que dispone de la acción Recordar conocimiento

Eres un tesoro de información, pero no toda ella procede de fuentes reputadas. Cuando sufres un fallo (pero no un fallo crítico) en una prueba de Recordar conocimiento utilizando cualquier habilidad, averiguas la respuesta correcta y una respuesta errónea, pero no tienes forma alguna de diferenciar cuál es cuál. Esto puede ocurrir si no saber algo es significativo, pero no si es bueno o malo.

## CONSUMIBLE PRESCIENTE

NOTE 7

GENERAL

**Prerrequisitos** Planificador presciente

Puedes predecir con antelación los consumibles que podrías necesitar. Cuando utilizas Planificador presciente, puedes sacar un objeto consumible de tu mochila, en lugar de una pieza de equipo de aventurero. El consumible debe ser común, de un nivel no superior a la mitad del tuyo y su Impedimenta debe ser lo suficientemente baja como para que acarrearlo no te deje impedido.

## CONTRABANDISTA EXPERTO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Sigilo

A menudo pasas cosas de contrabando sin que las autoridades se enteren. Cuando el DJ hace tu prueba de Sigilo para ver si un ob-

- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
  - Introducción
  - Tabla de dotes
  - A-C
  - D-K**
  - L-P
  - Q-R
  - S
  - T-W
- Equipo
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

servador pasivo consigue ver un objeto pequeño que has ocultado, utiliza la cifra obtenida o 10 (la cifra más alta) como resultado de tu tirada de dado, sumando tu modificador por Sigilo para determinar el resultado de la prueba. Si tienes el rango maestro en Sigilo, el DJ utiliza la cifra obtenida o 15 y, si tienes el rango legendario, tienes éxito automáticamente en ocultar un objeto pequeño de cualquier observador pasivo. Esto no te proporciona beneficio alguno cuando una criatura hace una prueba de Percepción mientras te registra activamente en busca de objetos escondidos.

## CONTROL DE LA RESPIRACIÓN NOTE 1

GENERAL

Puedes respirar incluso cuando el aire es peligroso o escaso. Puedes contener el aliento 25 veces más de lo normal antes de ahogarte. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de salvación contra las amenazas inhaladas, del tipo venenos que se transmiten por vía aérea y, si consigues un éxito en dicha tirada de salvación, en su lugar obtienes un éxito crítico.

## DESACTIVACIÓN CAUTELOSA NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Latrocinio

Si desencadenas un artilugio o disparas una trampa cuando la estás desactivando, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu CA o a tu tirada de salvación contra el artilugio o trampa. Esto sólo se

aplica a ataques o efectos desencadenados por tu intento fallido, no a los ataques adicionales de una trampa compleja.

## DESCIFRADOR LEGENDARIO NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Sociedad

Tu habilidad con los idiomas y los códigos es tan grande que puedes descifrar información con poco más que una ojeada rápida a un texto. Puedes Descifrar escritura utilizando Sociedad mientras lees a velocidad normal. Si vas más despacio, inviertes la cantidad completa de tiempo que se requiere ordinariamente y obtienes un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico; si obtienes un éxito crítico mientras inviertes la cantidad normal de tiempo, obtienes una comprensión prácticamente palabra por palabra del documento.

## DISFRAZ RÁPIDO NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Engaño

Puedes preparar un disfraz en la decima parte del tiempo habitual (por lo general 1 minuto). Si tienes el rango maestro en Engaño, puedes crear un disfraz completo e Imitar como una actividad de 3 acciones. Si tienes el rango legendario, te basta con 1 acción.

## DISTRACCIÓN EXTENSA NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango entrenado en Engaño

Cuando obtienes un éxito crítico en Crear una distracción, sigues escondido después del final de tu turno. Este efecto dura una cantidad de tiempo que depende de la distracción y de la situación, a determinar por el DJ (mínimo 1 asalto adicional).

### DUREZA

NOTE 1

#### GENERAL

Tu cuerpo puede resistir más castigo que la mayoría antes de sucumbir. Incrementa tus Puntos de Golpe máximos en una cantidad igual a tu nivel. Reduces en 1 la CD de las pruebas de recuperación (pág. 411).

### DURO DE PELAR

NOTE 1

#### GENERAL

Matarte resulta más difícil que a la mayoría de personas. Si estás moribundo, mueres a moribundo 5, en lugar de a moribundo 4.

### ELABORAR CUALQUIER COSA

NOTE 15

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Artesanía

Puedes encontrar formas para elaborar casi cualquier cosa, a pesar de las restricciones. Mientras dispongas de la dote de habilidad de Artesanía apropiada (como por ejemplo Artesanía mágica para objetos mágicos) y cumplas con el requisito de nivel de objeto de competencia, podrás ignorar casi cualquier otro requisito, como por ejemplo pertenecer a una ascendencia específica o proporcionar conjuros. Si un requisito incrementa el coste del objeto, sigues teniendo que pagarlo (incluyendo el lanzamiento de conjuros que tienen un coste de por sí). No puedes ignorar los requisitos de objetos especiales que tienen medios de acceso y de Artesanía exclusivos, como por ejemplo los artefactos. El DJ es quien decide si puedes ignorar o no un requisito.

### ENTRENAMIENTO EN UNA HABILIDAD

NOTE 1

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** Inteligencia +1

Obtienes el rango entrenado en una habilidad a tu elección.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

### EQUILIBRIO FIRME

NOTE 1

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Acrobacias

Puedes mantener fácilmente el equilibrio, incluso en condiciones adversas. Siempre que obtienes un éxito utilizando la acción Mantener el equilibrio, en su lugar obtienes un éxito crítico. No estás despreviendo mientras Mantienes el equilibrio en superficies estrechas y terreno desigual. Gracias a tu increíble equilibrio, puedes hacer una prueba de Acrobacias en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente.

### ESCALADA RÁPIDA

NOTE 7

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Atletismo

Cuando Trepas, te mueves 5 pies (1,5 m) más con un éxito y 10 pies (3 m) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad. Si tienes el rango legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.

### ESCURRIRSE RÁPIDAMENTE

NOTE 1

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Acrobacias

Te Escurres 5 pies (1,5 m) por asalto (10 pies [3 m] con un éxito crítico). Si tienes el rango legendario en Acrobacias, te Escurres a Velocidad completa.

### ESPECIALIDAD ARTESANA

NOTE 1

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Artesanía

Tu entrenamiento está enfocado en la Artesanía de un tipo de objeto en particular. Selecciona una de las especialidades que se indican más abajo; obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para Elaborar objetos de ese tipo. Si tienes el rango maestro en Artesanía, este bonificador se incrementa a +2. Si no queda claro si una especialidad es aplicable o no, quien decide es el DJ. Algunas especialidades podrían aplicarse tan sólo parcialmente. Por ejemplo, si estuvieras construyendo un mangual y estuvieras especializado en carpintería, el DJ podría concederte la mitad del bonificador puesto que el objeto requiere tanto herrería como carpintería.

Especialidad	Objetos aplicables
Alquimia*	Sustancias alquímicas, como por ejemplo elixires
Arte	Bellas artes, incluyendo joyería
Cantería	Objetos y estructuras de piedra
Carpintería	Objetos y estructuras de madera
Cerámica	Objetos de cerámica
Construcción naval	Navíos y botes
Curtiduría	Objetos de cuero, incluyendo armadura de cuero
Herrería	Objetos duraderos de metal, incluyendo armadura metálica.
Librería	Libros y papel
Sastrería	Ropa
Tejido	Textiles, cestos y alfombras
Vidriería	Vidrio, incluyendo vajillas y ventanas
*Requiere Artesanía alquímica para elaborarlas	

### ESTRECHAR MANOS

NOTE 2

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Diplomacia

Las primeras impresiones son tu punto fuerte. Cuando te encuentras con alguien en una situación casual o social, puedes hacer de inmediato una prueba de Diplomacia para Causar impresión a dicha criatura en lugar de tener que conversar con ella durante 1 minuto. Si fallas, puedes entablar una conversación de 1 minuto y hacer una nueva prueba al final de dicho tiempo en lugar de tener que aceptar un fallo o un fallo crítico.

### EXPERIENCIA EN UN TERRENO

NOTE 1

#### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Supervivencia

Tu experiencia en navegar por determinado tipo de terreno hace que tengas una confianza suprema cuando lo haces. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Supervivencia en uno de los siguientes tipos de terreno, elegido cuando eliges esta dote: acuático, ártico, bosque, cielo, desierto, llanuras, montaña, pantano o subterráneo.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote más de una vez, eligiendo un tipo diferente de terreno cada vez.

## FORRAJEADOR

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Supervivencia

Cuando utilizas Supervivencia para Subsistir, si sacas cualquier resultado peor que un éxito, obtienes un éxito. Con un éxito, puedes proporcionarte subsistencia a ti mismo y a 4 criaturas adicionales, y con un éxito crítico, puedes cuidar del doble de criaturas adicionales. Si eliges un nivel de vida cómodo, puedes proporcionar subsistencia a la mitad de dichas criaturas.

Aumenta a 8 el número de criaturas adicionales a las que sustentas con un éxito si tienes el rango experto en Supervivencia, en 16 si tienes el rango maestro y en 32 si tienes el rango legendario.

## FORZADO RÁPIDO

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Latrocinio

Puedes Forzar una cerradura utilizando 1 acción en lugar de 2.

## FRUSTRAR LOS SENTIDOS

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Sigilo

Tienes una gran habilidad para frustrar los sentidos especiales de las criaturas y eres lo suficientemente cauteloso como para preverte contra ellos en todo momento. Siempre que utilizas las acciones Evitar ser visto, Esconderte o Movimiento furtivo se considera que tomas precauciones contra los sentidos especiales (ver la barra lateral Cómo detectar con otros sentidos en la pág. 433).

## GATEAR ÁGILMENTE

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Acrobacias

Puedes Gatear de forma increíblemente rápida, hasta la mitad de tu Velocidad, en lugar de 5 pies (1,5 m). Si tienes el rango maestro en Acrobacias, puedes Gatear a Velocidad completa y, si tienes el rango legendario, nunca estás desprevenido cuando estás tumbado.

## GRACIA CORTESANA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Te criaste entre la nobleza o has aprendido la etiqueta y el porte correctos, lo que te permite presentarte como un noble y tomar parte en intrigas de influencia y de política. A menos que te presentes de forma intencional de otra manera, cualquiera que habla contigo supone que eres un noble o que estás asociado de cerca con la nobleza (como por ejemplo un sirviente de alto rango). Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender ser un tipo de noble o un noble individual específico. Si utilizas las habilidades normales en estas situaciones, en su lugar obtienes un bonificador +1 por circunstancia a la prueba.

## GRITO DE GUERRA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Intimidación

Cuando tiras iniciativa, puedes lanzar un poderoso grito de guerra y

Desmoralizar a un enemigo observado como acción gratuita. Si dispones del rango legendario en Intimidación, puedes usar una reacción para Desmoralizar a tu enemigo cuando obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque.

## GUÍA DIVINA

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Religión

Estás tan inmerso en las escrituras divinas que encuentras en tus textos significado y guía para cualquier situación. Invierte 10 minutos Descifrando escritura en escrituras religiosas de tu dios o de tu filosofía mientras meditas acerca de un problema en particular o acertijo al que te enfrentas y después haz una prueba de Religión (CD a determinar por el DJ). Si tienes éxito, desentieras un paisaje, parábola o aforismo relevante que te puede ayudar a avanzar o cambiar tu forma de pensar para ayudarte a resolver el acertijo.

## IDENTIFICACIÓN RÁPIDA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Puedes Identificar magia rápidamente. Sólo tardas 1 minuto cuando utilizas Identificar magia para determinar las propiedades del objeto, efecto continuado o ubicación, en lugar de 10 minutos. Si tienes el rango maestro, sólo necesitas una actividad de 3 acciones y, si tienes el rango legendario, te basta con 1 acción.

## IDENTIFICAR EXTRAÑEZAS

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Ocultismo

Cuando eres consciente de un efecto mágico o ves que se lanza un conjuro, puedes determinar de inmediato si retuerce las mentes (tiene el rasgo mental) si lucha contra la fortuna (rasgos fortuna o desventura) o si revela secretos (rasgos detección, escudriñamiento, predicción o revelación). A discreción del DJ, efectos similares podrían también encajar en dichas categorías. Cuando Identificas magia o Recuerdas conocimiento para averiguar más acerca de dichos efectos, siempre puedes utilizar Ocultismo sin penalizadores y obtener un bonificador +2 por circunstancia.

## IMPRESIÓN DE GRUPO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Diplomacia

Cuando Causas impresión, puedes comparar el resultado de tu prueba de Diplomacia con la CD de Voluntad de 10 objetivos con los que has conversado, sin penalizador. Aumenta a 20 el número de objetivos si tienes el rango experto, a 50 si tienes el rango maestro y a 100 si tienes el rango legendario.

## IMPROVISACIÓN NO ENTRENADA

NOTE 3

GENERAL

Has aprendido a manejar las situaciones cuando te encuentras fuera de lugar. Tu bonificador por competencia para las pruebas de habilidades no entrenadas es igual a la mitad de tu nivel -2. Esto mejora a tu nivel menos uno a 5.º nivel y a tu nivel completo a 7.º nivel. Sin embargo, esto no te permite utilizar las acciones entrenadas de la habilidad.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## INICIATIVA SENSACIONAL

NOTE 1

### GENERAL

Reacciona más rápidamente que otros. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

## INSTRUIDO EN SECRETO

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Ocultismo

Te fijas en los signos y símbolos que los miembros de las sectas misteriosas y otras sociedades secretas utilizan para declarar su afiliación ante sus compañeros. Puedes utilizar Ocultismo en lugar de Diplomacia para Reunir información sobre dichos grupos y en lugar de Engaño para Imitar a un miembro de los mismos. Si perteneces a un culto secreto, logia, secta u organización similar, reconoces automáticamente a los miembros del grupo a menos que intenten específicamente ocultarte su presencia. También reconocen tu estatus en el grupo si no lo ocultas tú específicamente.

## INTERPRETACIÓN FASCINANTE

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Interpretación

Cuando interpretas, compara tu resultado con la CD de Voluntad de un observador. Si tienes éxito, el objetivo queda fascinado por ti durante 1 asalto. Si el observador está en una situación que exige atención inmediata, como por ejemplo un combate, debes obtener un éxito crítico para fascinarlo y la acción de Interpretar obtiene el rasgo incapacitación. Tienes que elegir a qué criatura quieres fascinar antes de hacer la tirada, y el objetivo queda a continuación inmune temporalmente durante 1 hora.

Si tienes el rango experto en Interpretación, puedes fascinar hasta a 4 observadores; si tienes el rango maestro, hasta a 10; y si tienes el rango legendario, puedes fascinar a cualquier número de observadores al mismo tiempo.

## INTERPRETACIÓN IMPRESIONANTE

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Interpretación

Tus interpretaciones inspiran admiración y te granjean seguidores. Puedes Causar impresión utilizando Interpretación en lugar de Diplomacia. Si inviertes por lo menos 10 minutos interpretando frente a una audiencia, puedes Causar impresión designando como objetivos hasta a 10 miembros de la misma que permanecen allí durante toda la interpretación, sin sufrir el penalizador normal. El número de objetivos se incrementa a 20 para una interpretación de 1 hora y a 50 para una interpretación de 2 horas.

## INTÉRPRETE LEGENDARIO

NOTE 15

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Interpretación, Intérprete virtuoso

Tu fama se ha extendido por todos los países. Todas las criaturas que tienen la habilidad Sociedad han oído hablar de ti y por lo general tienen una actitud hacia ti un paso mejor de lo normal, dependiendo de tu reputación y de la disposición de la criatura. Por ejemplo, si eres conocido por exhibir un comportamiento cruel y exigente, las criaturas podían verse intimidadas por ti, en lugar de ser amistosas hacia ti. Cuando Obtienes ingresos mediante la Interpretación, atraes audiencias de nivel mayor al que la ubicación

permitiría, puesto que las audiencias acuden a verte desde lugares lejanos. Por ejemplo, gobernantes y ángeles podrían viajar hasta tu pequeña torre de los bosques para oírte interpretar. Típicamente, esto incrementa las audiencias disponibles hasta tu nivel o en 2 niveles, el más alto de ambos valores.

## INTÉRPRETE VIRTUOSO

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Interpretación

Tienes un talento excepcional en un tipo de interpretación. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia cuando llevas a cabo un determinado tipo de interpretación. Si tienes el rango maestro en Interpretación, este bonificador se incrementa a +2. Selecciona una de las siguientes especialidades y aplica el bonificador al hacer pruebas de Interpretación de ese tipo. Si no queda claro si una especialidad es aplicable o no, quien decide es el DJ.

Especialidad	Ejemplos
Actuación	Drama, mimo, marionetas
Canto	Balada, cántico, melodía, rima
Comedia	Payasadas, contar chistes, poemas graciosos
Cuerda	Violín, arpa, laúd, viola
Danza	Ballet, huara, jiga, macru
Percusión	Carillón, tambor, gong, xilófono
Recitado	Épica, oda, poesía, narración
Teclados	Clave, órgano, piano
Viento	Gaita, flauta, flauta dulce, trompeta

## INTIMIDACIÓN DE GRUPO

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Intimidación

Puedes ponerte duro con la gente de forma efectiva, incluso si no la tienes aislada. Cuando Intimidas, puedes comparar el resultado de tu prueba de Intimidación con la CD de Voluntad de hasta 5 objetivos en lugar de uno. Es posible obtener grados de éxito diferentes para cada objetivo. Aumenta a 10 el número de criaturas adicionales a las que Intimidas con una sola acción si tienes el rango experto, a 25 si tienes el rango maestro y a 50 si tienes el rango legendario.

## INTIMIDACIÓN DURADERA

NOTE 2

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Intimidación

Cuando Intimidas con éxito a alguien, la cantidad máxima de tiempo que te obedece se incrementa a una semana, sujeto a la aprobación del DJ. Si tienes el rango legendario, el máximo se incrementa a un mes.

## INTIMIDACIÓN RÁPIDA

NOTE 1

### GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Intimidación

Puedes amedrentar a otros con tan solo unas pocas implicaciones bien elegidas. Puedes Intimidar a una criatura después de 1 asalto de conversación en lugar de 1 minuto. Sigues sin poder Intimidar a una criatura en mitad del combate o sin haber entablado conversación.

## INVENTOR

NOTE 2

### GENERAL HABILIDAD TIEMPO LIBRE

### Prerrequisitos rango experto en Artesanía

Eres un genio de la Artesanía, fácilmente capaz de determinar cómo se hacen las cosas y de crear nuevas invenciones. Puedes invertir tiempo libre en inventar una fórmula común que aún no conoces. Esto funciona igual que la actividad Elaborar: gastas de antemano la mitad del Precio de la fórmula, haces una prueba de Artesanía y, con un éxito, o bien acabas la fórmula pagando la diferencia, o bien trabajas más tiempo para reducir el Precio. La diferencia es que inviertes el tiempo adicional en investigación, diseño y desarrollo, en lugar de elaborando el objeto. Una vez está completa, añades la nueva fórmula que has inventado a tu libro de fórmulas.

El DJ podría permitirte inventar fórmulas poco comunes o raras, típicamente con una CD mayor. Necesitas la dote Artesanía alquímica para inventar fórmulas alquímicas y la dote Artesanía mágica para inventar fórmulas mágicas.

## INVESTIDURA SENSACIONAL

NOTE 11

GENERAL

### Prerrequisitos Carisma +3

Tienes una aptitud sensacional para invertir más objetos mágicos. Incrementa de 10 a 12 tu límite de objetos invertidos. Invertir objetos mágicos puestos se explica en el *Manual de dirección*.

## LADRÓN LEGENDARIO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango legendario en Latrocinio, Carterista

Tu capacidad para Sustraer desafía toda comprensión. Puedes intentar Sustraer algo que está siendo activamente empuñado o cuya sustracción sería extremadamente notoria o costaría mucho tiempo (como unos zapatos o una armadura puestos). Tienes que hacerlo de forma lenta y cuidadosa, invirtiendo por lo menos 1 minuto (y un tiempo significativamente mayor para objetos que normalmente son largos de quitar, como por ejemplo una armadura). A lo largo de este tiempo, has de tener algún medio de permanecer escondido, como por ejemplo la cobertura de la oscuridad o una muchedumbre bulliciosa. Incluso si tienes éxito, si el objeto es extremadamente prominente (por ejemplo una armadura completa) los testigos se dan cuenta rápidamente de que ha desaparecido.

## LEER LOS LABIOS

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango entrenado en Sociedad

Puedes leer los labios de quienes están cerca y a los que puedes ver claramente. El idioma elegido tiene que ser uno de los que conoces. Cuando estás tranquilo, puedes hacerlo automáticamente. En modo encuentro o cuando pretendes llevar a cabo una proeza de leer los labios más difícil, quedas fascinado y desprevenido durante cada asalto en el que te centras en los movimientos de los labios y debes tener éxito en una prueba de Sociedad (CD a determinar por el DJ) para leer con éxito los labios de alguien.

## LENGUAJE DE SIGNOS

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango entrenado en Sociedad

Aprendes los lenguajes de signos asociados a los idiomas que conoces, lo que te permite hacer signos y entenderlos. Los lenguajes de

signos suelen requerir ambas manos para transmitir conceptos más complejos y son más bien visuales que auditivos.

Un lenguaje de signos es difícil de entender durante el combate debido al nivel de atención que requiere, a diferencia de los gestos básicos como señalar a un enemigo para sugerir un objetivo. Este tipo de lenguajes es difícil de utilizar en áreas de baja visibilidad, de la misma forma que el habla es difícil en un entorno ruidoso.

## LEVANTARSE

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango maestro en Acrobacias

Te pones de pie. Este movimiento no desencadena reacciones.

## LINGÜISTA LEGENDARIO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango legendario en Sociedad, Multilingüe

Eres tan hábil con los idiomas que puedes crear una lengua franca instantáneamente. Siempre puedes hablar con cualquier criatura que tiene un idioma (incluso uno que tú no conoces) creando una nueva lengua franca que utiliza términos simplificados y transmite conceptos básicos. Para hacerlo, primero tienes que entender qué medio de comunicación utiliza la criatura (el habla, un lenguaje de signos, etc.).

## LUCHADOR TITÁNICO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango entrenado en Atletismo

Puedes hacer pruebas de Desarmar, Agarrar, Reposicionar, Empujar o Derribar a criaturas de hasta 2 tamaños superiores al tuyo, o hasta 3 tamaños superiores al tuyo si tienes el rango legendario en Atletismo.

## MAGIA EXTRAÑA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

### Prerrequisitos rango maestro en Ocultismo

Te puedes basar en extrañas variaciones en tu lanzamiento de conjuros, tanto si puedes lanzar conjuros ocultistas como si no. La CD para Reconocer los conjuros que lanzas e Identificar la magia que utilizas se incrementa en 5.

## MASCOTA

NOTE 1

GENERAL

Tienes una mascota; un animal Menudo de un tipo elegido por ti, como por ejemplo un gato, un pájaro o un roedor. Tiene el rasgo esbirro, lo que significa que obtiene 2 acciones durante tu turno si usas la acción Comandar a un animal para Comandar; esto reemplaza los efectos usuales de Comandar a un animal y no hace falta que hagas una prueba de Naturaleza. Una mascota no puede dar Golpes.

**Nivel** El nivel de tu mascota es igual al tuyo.

**Modificadores y CA** Los modificadores a las salvaciones y la CA de tu mascota son iguales al tuyo antes de aplicar bonificadores o penalizadores por circunstancia o por estatus. Utiliza 3 + tu nivel como su modificador a la Percepción, las Acrobacias y el Sigilo, y simplemente tu nivel como tu modificador para otras pruebas de habilidad. No dispone de modificadores por atributo propios ni nos utiliza, y nunca puede beneficiarse de bonificadores por objeto.

**Puntos de Golpe** Tu mascota tiene 5 Puntos de Golpe por nivel.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotas

Introducción

Tabla de dotas

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

**Sentidos** Tu mascota tiene visión en la penumbra y puede obtener sentidos adicionales derivados de aptitudes de mascota.

**Velocidad** Tu mascota tiene una Velocidad de 25 pies (7,5 m). En su lugar, puedes elegir una mascota acuática, que respira en el agua en lugar de en el aire y tiene el rasgo acuático, carece de Velocidad terrestre y tiene una Velocidad de nado de 25 pies (7,5 m).

**Aptitudes de mascota** Cuando obtienes tu mascota, elige 2 de las siguientes aptitudes. Si tu mascota es un animal que dispone naturalmente de una de estas aptitudes (por ejemplo, una lechuza tiene una Velocidad de vuelo), tienes que seleccionarla. Tu mascota no puede ser un animal que disponga de forma natural de más aptitudes de mascota que el máximo. En algunos casos, el DJ podría añadir algunas aptitudes de familiar descritas en las págs. 212 a 213 a las aptitudes de mascota que puedes elegir.

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

**Especial** Puedes obtener una nueva mascota reconvirtiendo esta dote, y liberando cualquier mascota anterior que tuvieras. Si más tarde obtienes un familiar u otro compañero que utiliza la dote Mascota, puedes reconvertir esta dote de inmediato.

## MEDICINA DE GUERRA

NOTE 1

CURACIÓN GENERAL MANIPULAR HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Medicina

**Requisitos** Tienes o sostienes material de curas (pág. 290).

Puedes apañar heridas, incluso en combate. Haz una prueba de Medicina con la misma CD que para Tratar heridas, con lo que restableces la correspondiente cantidad de PG; esto no elimina el estado herido. Igual que con Tratar heridas, puedes hacer pruebas contra CD mayores si tienes el rango de competencia mínimo. A continuación, el objetivo queda inmune a tu Medicina de guerra durante 1 día. Esto no le deja inmune a Tratar heridas ni cuenta como ello.

## MEDICINA NATURAL

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Naturaleza

Puedes aplicar curas naturales para curar a tus aliados. Puedes usar Naturaleza en lugar de Medicina para tratar heridas y, si tienes una competencia mayor en Naturaleza, puedes hacer pruebas más difíciles. No reemplaza a Medicina para usos de la habilidad diferentes a Tratar heridas ni para prerrequisitos de dote.

Si estás en las tierras vírgenes, podrías tener un acceso más fácil a los ingredientes naturales, lo que te concede un bonificador +2 por circunstancia a tu prueba de Tratar heridas utilizando Naturaleza, a criterio del DJ.

## MÉDICO DE SALA

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Has estudiado en grandes salas médicas, tratando varios pacientes a la vez y atendiendo a todas sus necesidades. Cuando utilizas Tratar enfermedad o Tratar heridas, puedes tratar hasta a dos objetivos. Si tienes el rango maestro en Medicina, puedes tratar hasta a cuatro objetivos y si tienes el rango legendario puedes tratar hasta a ocho objetivos.

## MÉDICO LEGENDARIO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Medicina

Has descubierto avances médicos o técnicas que consiguen resultados milagrosos. Una vez al día para cada objetivo, puedes invertir 1 hora tratándole y haciendo una prueba de Medicina para eliminar una enfermedad o el estado cegado, condenado, drenado o ensordecido. Utiliza la CD de la enfermedad o del conjuro o efecto que creó el estado. Si el origen del efecto es un artefacto, está por encima de 20.º nivel o es similarmente poderoso, incrementa en 10 la CD.

## MENTIROSO ENCANTADOR

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Engaño

Tu encanto te permite ganarte a aquellos a los que mientes. Cuando obtienes un éxito crítico utilizando la acción Mentir, la actitud del objeto hacia ti mejora un paso, como si hubieras tenido éxito utilizando Diplomacia para Causar impresión. Esto sólo funciona una vez por conversación y, si obtienes un éxito crítico contra múltiples objetivos utilizando el mismo resultado, eliges la criatura a la que mejorar la actitud. Tienes que estar mintiendo para impartir una información aparentemente importante, exagerar tu estatus o caer en gracia, es decir: cosas que no se pueden conseguir con mentiras triviales o irrelevantes.

## MERODEADOR SUBACUÁTICO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Has aprendido a pelear bajo el agua. No estás desprevénido en el agua y no estás sujeto a los penalizadores usuales cuando utilizas una arma contundente o cortante en dicho medio.

## MIÉNTEME

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Engaño

Puedes usar Engaño para tejer trampas que confunden a cualquiera que intenta engañarte a ti. Si te pones a conversar con alguien que intenta mentirte, utiliza tu CD de Engaño si es mayor que tu CD de Percepción para determinar si tiene éxito. Esto no se aplica si el diálogo no es bilateral, como por ejemplo cuando alguien intenta Mentir durante un largo discurso.

- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
  - Introducción
  - Tabla de dotes
  - A-C
  - D-K
  - L-P
  - Q-R
  - S
  - T-W
- Equipo
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

## MIRADA INTIMIDANTE

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Intimidación

Puedes Desmoralizar con una simple mirada. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y obtiene el visual, y no sufres penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.

## MONTAR

NOTE 1

GENERAL

Cuando Comandas a un animal en el que vas montado para que lleve a cabo una acción de movimiento (como por ejemplo, dar una Zancada), tienes éxito automáticamente en lugar de necesitar una prueba. Todo animal en el que vas montado actúa en tu turno, igual que un esbirro. Si Montas un animal en medio de un encuentro, pierde su siguiente turno y a continuación actúa en tu siguiente turno. La pág. 301 tiene más información acerca de los esbirros.

## MOVIMIENTO FURTIVO LEGENDARIO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Sigilo, Movimiento furtivo rápido

Siempre te mueves furtivamente a menos que elijas que te vean, incluso cuando no hay nada tras lo que esconderse. Puedes Esconderte y Moverte furtivamente incluso sin cobertura o sin estar oculto. Cuando empleas una táctica de exploración distinta a Evitar ser visto, obtienes también los beneficios de Evitar ser visto si no eliges no hacerlo. Consulta la página 438 para más información acerca de las tácticas de exploración.

## MOVIMIENTO FURTIVO RÁPIDO

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Sigilo

Te puedes mover a Velocidad completa cuando Mueves furtivamente. Puedes utilizar Movimiento furtivo rápido mientras Excavas, Trepas, Vuelas o Nadas en lugar de dar Zancadas, si dispones del correspondiente tipo de movimiento.

## MULTILINGÜE

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Sociedad

Aprendes fácilmente nuevos idiomas. Aprendes dos idiomas nuevos, elegidos de entre los idiomas comunes, los poco comunes y cualesquiera otros a los que tienes acceso. Aprendes un idioma adicional si tienes el rango maestro en Sociedad (o lo obtienes) y otro si tienes el rango legendario (o lo obtienes).

**Especial** Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez aprendes idiomas adicionales.

## NATACIÓN RÁPIDA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Atletismo

Nadas 5 pies (1,5 m) más con un éxito y 10 pies (3 m) más con un éxito crítico, hasta un máximo de tu Velocidad. Si tienes el rango legendario en Atletismo, obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.

## NEGOCIACIÓN LEGENDARIA

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Diplomacia

Puedes negociar increíblemente rápido en situaciones adversas. Primero tratas de Causar impresión y después Pides que tu oponente deponga su actividad actual y emprenda negociaciones. Sufres un penalizador -5 a tu prueba de Diplomacia. En general, la CD de esta prueba es la CD de Voluntad de la criatura, aunque el DJ podría modificarla basándose en la situación. Algunas criaturas podrían ser incapaces de detenerse fueran cuales fueran sus deseos personales, e incluso las que están de acuerdo en parlamentar podrían acabar encontrando tus argumentos vacíos y retornar a la violencia.

## PARANGÓN ANCESTRAL

DOTE 3

GENERAL

Ya sea a través del instinto, del estudio o de la magia, notas una conexión más profunda con tu linaje. Obtienes una dote de ascendencia de 1.º nivel.

## PASO DE PLUMA

DOTE 1

GENERAL

**Prerrequisitos** Destreza +2

Das pasos rápidos y cuidadosos. Puedes dar Pasos en terreno difícil.

## PERSPICACIA ASTUTA

DOTE 1

GENERAL

Tu capacidad de evitar ser observado esta más allá de la capacidad de la mayoría de personas de tu profesión. Elige entre salvaciones de Fortaleza, de Reflejos, de Voluntad o pruebas de Percepción. Obtienes el rango experto en lo elegido. A 17.º nivel, obtienes el rango maestro.

## PETICIÓN DESCARADA

DOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Diplomacia

Puedes minimizar las consecuencias o la indignación resultante de tus peticiones utilizando dosis de audacia y de encanto. Cuando Pides algo, reduces en 2 cualquier incremento de CD debido a hacer una petición descarada y, si sufres un fallo crítico para tu Petición, en su lugar sufres un fallo. Si bien esto significa que nunca puedes hacer que tu objetivo reduzca su actitud hacia ti llevando a cabo una Petición, acabará por cansarse de las mismas aunque sigue teniendo una actitud positiva hacia ti.

## PIES LIGEROS

DOTE 1

GENERAL

Te mueves más rápidamente a pie. Tu Velocidad se incrementa en 5 pies (1,5 m).

## PLANIFICADOR PRESCIENTE

DOTE 3

GENERAL

**Coste** el Precio del objeto elegido**Requisitos** No has utilizado esta aptitud desde la última vez que pudiste comprar objetos.

Sueles preparar planes enrevesados y contingencias, utilizando tus recursos para llevarlos a cabo. Tardas 1 minuto en quitarte la mochila y a continuación sacas con cuidado un objeto que previamente no habías declarado que habías comprado; habías intuido

que podrías necesitarlo y lo compraste en el último momento. El objeto tiene que ser una pieza de equipo de aventurero (de la tabla de la pág. 291 u otras fuentes de equipo de aventurero) y no puede ser una arma, armadura, sustancia alquímica, objeto mágico u otro tesoro. Tiene que ser común, de un nivel no superior a la mitad del tuyo y su Impedimenta tiene que ser lo suficientemente baja como para que acarrearlo no te deje impedido.

## PODERÍO INTIMIDANTE

DOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** Fuerza +3, rango experto en Intimidación

En las situaciones en las que puedes amenazar físicamente al objetivo cuando Intimidas o Desmoralizas, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu prueba de Intimidación e ignoras el penalizador por no compartir un idioma. Si tu modificador por Fuerza es +5 o más y tienes el rango maestro en Intimidación, este bonificador se incrementa a +2.

## PORTEADOR RECIO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Puedes llevar más peso de lo que aparentas. Incrementa en 2 tus límites máximo e impedido de Impedimenta.

## PRIMEROS AUXILIOS AVANZADOS

DOTE 7

CURACIÓN GENERAL MANIPULAR HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Medicina

Utilizas tu entrenamiento médico para mejorar enfermedades o aliviar temores. Cuando utilizas Medicina para administrar Primeros auxilios, en lugar de Estabilizar a un personaje o Detener el sangrado, puedes reducir en 2 el estado asustado o indispuesto de un aliado, o bien eliminar por completo dichos estados con un éxito crítico. Tan sólo puedes eliminar un estado a la vez. La CD para la prueba de Medicina suele ser la misma que la del efecto que causó el estado.

## PROFESIONAL EXPERTO

DOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Saber

Salvaguardas con cuidado tus empeños profesionales para evitar el desastre. Cuando utilizas Saber para Obtener ingresos, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Si tienes el rango experto en Saber, obtienes el doble de ingresos de una prueba fallida de Obtener ingresos, a menos que fuera originalmente un fallo crítico.

## PROFESIONAL LEGENDARIO

DOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Saber

Tu fama se ha extendido por todos los países (por ejemplo, si tienes Saber [guerra] podrías ser un general o táctico legendario). Esto funciona como Intérprete legendario, excepto que obtienes trabajos de mayor nivel cuando Obtienes ingresos mediante Saber.

## QUE NO CUNDA EL PÁNICO

DOTE 1

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN GENERAL HABILIDAD LINGÜÍSTICO MENTAL

**Prerrequisitos** rango entrenado en Diplomacia

Tratas de reducir el pánico. Haz una prueba de Diplomacia, comparándola con la CD de Voluntad de las criaturas en una emanación de

10 pies (3 m) a tu alrededor que están asustadas. Cada una de ellas queda temporalmente inmune durante 1 hora.

**Éxito crítico** Reduce en 2 el valor de asustado de la criatura.

**Éxito** Reduce en 1 el valor de asustado de la criatura.

## RASTREADOR EXPERTO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Supervivencia

Rastrear es para ti instintivo y, cuando es necesario, puedes seguir un rastro sin detenerte. Puedes Rastrear moviéndote a tu Velocidad completa, aceptando un penalizador -5 a tu prueba de Supervivencia. Si tienes el rango maestro en Supervivencia, el penalizador -5 no se te aplica. Si tienes el rango legendario en Supervivencia, no te hace falta tirar una nueva prueba de Supervivencia cada hora cuando rastreas, aunque sigues teniendo que tirar si hay cambios significativos en el rastro.

## RECONOCER CONJURO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD SECRETO

**Prerrequisitos** rango entrenado en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

**Desencadenante** Una criatura en tu línea visual lanza un conjuro que tú no has preparado o no está en tu repertorio, o bien una trampa u objeto similar lanza dicho conjuro. Tienes que ser consciente del lanzamiento.

Si tienes el rango entrenado en la habilidad apropiada para la tradición del conjuro y es un conjuro común de 2.º rango o menor, lo identificas automáticamente (sigues teniendo que tirar para obtener un éxito crítico, pero no puedes obtener un resultado peor que éxito). El rango mayor de conjuro que identificas automáticamente se incrementa a 4 si tienes el rango experto, 6 si tienes el rango maestro y 10 si tienes el rango legendario. El DJ hace una prueba secreta de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, la correspondiente a la tradición del conjuro lanzado. Si no estas entrenado en la habilidad, no puedes obtener un resultado mejor que un fallo.

**Éxito crítico** Reconoces correctamente el conjuro y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de salvación o a tu CA contra él.

**Éxito** Reconoces correctamente el conjuro.

**Fallo** No consigues reconocer el conjuro.

**Fallo crítico** Identificas incorrectamente el conjuro como si fuera otro, a elección del DJ.

## RECONOCIMIENTO RÁPIDO

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión; Reconocer conjuro

Reconoces conjuros rápidamente. Una vez por asalto, puedes Reconocer un conjuro utilizando una habilidad en la que tienes el rango maestro como acción gratuita.

## RECUPERACIÓN CONTINUA

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Controlas celosamente los progresos de un paciente a fin de administrar su tratamiento con mayor rapidez. Cuando Tratas heridas, tu paciente queda inmune tan sólo durante 10 minutos en lugar de 1 hora. Esto sólo se aplica a tus actividades de Tratar heridas, no a ninguna otra que recibe el paciente.

## RECUPERACIÓN RÁPIDA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** Constitución +2

Tu cuerpo se recupera rápidamente de las aflicciones. Recuperas el doble de Puntos de Golpe debido al descanso. Cada vez que tienes éxito en una prueba de Fortaleza contra una enfermedad o veneno continuados, reduces en 2 su estado o en 1 contra una enfermedad o veneno virulento. Cada éxito contra una enfermedad o veneno reduce en 3 su estado o en 2 contra una enfermedad o veneno virulento. Además, reduces en 2 la gravedad de tu estado drenado cuando descansas una noche, en lugar de 1.

## RECUPERACIÓN ROBUSTA

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Aprendiste medicina popular para que te ayudara a recuperarte de las enfermedades y los venenos, y un uso diligente de la misma te ha hecho especialmente resistente. Cuando Tratas una enfermedad o un veneno, o alguien más usa una de dichas acciones sobre ti, aumenta a +4 el bonificador por circunstancia concedido con un éxito y si el resultado de la tirada de salvación del paciente es un éxito, el paciente obtiene un éxito crítico.

## REPARACIÓN RÁPIDA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Artesanía

Para ti, la actividad de Reparar pierde el rasgo exploración y requiere 1 minuto en lugar de 10. Si tienes el rango maestro en Artesanía, requiere 3 acciones. Si tienes el rango legendario, te basta con 1 acción.

## RETIRADA ATERRADA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Intimidación

Cuando obtienes un éxito crítico en una acción de Desmoralizar, si el nivel del objetivo es menor que el tuyo, éste huye durante 1 asalto.

## ROMPER MALDICIÓN

NOTE 7

CONCENTRAR CURACIÓN EXPLORACIÓN GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Ocultismo o Religión

Inviertes 8 horas rezando o llevando a cabo rituales ocultista sobre el objetivo, debilitando el poder que sobre él tiene una maldición. Contrarrestas (pág. 431) la maldición, utilizando Ocultismo o Religión para tu prueba de contrarrestar y la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba para el rango de contrarrestar. Romper maldición tan sólo requiere 10 minutos de oración y rituales si tienes el rango legendario en Ocultismo o Religión.

## SABER ADICIONAL

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

Tu conocimiento se ha expandido hasta abarcar un nuevo campo. Elige una subcategoría adicional de Saber. Obtienes el rango entrenado en ella. En los niveles 3.º, 7.º y 15.º, obtienes un incremento de habilidad adicional que tan sólo puedes aplicar a la subcategoría de Saber elegida.

**Especial** Puedes seleccionar esta dote más de una vez. Cada vez tienes que seleccionar una nueva subcategoría de Saber y obtienes los incrementos de habilidad adicionales para dicha subcategoría a los niveles indicados.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

## SABER INCONFUNDIBLE

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Saber

Nunca te equivocas con la información relativa a tus áreas de experiencia. Cuando Recuerdas conocimiento utilizando cualquier subcategoría de Saber en la que estás entrenado, si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. Si tienes el rango maestro en una subcategoría de Saber, con un éxito crítico obtienes aún más información o contexto de lo usual.

## SALIENTE RÁPIDO

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Atletismo

Te subes fácilmente a los salientes. Cuando te Agarras a un saliente, te puedes alzar hasta dicha superficie y ponerte de pie. Puedes utilizar Atletismo en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarte a un saliente. Si Trepas o Saltas hasta 5 pies (1,5 m) bajo la parte superior de un saliente, puedes alzarte hasta la superficie y ponerte de pie como parte de dicha acción.

## SALTAR PAREDES

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Atletismo

Puedes utilizar el impulso procedente de un salto para propulsarte a lo largo de una pared. Si estás adyacente a una pared al final de un salto (ya sea Sin carrerilla, de Altura o de Longitud), no te caes si tu siguiente acción es otro salto. El anterior te proporciona impulso, por lo que puedes utilizar Salto de altura o Salto de longitud como una sola acción, pero no puedes dar una Zancada como parte de la actividad.

Tan sólo puedes utilizar Saltar paredes una vez en un turno, si no tienes el rango legendario en Atletismo, en cuyo caso puedes utilizarlo tantas veces como puedes utilizar acciones de salto consecutivas en dicho turno.

## SALTO NUBOSO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Atletismo

Tu habilidad atlética sin paralelo te permite saltar distancias imposibles. Triplica la distancia para tu Salto de longitud (por lo que podrías saltar 60 pies [18 m] mediante una prueba con éxito CD 20). Cuando haces un Salto de altura, utiliza el mismo cálculo que para un salto de longitud, pero no tripliques la distancia.

Cuando haces Saltos de altura o de longitud, puedes saltar una distancia mayor que tu Velocidad invirtiendo acciones adicionales. Por cada acción adicional invertida, suma tu Velocidad al límite de distancia a Saltar.

## SALTO PODEROSO

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Atletismo

Puedes Saltar 5 pies (1,5 m) verticalmente sin llevar a cabo un Salto de altura. También incrementas en 5 pies (1,5 m) la distancia horizontal cuando Saltas, incluyendo si es como parte de un Salto de altura o de un Salto de longitud.

## SALTO RÁPIDO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Puedes utilizar Salto de altura y Salto de longitud como una sola acción en lugar de 2 acciones. Si lo haces, no te hace falta la Zancada inicial (ni fallas si no das una Zancada de 10 pies [3 m]).

## SECRETOS ESCURRIDIZOS

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Engaño

Esquivas y evades todo intento de descubrir tu auténtica naturaleza o intenciones. Cuando un conjuro o efecto mágico intenta leer la mente, detectar si mientes o revelar tu identidad, puedes hacer una prueba de Engaño contra la CD del conjuro o del efecto. Si tienes éxito, no se revela nada.

## SEGURO

NOTE 1

FORTUNA GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** entrenado en por lo menos una habilidad

Incluso en las peores circunstancias, puedes llevar a cabo tareas básicas. Elige una habilidad en la que estás entrenado. En lugar de hacer una prueba de habilidad para la misma, puedes aplicar el resultado de 10 + tu modificador por competencia (no apliques ningún otro bonificador, penalizador ni modificador).

**Especial** Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones. Cada vez, elige una habilidad diferente para obtener los beneficios aplicables a la misma.

## SENTIDO ARCANO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Arcanos

Tu estudio de la magia te permite notar su presencia de forma instintiva. Puedes lanzar *detectar magia* a 1.<sup>er</sup> rango a voluntad como un conjuro innato arcano. Si tienes el rango maestro en Arcanos, el conjuro se potencia a 3.<sup>er</sup> rango; si tienes el rango legendario, se potencia a 4.<sup>o</sup> rango.

## SUPERVISOR DE LA FAUNA

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Supervivencia

Puedes estudiar detalles de las tierras vírgenes para determinar la presencia de criaturas cercanas. Puedes invertir 10 minutos estudiando la zona que te rodea para averiguar qué criaturas hay cerca, basándote en los nidos, los excrementos y las marcas que hay en la vegetación. Haz una prueba de Supervivencia contra una CD determinada por el DJ basándose en lo obvios que son los signos. Con un éxito, puedes hacer una prueba de Recordar conocimiento con un penalizador -2 para averiguar más cosas acerca de las criaturas tan sólo a partir de dichos signos. Si tienes el rango maestro en Supervivencia, no sufres dicho penalizador.

## SUPERVIVENCIA PLANARIA

NOTE 7

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango maestro en Supervivencia

Puedes Subsistir utilizando Supervivencia en diferentes Planos, incluso los que carecen de recursos o de fenómenos naturales que normalmente necesitas. Por ejemplo, puedes forrajear en busca de comida sin penalizador incluso si el Plano carece de comida que normalmente te puede sustentar. Un éxito en tu prueba de Subsistir también evita el daño causado por el Plano a ti y a cualesquiera otros a los que apoyas con subsistir. Esto sólo se aplica al daño infligido por las condiciones generales del Plano, no por los peligros menores.

## SUPERVIVENCIALISTA LEGENDARIO

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Supervivencia

Puedes sobrevivir de forma indefinida sin comida o agua y soportar un frío o un calor severo, extremo o increíble sin sufrir daño por ello.

## SUSTO MORTAL

NOTE 15

EMOCIÓN GENERAL MANIPULAR INCAPACITACIÓN MIEDO

**Prerrequisitos** rango legendario en Intimidación

Puedes asustar tanto a tus enemigos que hasta podrían morir. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de una criatura viva a 30 pies (9 m) o menos de ti que sientes u observas y que puede sentirte u observarte a ti. Si el objetivo no puede oírte o no entiende el idioma que hablas, sufres un penalizador -4 por circunstancia. La criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto.

**Éxito crítico** El objetivo debe llevar a cabo una salvación de Fortaleza contra tu CD de Intimidación. Con un fallo crítico, muere. Con cualquier otro resultado, queda asustado 2 y está huyendo durante 1 asalto. El efecto de fallo crítico tiene el rasgo muerte.

**Éxito** El objetivo queda asustado 2.

**Fallo** El objetivo queda asustado 1.

**Fallo crítico** El objetivo no resulta afectado.

## SUSTRACCIÓN SUTIL

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Latrocinio

Cuando Sustraes algo con éxito, los observadores (toda criatura distinta a aquella a quien sustraes el objeto) sufren un penalizador -2 por circunstancia a sus CD de Percepción para detectar el robo. Además, si primero Creas una distracción utilizando Engaño, utilizar una sola acción de Escamotear objeto o de Sustraer no acaba con tu estado de no detectado.

## TAQUIGRAFÍA MÁGICA

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión

Aprender conjuros es fácil para ti. Cuando tienes éxito en Aprender un conjuro, tardas 10 minutos sea cual sea el rango del mismo. Si tendrías éxito en la prueba, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si fallas, puedes probar de nuevo al cabo de una semana o después de subir un nivel, lo que sucede primero.

Puedes usar el tiempo libre para aprender e inscribir nuevos conjuros. Esto funciona como si utilizaras Obtener ingresos con la habilidad asociada a la tradición pero, en lugar de ganar dinero, eliges un conjuro disponible para que lo aprendas y obtienes un descuento, aprendiéndolo gratis si la cantidad obtenida es igual o superior a su coste.

## TEORÍA UNIFICADA

NOTE 15

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango legendario en Arcanos

Entiendes los puntales básicos de las cuatro tradiciones de la magia y de las esencias mágicas, lo que te permite visualizarlas todas a través de una lente arcana. Siempre que utilizas una acción de habilidad o una dote de habilidad que requiere una prueba de Naturaleza, Ocultismo o Religión, dependiendo de la tradición mágica, en su lugar puedes utilizar Arcanos. Si normalmente sufrirías un penalizador o tendrías una CD mayor al usar Arcanos con otra magia (por ejemplo, al Identificar magia), ya no lo sufres.

## TRATAMIENTO INUSUAL

NOTE 2

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Tu entrenamiento médico se extiende a estados menos obvios. Cuando tienes éxito contra una CD 20 en una prueba para Tratar heridas, también puedes reducir en 1 el valor de uno de los siguientes estados: anonadado, debilitado o torpe. Si eres capaz de tratar a más de una criatura a la vez, elige tan solo una para obtener este beneficio. Una criatura se puede beneficiar de Tratamiento inusual sólo una vez al día.

Si el estado es consecuencia de una aflicción, ésta no se cura (aunque el estado se reduce mientras la aflicción permanece en dicho estado).

Si tienes el rango maestro en Medicina, añade el estado drenado a la lista de estados que puedes quitar si tienes éxito en una prueba a CD 30. Si tienes el rango legendario en Medicina, reduces en 2 en lugar de 1 el estado elegido.

## TREPADOR DE COMBATE

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD

**Prerrequisitos** rango entrenado en Atletismo

Tu técnica te permite luchar mientras trepas. No estás desprevenido mientras Trepas y puedes Tregar con una mano ocupada. Sigues teniendo que utilizar la otra mano y ambas piernas para Tregar.

## TRUCAR OBJETO MÁGICO

NOTE 1

GENERAL HABILIDAD MANIPULAR

**Prerrequisitos** rango experto en Medicina

Examinas un objeto mágico que normalmente no podrías utilizar, en un esfuerzo por trugarlo y activarlo temporalmente. Por ejemplo, esto podría permitir a un guerrero lanzar un conjuro desde una varita o a un mago lanzar un conjuro que no está en la lista arcana utilizando un pergamino. Tienes que saber qué sucede cuando se activa el objeto o no puedes intentar trugarlo.

Haz una prueba utilizando la habilidad correspondiente a la tradición mágica del objeto o la que encaja con una tradición que tiene el conjuro en su lista, si tratas de lanzarlo desde el propio objeto. Las habilidades relevantes son Arcanos para la magia arcana, Naturaleza para la primigenia, Ocultismo para las ciencias ocultas, Religión para los divinos o cualquiera de las cuatro para un objeto que tiene el rasgo mágico y carece de rasgo de tradición. El DJ es quien determina la CD basándose en el nivel del objeto (posiblemente ajustada dependiendo del objeto o de la situación).

Si activas un objeto mágico que requiere un modificador al ataque de conjuro o una CD de conjuro y no tienes la aptitud de lanzar conjuros de la tradición relevante, utiliza tu nivel como tu bonificador por competencia y el mayor de los modificadores de entre Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Si tienes el rango maestro en la habilidad apropiada para la tradición del objeto, en su lugar utilizas el bonificador por competencia entrenado; si tienes el rango legendario, en su lugar utilizas el bonificador por competencia experto.

**Éxito** Durante el resto del turno actual, puedes invertir acciones para activar el objeto como si pudieras usarlo normalmente.

**Fallo** No puedes usar el objeto ni intentar trugarlo de nuevo este turno, pero puedes intentarlo de nuevo en turnos subsiguientes.

**Fallo crítico** No puedes usar el objeto y no puedes intentar trugarlo de nuevo hasta tus siguientes preparativos diarios.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Notes

Introducción

Tabla de dotes

A-C

D-K

L-P

Q-R

S

T-W

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

