

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

BRUJO

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

Personajes multiclas brujos

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

DEDICACIÓN DE BRUJO

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

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE BRUJO DOTE 4

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Dedicación de pícaro

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

BRUJERÍA BÁSICA

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

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

BRUJERÍA AVANZADA

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

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

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

ABUNDANCIA DEL PATRÓN

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE BRUJO DOTE 12

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE BRUJO DOTE 18

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

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

CLÉRIGO

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

Personajes multiclase clérigos

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

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

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

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE CLÉRIGO DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de clérigo

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

DOGMA BÁSICO**DOTE 4****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de clérigo

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

DOGMA AVANZADO**DOTE 6****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dogma básico

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

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

ABUNDANCIA DIVINA**DOTE 8****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de clérigo

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE CLÉRIGO**DOTE 12****ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros básico de clérigo, rango maestro en Religión

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE CLÉRIGO DOTE 18**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Lanzamiento de conjuros experto de clérigo, rango legendario en Religión

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

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

DRUIDA

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

Personajes multicase druidas

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

DEDICACIÓN DE DRUIDA

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

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

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE DRUIDA DOTE 4

ARQUETIPO**Prerrequisitos** Dedicación de druida

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

SALVAJISMO BÁSICO

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

CONJURO DE ORDEN

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

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

SALVAJISMO AVANZADO

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

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

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

ABUNDANCIA PRIMIGENIA

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE DRUIDA DOTE 12

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE DRUIDA DOTE 18

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

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

EXPLORADOR

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

Personajes multiclase exploradores

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

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

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

DEDICACIÓN DE EXPLORADOR

DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Destreza +2

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

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

MAÑA BÁSICA DE CAZADOR

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de explorador

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

RESILIENCIA DE EXPLORADOR

DOTE 4

ARQUETIPO

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

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

MAÑA AVANZADA DE CAZADOR

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Maña básica de cazador

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

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

AVISTADOR MAESTRO

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de explorador, rango experto en Percepción

Tu rango de competencia en Percepción se incrementa a maestro.

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

GUERRERO

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

Personajes multiclase guerreros

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

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

DEDICACIÓN DE GUERRERO

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

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

MANIOBRA BÁSICA

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de guerrero

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

RESILIENCIA DE GUERRERO

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de guerrero, una clase que no concede más Puntos de Golpe por nivel que $8 + \text{tu modificador por Constitución}$

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

PEGADOR REACTIVO

DOTE 4**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de guerrero

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

MANIOBRA AVANZADA

DOTE 6**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Maniobra básica

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

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

EXPERTO EN ARMAS DIVERSAS

DOTE 12**ARQUETIPO****Prerrequisitos** Dedicación de guerrero, rango experto cualquier tipo de arma o ataque sin armas

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

MAGO

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

Personajes multiclase magos

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

DEDICACIÓN DE MAGO**DOTE 2**

ARQUETIPO | DEDICACIÓN | MULTICLASE

Prerrequisitos Inteligencia +2

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

CONJURO DE ESCUELA ARCANA**DOTE 4**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

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

ARCANOS BÁSICOS**DOTE 4**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS BÁSICO DE MAGO DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de mago

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

ARCANOS AVANZADOS**DOTE 6**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Arcanos básicos

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

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

ABUNDANCIA ARCANA**DOTE 8**

ARQUETIPO

Prerrequisitos Lanzamiento de conjuros básico de mago

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS EXPERTO DE MAGO DOTE 12

ARQUETIPO

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

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

LANZAMIENTO DE CONJUROS MAESTRO DE MAGO DOTE 18

ARQUETIPO

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Introducción

Competencias

Bardo

Brujo

Clérigo

Druida

Explorador

Guerrero

Mago

Pícaro

Compañeros

Familiares

Arquetipos

Bardo
multiclaseBrujo
multiclaseClérigo
multiclaseDruida
multiclaseExplorador
multiclaseGuerrero
multiclaseMago
multiclasePícaro
multiclase

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjurados

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

PÍCARO

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

Personajes multiclase pícaros

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

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

DEDICACIÓN DE PÍCARO

DOTE 2

ARQUETIPO DEDICACIÓN MULTICLASE

Prerrequisitos Destreza +2

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

ARTIMAÑAS BÁSICAS

DOTE 4

ARQUETIPO

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

ATACANTE FURTIVO

DOTE 4

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro

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

ARTIMAÑAS AVANZADAS

DOTE 6

ARQUETIPO

Prerrequisitos Artimañas básicas

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

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

MAESTRÍA EN HABILIDADES

DOTE 8

ARQUETIPO

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

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

Especial Puedes seleccionar esta dote hasta 5 veces.

ESQUIVA ASOMBROSA

DOTE 10

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro

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

EVASIVIDAD

DOTE 12

ARQUETIPO

Prerrequisitos Dedicación de pícaro, rango experto en salvaciones de Reflejos

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

MANUAL DE JUEGO

CAPÍTULO 4: HABILIDADES

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

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

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

ATRIBUTO CLAVE

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

ACCIONES DE HABILIDAD

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

CÓMO MEJORAR LAS HABILIDADES

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

Incrementos de habilidad

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

Dotes de habilidad

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

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

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

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



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

PRUEBAS Y CLASES DE DIFÍCULTAD DE HABILIDAD

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

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

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

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

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

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

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

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

La armadura y las habilidades

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

Pruebas secretas

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

Exploración y Actividades de tiempo libre

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

HABILIDADES, ATRIBUTOS CLAVE Y ACCIONES

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

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

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



ACCIONES DE HABILIDAD GENERALES

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

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

Aprender un conjuro (entrenado)

Habilidades: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión

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

APRENDER UN CONJURO

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN**

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

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

Para aprender elconjuro, tienes que hacer lo siguiente:

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

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

Éxito Gastas todos los materiales y aprendes elconjuro.

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

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

APRENDER UN CONJURO

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

Conjuros aprendidos

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

DESCIFRAR ESCRITURA (ENTRENADO)

Habilidades: Arcanos, Ocultismo, Religión, Sociedad

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

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

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

DESCIFRAR ESCRITURA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

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

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

Éxito crítico Entiendes el verdadero significado del texto.

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

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

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

Ejemplos de tareas de Descifrar escritura

Entrenado un tratado de filosofía básica

Experto un código complejo, como por ejemplo una clave

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

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

Identificar magia (entrenado)

Habilidades: Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión

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

IDENTIFICAR MAGIA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

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

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

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

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

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

Obtener ingresos (entrenado)

Habilidades: Artesanía, Interpretación, Saber, otros

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

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

TRADICIONES MÁGICAS Y HABILIDADES

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

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

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

PREPARACIÓN ADICIONAL

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

Acabar o interrumpir tareas

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

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

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

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

EJEMPLOS DE INGRESOS

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

Harsk prepara el té

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

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

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

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

Lem interpreta

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

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

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

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

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

OBTENER INGRESOS

TIEMPO LIBRE

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

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

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

INGRESOS OBTENIDOS

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

(éxito crítico)

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

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

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

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

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

Ejemplos de tareas de Obtener ingresos

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

Entrenado despachar en un bar, hacer investigaciones legales.

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

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

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

Fabricar mercancías para su venta (Artesanía)

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

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

Organizar un espectáculo (Interpretación)

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

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

Practicar un oficio (Saber)

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

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

Recordar conocimiento (no entrenado)

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

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

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

RECORDAR CONOCIMIENTO ➔

CONCENTRAR | **SECRETO**

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

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

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

Fallo No obtienes información alguna.

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

Tareas de Recordar conocimiento

Los siguientes ejemplos utilizan Sociedad o Religión.

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

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

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

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

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

HABILIDADES DE RECORDAR CONOCIMIENTO

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

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

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

PREGUNTAS DE RECORDAR CONOCIMIENTO

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

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

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

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

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

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

Subsistir (no entrenado)

Habilidades: Sociedad, Supervivencia

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

SUBSISTIR

TIEMPO LIBRE

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

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

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

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

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

Ejemplos de tareas de Subsistir

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

Entrenado la ladera de una colina o poblado típicos

Experto unas montañas típicas o una aldea aislada

Maestro un desierto típico o una ciudad asediada

Legionario un yermo desolado o una ciudad de muertos vivientes

HABILIDADES

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

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

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

ACROBACIAS (DES)

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

MANTENER EL EQUILIBRIO

MOVIMIENTO

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

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

Éxito crítico Te mueves hasta tu Velocidad.

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

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

Fallo crítico Te caes y se acaba tu turno.

Ejemplos de tareas de Mantener el equilibrio

No entrenado raíces enmarañadas, adoquines irregulares

Entrenado viga de madera

Experto grava profunda y suelta

Maestro cuerda fija, placa de hielo lisa

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

PASAR HACIENDO ACROBACIAS

MOVIMIENTO

Das una Zancada hasta tu Velocidad. Durante este movimiento,

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

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

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

Acciones entrenadas de Acrobacias

ESCURRIRSE

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

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

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

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

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

Ejemplos de tareas de Escurrirse

Entrenado un espacio en el que apenas caben tus hombros

Maestro un espacio en el que apenas cabe tu cabeza

MANIOBRAR EN VUELO

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de vuelo

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

Éxito Tienes éxito en la maniobra.

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

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

Ejemplos de tareas de Maniobrar en vuelo

Entrenado ascenso o descenso empinado

Experto volar contra el viento

Maestro invertir la dirección

Legionario atravesar volando un vendaval

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

ARCANOS (INT)

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

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

Acciones entrenadas de Arcanos

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

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

PEDIR PRESTADO UN CONJURO ARCANO

CONCENTRAR | **EXPLORACIÓN**

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

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

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

ARTESANÍA (INT)

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

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

REPARAR

EXPLORACIÓN | **MANIPULAR**

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

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

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

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

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

Acciones entrenadas de Artesanía

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

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

ELABORAR

MANIPULAR | **TIEMPO LIBRE**

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

Para Elaborar un objeto debes cumplir los siguientes requisitos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Material alquímico y objetos mágicos

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

Ejemplo de artesanía

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

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

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

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

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

IDENTIFICAR ALQUIMIA

CONCENTRAR **EXPLORACIÓN** **SECRETO**

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

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

Éxito Identificas el material y la forma de activarlo.

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

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

CONSUMIBLES Y MUNICIÓN

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

FÓRMULAS

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

ATLETISMO (FUE)

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

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

ABRIR POR LA FUERZA ◆

ATAQUE

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

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

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

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

Ejemplos de tareas de Abrir por la fuerza

No entrenado tela, vidrio fino

Entrenado hielo, vidrio grueso

Experto puerta de madera endeble, rastrillo de madera

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

Legendario puerta de piedra o de hierro

DERRIBAR ◆

ATAQUE

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

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

SALTAR

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

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

MOVIMIENTO FORZADO

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

contra la CD de Reflejos del objetivo.

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

Éxito El objetivo cae y queda tumbado.

Fallo crítico Pierdes el equilibrio, caes y acabas tumbado.

EMPUJAR

ATAQUE

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

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

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

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

Fallo crítico Pierdes el equilibrio, caes y acabas tumbado.

NADAR

MOVIMIENTO

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

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

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

Éxito Te mueves atravesando el agua.

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

Ejemplos de tareas de Nadar

No entrenado lago u otras aguas tranquilas

Entrenado agua que fluye, como un río

Experto río que fluye rápidamente

Maestro mar tormentoso

Legionario remolino, catarata

PRESA

ATAQUE

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

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

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

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

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

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

REPOSICIONAR

ATAQUE

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

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

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

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

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

SALTO DE ALTURA

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

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

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

Fallo Saltas normalmente.

Fallo crítico Caes tumbado en tu espacio

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

SALTO DE LONGITUD ➤

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

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

Fallo Das un salto de longitud normal.

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

TREPAR ➤

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes libres las dos manos

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

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

Éxito Te mueves por la pendiente.

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

Ejemplos de tareas de Trepas

No entrenado escala, fuerte pendiente, árbol de ramas bajas

Entrenado jarcias, soga, árbol típico

Experto muro con pequeños asideros y puntos de apoyo

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

Legendario superficie lisa

Acción entrenada de Atletismo

DESARMAR ➤

ATAQUE

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

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

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

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

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

CAER

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

ATAQUES MÚLTIPLES CON ATLETISMO

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

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

DIPLOMACIA (CAR)

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

CAUSAR IMPRESIÓN

AUDITIVO | CONCENTRAR | EXPLORACIÓN | LINGÜÍSTICO | MENTAL

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

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

Éxito La actitud del objetivo hacia ti mejora un paso.

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

PEDIR ➤

AUDITIVO | CONCENTRAR | LINGÜÍSTICO | MENTAL

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

CÓMO CAMBIAR LAS ACTITUDES

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

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

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

Éxito crítico El objetivo está de acuerdo sin reservas con tu petición.

Éxito El objetivo está de acuerdo con tu petición, pero puede imponer cláusulas o modificaciones a la misma.

Fallo El objetivo rechaza tu petición, aunque puede proponer una alternativa menos extrema.

Fallo crítico No sólo el objetivo rechaza la petición, sino que su actitud hacia ti empeora en un paso debido a la temeridad de la misma.

REUNIR INFORMACIÓN

EXPLORACIÓN | SECRETO

Rastreas mercados locales, tabernas y lugares de reunión en un intento de averiguar cosas acerca de un individuo o de un tema en particular. El DJ es quien determina la CD de la prueba y la cantidad de tiempo que requiere (típicamente 2 horas, pero a veces más), junto con cualquier beneficio que puedes ser capaz de obtener invirtiendo dinero en sobornos, bebida o regalos.

Éxito Reúnes información acerca del individuo o del tema. El DJ es quien determina los detalles.

Fallo crítico Reúnes información incorrecta acerca del individuo o del tema.

Ejemplos de tareas de Reunir información

No entrenado tema de actualidad

Entrenado rumor común

Experto rumor oscuro, secreto mal guardado

Maestro información bien guardada o esotérica

Legionario información sólo al alcance de unos pocos e increíblemente selectos o sólo de seres extraordinarios

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

ENGAÑO (CAR)

Puedes engañar y desorrientar a otros utilizando disfraces, mentiras y otras formas de subterfugio. El Engaño a menudo tiene inconvenientes si te descubren, y a menudo lo mejor es haber abandonado la población para cuando eso sucede.

CREAR UNA DISTRACCIÓN ♦

MENTAL

Con un gesto, un truquillo o unas palabras engañosas, puedes crear una distracción que atrae hacia otra parte la atención de una criatura. Si utilizas un gesto o un truquillo, la acción obtiene el rasgo manipular. Si utilizas palabras distractoras, obtiene los rasgos auditivo o lingüístico.

Haz una sola prueba de Engaño y compárala con las CD de Percepción de las criaturas cuya atención tratas de distraer. Tanto si tienes éxito como si no, las criaturas que tratas de distraer obtienen un bonificador +4 por circunstancia a sus CD de Percepción contra tus intentos de Crear una distracción durante 1 minuto.

Éxito Quedas escondido ante todas las criaturas cuya CD de Percepción es menor o igual que tu resultado (el estado escondido te permite Moverte furtivamente para alejarte, tal y como se describe en la pág. 245). Esto dura hasta el final de tu turno o hasta que haces cualquier cosa excepto dar un Paso o utilizar la habilidad Sigilo para Esconderte o Moverte furtivamente (págs. 244 y 245). Si das un Golpe una criatura, está desprevenida contra dicho ataque y a continuación quedas observado. Si haces cualquier otra cosa, quedas observado justo antes de actuar, si el DJ no determina lo contrario.

Fallo No distraes la atención de ninguna criatura cuya CD de Percepción es mayor que tu resultado y dichas criaturas son conscientes de que pretendo engañarlas.

IMITAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN MANIPULAR SECRETO

Creas un disfraz para hacerte pasar por alguien o algo que no eres. Preparar un disfraz convincente cuesta 10 minutos y requiere material de disfraz (en la pág. 290), pero un disfraz más sencillo y rápido podría bastar si no tratas de imitar a un individuo específico, a discreción del DJ.

En la mayoría de los casos, las criaturas tienen una probabilidad de detectar tu engaño tan sólo si utilizan la acción de Buscar para hacer pruebas de Percepción contra tu CD de Engaño. Si tratas de Interactuar de forma directa con alguien mientras estás disfrazado, en su lugar el DJ hace una prueba secreta de Engaño por ti contra la CD de Percepción de dicha criatura.

Si vas disfrazado como un individuo específico, el DJ podría conceder a las criaturas con las que interacciones un bonificador por circunstancia basado en lo bien que conocen a la persona imitada, o bien podría hacer una prueba secreta de Engaño incluso si no estás interaccionando directamente con otros.

Éxito Engañas a la criatura para que crea que eres la persona de la que vas disfrazado. Podrías tener que hacer una nueva prueba si tu comportamiento cambiara.

Fallo La criatura puede ver que no eres quien dices ser.

Fallo crítico La criatura puede ver que no eres quien dices ser y te reconoce, si es capaz de saber quién eres sin un disfraz.

MENTIR

AUDITIVO CONCENTRAR LINGÜÍSTICO MENTAL SECRETO

Tratas de engañar a alguien con una falsedad. Hacerlo cuesta por lo menos 1 asalto, o más si la mentira es elaborada. Haz una sola prueba de Engaño y compárala con las CD de Percepción de las criaturas a las que tratas de engañar. El DJ podría concederles un bonificador por circunstancia basado en la situación y en la naturaleza de la mentira que intentas colar. Es mucho más difícil hacer que una criatura se crea una mentira elaborada o altamente improbable que las mentiras más sencillas y más creíbles, y algunas son tan evidentes que es imposible que nadie se las crea.

A discreción del DJ, si una criatura se cree inicialmente tu mentira, podría hacer una prueba de Percepción más tarde para Averiguar intenciones contra tu CD de Engaño para darse cuenta de que le has mentido. Esto suele pasar si la criatura descubre pruebas suficientes para contrarrestar tus afirmaciones.

Éxito El objetivo se cree tu mentira.

Fallo El objetivo no se cree tu mentira y obtiene un bonificador +4 por circunstancia contra tus intentos de Mentir mientras dura vuestra conversación. Además es probable que, en el futuro, el objetivo sospeche de ti.

Acción Entrenada de Engaño

FINTAR ♦

MENTAL

Requisitos Estás a alcance de cuerpo a cuerpo del oponente al que quieras Fintar.

Con una floritura engañosa, dejas a un oponente mal preparado para tu ataque real. Haz una prueba de Engaño contra la CD de Percepción de tu objetivo.

Éxito crítico Desarrollas por completo las defensas de tu enemigo contra ti. El objetivo queda desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que haces contra él hasta el final de tu siguiente turno.

Éxito Tu enemigo resulta engañado, pero sólo momentáneamente. El objetivo queda desprevenido contra el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que haces contra él hasta el final de tu turno actual.

Fallo crítico Tu finta acaba fatal. Quedas desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo que el objetivo hace contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

INTERPRETACIÓN (CAR)

Eres hábil en una forma de interpretación, utilizando tu talento para impresionar a las multitudes o para ganarte la vida.

Competencia básica

Algunas interpretaciones requieren algo más que ser carismático y si no cumples las demandas de la forma artística o de la audiencia, el DJ te podría aplicar un penalizador basado en el atributo relevante. Por ejemplo, si quieres bailar y tienes un modificador negativo por Destreza, podrías sufrir un penalizador. Igualmente, si tienes que dar un discurso y tu modificador por inteligencia es negativo, podrías tener que esperar que tu Carisma en bruto superara los penalizadores debidos a tus limitaciones intelectuales... ¡o pedirle a alguien que te ayude a escribirlo!

Rasgos de interpretación

Cuando utilizas una acción que usa la habilidad Interpretación, ésta obtiene uno o más rasgos relevantes al tipo de la misma. El DJ podría cambiarlos dependiendo de las circunstancias, pero los rasgos más comunes basados en la interpretación se indican más abajo.

Si quieras ser particularmente hábil con un tipo de interpretación, puedes seleccionar la dote de habilidad Intérprete virtuoso (pág. 258). Dicha dote subdivide algunas de las interpretaciones indicadas más arriba por tipo de instrumento específico y tu DJ podría permitirte que añadieras tu propio tipo.

Interpretación	Rasgos adicionales
Actuar o Interpretar	Auditivo, lingüístico y visual
una comedia	
Bailar	Auditivo y manipular
Tocar un instrumento	Auditivo y manipular
Hablar en público o cantar	Auditivo y lingüístico

INTERPRETAR ◆

CONCENTRAR

Cuando llevas a cabo una interpretación breve (una canción, un baile rápido o unos cuantos chistes) utilizas la acción Interpretar. Esta acción es especialmente útil cuando quieras demostrar tu capacidad o impresionar rápidamente a alguien. Interpretar raramente tiene impacto por sí sola, pero podría influenciar las CD de las pruebas de Diplomacia subsiguientes contra quienes observan o incluso cambiar sus actitudes si el DJ lo cree conveniente.

Éxito crítico Tu interpretación impresiona a los observadores, que es probable que comparten comentarios acerca de tu aptitud.

Éxito Demuestras tu valía y los observadores aprecian la calidad de tu interpretación.

Fallo Tu interpretación fracasa.

Fallo crítico Tan solo demuestras tu incompetencia.

Ejemplos de tareas de Interpretar

No entrenado audiencia de plebeyos

Entrenado audiencia de artesanos

Experto audiencia de mercaderes o nobles menores

Maestro audiencia de la alta nobleza o la realeza menor

Legendario audiencia de la realeza mayor o seres de otro mundo

Acción entrenada de Interpretación

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

- **Obtener ingresos** (pág. 229) organizando una interpretación.

INTIMIDACIÓN (CAR)

Doblegas a la tuya la voluntad de otros utilizando amenazas. A diferencia del Engaño o de la Diplomacia, la Intimidación es típicamente un instrumento romo, con poco espacio para los matices o la delicadeza.

DESMORALIZAR ◆

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL MIEDO

Con un grito repentino, un desafío bien calibrado o una injuria hiriente, puedes quebrantar la resolución de un enemigo. Elige una criatura a 30 pies (9 m) o menos de ti de la que eres consciente. Haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad de tu objetivo. Si el objetivo no entiende el idioma en el que hablas, o no estás hablando un idioma, sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba. Sea cual sea el resultado, el objetivo quedará temporalmente inmune a tus intentos de Desmoralizarle durante 10 minutos.

Éxito crítico El objetivo queda asustado 2.

Éxito El objetivo queda asustado 1.

OBLIGAR

AUDITIVO CONCENTRAR EMOCIÓN EXPLORACIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL

Con amenazas veladas o directas, tratas de obligar a una criatura a que haga lo que tú quieres. Debes invertir por lo menos 1 minuto conversando con la criatura. Al final de la conversación, haz una prueba de Intimidación contra la CD de Voluntad del objetivo, modificada por cualquier circunstancia que el DJ determine (las actitudes a que se hace referencia en los efectos de más abajo se resumen en la barra lateral Cómo cambiar las actitudes de la pág. 238, y se describen al completo en el Apéndice Estados, que empieza en la pág. 442).

Éxito crítico El objetivo te facilita la información que buscas o se muestra de acuerdo en seguir tus instrucciones si éstas no pueden dañarte en modo alguno. El objetivo continúa estando de acuerdo contigo durante una cantidad de tiempo determinada por el DJ, pero no superior a 1 día, en cuyo momento se vuelve malintencionado (si aún no era malintencionado u hostil). Sin embargo, tiene demasiado miedo de ti para tomar represalias... por lo menos a corto plazo.

Éxito Como éxito crítico, pero una vez que el objetivo se vuelve malintencionado, podría decidirse a actuar contra ti, por ejemplo informando de ti a las autoridades o ayudando a tus enemigos.

Fallo El objetivo no hace lo que tú dices y, si aún no era malintencionado u hostil, se vuelve malintencionado.

Fallo crítico El objetivo rehúsa cumplir tus órdenes, se vuelve hostil si aún no lo era y queda temporalmente inmune a tus intentos de Obligarle durante por lo menos 1 semana.

LATROCINIO (DES)

Estas entrenado en un conjunto de habilidades en particular, típicas de ladrones y de facinerosos.

ESCAMOTEAR UN OBJETO ◆

MANIPULAR

Te haces con un objeto pequeño no atendido e intentas que nadie se dé cuenta. Haz una sola prueba de Latrocínio contra la CD de Percepción de todas las criaturas que te están observando en ese momento. Lo normal es que sólo puedas Escamotear objetos de Impedimento insignificante, aunque el DJ podría determinar otra cosa dependiendo de la situación.

Éxito La criatura no se da cuenta de que Escamoteas el objeto.

Fallo La criatura se da cuenta de que Escamoteas el objeto.

SUSTRAER ◆

MANIPULAR

Tratas de hacerte con un objeto de otra criatura sin que lo note. Típicamente, tan sólo puedes Sustraer un objeto de Impedimento insignificante, y fallas automáticamente si la criatura que tiene el objeto está en combate o en guardia.

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

Haz una prueba de Latrocínio para determinar si Sustraes el objeto con éxito. La CD suele ser la CD de Percepción de la criatura que tiene el objeto. Es más fácil robar un objeto que se lleva encima pero que no está vigilado de cerca (como por ejemplo una bolsa de monedas que cuelga del cinto o un objeto dentro de dicha bolsa). El DJ puede incrementar la CD si el objeto está protegido o si la naturaleza del mismo hace que sea más difícil de sustraer (como por ejemplo, un objeto muy pequeño en un embalaje grande o un pergaminio mezclado con otros documentos). Por ejemplo, la CD es típicamente 5 mayor si el objeto está en un bolsillo, lo lleva una criatura en la mano o está similarmente protegido.

También podrías tener que comparar el resultado de tu prueba de Latrocínio contra la CD de Percepción de otros observadores distintos a la persona que lleva el objeto. El DJ podría imponer un penalizador por circunstancia a la CD de los observadores distraídos.

Éxito Robas el objeto sin que el portador se dé cuenta, o un observador no te ve hacerte con el objeto o intentar hacerte con él.

Fallo El portador del objeto detecta tu intento antes de que puedas hacerte con el objeto, o un observador te ve sustraerlo o intentarlo. El DJ es quien determina la respuesta de cualquier criatura que se da cuenta de tu sustracción.

Acciones entrenadas de Latrocínio

FORZAR UNA CERRADURA ➤

MANIPULAR

Requisitos Tienes en tus manos un juego de herramientas de ladrón o dispones de él (pág. 288).

Abrir una cerradura sin tener la llave es muy parecido a Inutilizar un mecanismo, pero la CD de la prueba la determinan la complejidad y la construcción de la cerradura (las cerraduras y sus CD están en la pág. 287). Las cerraduras de calidad superior podrían requerir múltiples éxitos para ser forzadas. Si careces de las herramientas apropiadas, el DJ te podría permitir que utilizaras ganzúas improvisadas, que se tratan como herramientas de baja calidad.

Éxito crítico Fuerzas la cerradura u obtienes dos éxitos acumulativos para forzar una que requiere más de un éxito. No dejas rastro de tus manipulaciones.

Éxito Fuerzas la cerradura u obtienes un éxito acumulativo para forzar una que requiere más de un éxito. Dejas tras de ti unos daños que indican que la cerradura ha sido forzada, si se examina de cerca.

Fallo crítico Rompes tus herramientas y dejas tras de ti unos daños obvios. Arreglar un juego de herramientas roto requiere utilizar Artesanía o Repararlo, o bien incorporar ganzúas de repuesto (que cuestan 3 pp, o 3 po si es un juego de herramientas de ladrón infiltrador).

INUTILIZAR UN MECANISMO ➤

MANIPULAR

Esta acción te permite desactivar una trampa u otro artilugio complejo. A menudo, un artilugio requiere numerosos éxitos antes de quedar desactivado, dependiendo de su construcción y de su complejidad. Para estas cosas, va muy bien un juego de herramientas de ladrón, y a veces incluso es de uso obligado para Inutilizar un meca-