

tiene lugar. En su lugar, se te retira del orden de iniciativa. Puedes volver al mismo como acción gratuita desencadenada por el final del turno de cualquier otra criatura. Esto cambia permanentemente tu iniciativa a la nueva posición. No puedes usar reacciones hasta volver al orden de iniciativa. Si Retrasas un asalto entero sin volver al orden de iniciativa, las acciones del turno Retrasado se pierden, tu iniciativa no cambia y tu siguiente turno tiene lugar en tu posición original en el orden de iniciativa.

Cuando Retrasas, cualquier daño persistente u otros efectos negativos que normalmente tienen lugar al inicio o al final de tu turno suceden de inmediato cuando utilizas la acción Retrasar. Cualquier efecto beneficioso que acabaría en cualquier momento de tu turno también acaba. El DJ podría determinar que otros efectos también se acaban cuando Retrasas. Esencialmente, no puedes Retrasar para evitar consecuencias negativas que tendrían lugar en tu turno ni para prolongar efectos beneficiosos que acabarían en tu turno.

SALTAR

MOVIMIENTO

Das un salto corto horizontal o vertical. Saltar una distancia mayor requiere el uso de la habilidad Atletismo para un Salto de altura o un Salto de longitud (pág. 236).

- **Horizontal** Saltas hasta 10 pies (3 m) en horizontal si tu Velocidad es por lo menos 15 pies (4,5 m) o hasta 15 pies (4,5 m) en horizontal 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 salvar una brecha de 5 pies (1,5 m) o de 10 pies (3 m) si tu Velocidad es 30 pies (9 m) o más. No puedes dar un Salto en horizontal si tu Velocidad es menor de 15 pies (4,5 m).
- **Vertical** Saltas hasta 3 pies (90 cm) verticalmente y 5 pies (1,5 m) horizontalmente hasta una superficie elevada.

SOLTAR

MANIPULAR

Sueltas algo que sostienes en una o ambas manos. Esto podría significar que dejas caer un objeto, quitas una mano de tu arma pero continúas empuñándola con la otra, dejas ir una cuerda de la que cuelga un candelabro o llevas a cabo una acción similar. A diferencia de la mayoría de acciones de manipular, Soltar no desencadena reacciones que pueden verse activadas por acciones con el rasgo manipular (por ejemplo, Golpe reactivo).

Si quieres prepararte para Soltar algo fuera de tu turno, usa la actividad Preparar.

TUMBARSE

MOVIMIENTO

Te dejas caer al suelo.

ZANCADA

MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad (pág. 420).

Acciones básicas de especialidad

Estas acciones se utilizan sólo en circunstancias específicas. Las acciones

Detener una caída, Excavar y Volar requieren que dispongas de un tipo de movimiento especial (pág. 420). Las velocidades de trepar y de nadar utilizan las acciones correspondientes de la habilidad Atletismo (págs. 235 a 237).

AGARRARSE A UN SALIENTE

MANIPULAR

Desencadenante Caes de un saliente o asidero o pasas al lado mientras caes.

Requisitos No tienes las manos atadas a la espalda ni estás neutralizado de alguna otra forma.

Cuando caes de un saliente u otro asidero o pasas al lado mientras caes, puedes intentar agarrarte para, potencialmente, detener tu caída. Tienes que tener éxito, o bien en una prueba de Acrobacias, o bien en una salvación de Reflejos (tú eliges), por lo general con la CD de Trepar. Si consigues agarrarte al saliente, después puedes Trepar usando Atletismo.

Éxito crítico Te agarras al saliente, tanto si tienes una mano libre como si no, usando por lo general un objeto sostenido adecuado (por ejemplo, clavando un hacha de batalla en el saliente). Sigues sufriendo daño debido a la distancia caída hasta ese momento, pero la tratas como si fuera 30 pies (9 m) más corta.

Éxito Si por lo menos tienes una mano libre, te agarras al saliente, deteniendo tu caída. Sigues sufriendo daño debido a la distancia caída hasta ese momento, pero la tratas como si fuera 20 pies (6 m) más corta. Si no tienes ninguna mano libre, sigues cayendo como si hubieras fallado la prueba.

Fallo crítico Continúas cayendo y, si has caído 20 pies (6 m) o más antes de usar esta reacción, sufres 10 daño contundente debido al impacto por cada 20 pies (6 m) caídos.

ALZAR UN ESCUDO

Requisitos Estás embrazando un escudo.

Colocas el escudo para que te proteja. Cuando has Alzado un escudo, obtienes el bonificador por circunstancia indicado a la CA. Tu escudo permanece alzado hasta el inicio de tu siguiente turno.

DESVIAR LA MIRADA

Desvías la mirada de un peligro, como por ejemplo los ojos de una medusa. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones contra las aptitudes visuales que requieren que mires a una criatura u objeto, como por ejemplo la mirada petrificante de una medusa. Tu mirada permanece desviada hasta el inicio de tu siguiente turno.

DETENER UNA CAÍDA

Desencadenante Te caes.

Requisitos Tener Velocidad de vuelo

Puedes elegir entre hacer una prueba de Acrobacias y una salvación de Reflejos para hacer que tu caída sea más lenta. La CD suele ser 15, pero podría ser mayor debido a turbulencias en el aire u otras circunstancias.

Éxito No sufres daño alguno debido a la caída.

DISIPAR

CONCENTRAR

Acabas con un efecto que indica que puedes Disiparlo. Disipar acaba con el efecto completo si no se indica lo contrario.

EXCAVAR

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de excavar.

Te abres camino excavando a través de tierra, arena o un material suelto similar, a un ritmo máximo igual a tu Velocidad de excavar. No puedes excavar a través de roca o de otras sustancias más densas que la tierra si no dispones de una aptitud que te lo permite.

MANTENER

CONCENTRAR

Elige uno de tus efectos con una duración mantenida o que indica un beneficio especial cuando lo Mantienes. La mayoría de dichos efectos proceden de conjuros o de activaciones de objetos mágicos. Si el efecto tiene una duración mantenida, se prolonga hasta el final de tu siguiente turno (mantener más de una vez en el mismo turno no prolonga la duración a turnos subsiguientes). Si una aptitud

HABLAR

Si puedes actuar, también puedes hablar. No tienes que gastar ningún tipo de acción para hablar pero, como quiera que un asalto representa 6 segundos de tiempo, lo normal es que sólo puedas pronunciar como máximo una frase por asalto. Usos especiales del habla, como por ejemplo hacer una prueba de habilidad de Engaño para Mentir, requiere gastar acciones y seguir sus propias reglas. El habla tiene el rasgo auditivo. Si te comunicas de alguna otra forma que el habla, podrían aplicarse otras reglas. Por ejemplo, usar el lenguaje de signos es visual en lugar de auditivo.

puede ser mantenida pero no indica cuánto tiempo, puede serlo hasta 10 minutos.

Un efecto podría indicar un beneficio adicional que tiene lugar cuando lo Mantienes, y esto puede incluso aparecer en efectos que no tienen una duración mantenida. Si el efecto tiene a la vez un beneficio especial y una duración mantenida, tu acción de Mantener prolonga la duración así como el hecho de disponer del beneficio especial.

Si tu acción de Mantener es perturbada, la aptitud se acaba.

MONTAR

MOVIMIENTO

Requisitos Estás adyacente a una criatura por lo menos un tamaño mayor que tú, que está dispuesta a dejarse montar.

Te mueves hasta la criatura y la montas. Si ya estás montado, en su lugar puedes utilizar esta acción para desmontar, abandonando la montura en un espacio adyacente a la misma.

SEÑALAR

AUDITIVO MANIPULAR VISUAL

Requisitos Una criatura no ha sido detectada por uno o más de tus aliados, pero sí por ti.

Indicas a uno o más de tus aliados dónde está una criatura a la que puedes ver, haciendo gestos en una dirección y describiendo verbalmente la distancia. Dicha criatura pasa a estar escondida de tus aliados, en lugar de no detectada (pág. 456). Esto sólo funciona para los aliados que pueden verte y están en una posición en la que podrían potencialmente detectar al objetivo. Si tus aliados no pueden oírte o entenderte, tienen que tener éxito en una prueba de Percepción contra la CD de Sigilo de la criatura o te entienden mal y creen que el objetivo está en un lugar diferente.

VOLAR

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de vuelo

Te mueves por el aire como máximo a tu Velocidad de vuelo. Moverse hacia arriba (en vertical o en diagonal) utiliza las reglas de movimiento a través de terreno difícil. Puedes descender 10 pies (3 m) por cada 5 pies (1,5 m) de movimiento que gastas. Si bajas volando hasta el suelo, no sufres daño por caída. Puedes utilizar una acción para Volar 0 pies y mantenerte flotando en el mismo sitio. Si al final de tu turno estás en el aire y no has utilizado una acción de Volar en el mismo, caes.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MOVIMIENTO

Tu movimiento y tu posición determinan cómo interaccionas con el mundo. Moverse en los modos de exploración y de tiempo libre es relativamente fluido. El movimiento en el modo de encuentro sigue reglas adicionales que se explican en Movimiento táctico (pág. 421). Las reglas que se detallan a continuación se aplican en todos los modos de juego.

TIPOS DE MOVIMIENTO

Las criaturas en Pathfinder flotan a través de las nubes, escalan acantilados verticales y excavan bajo tierra. La mayor parte de las criaturas tiene una Velocidad, que es (por defecto) la rapidez con la que se puede mover por tierra.

Algunas aptitudes conceden diferentes formas de movimiento, como por ejemplo a través del aire o bajo tierra. Cada uno de estos tipos de movimiento especial tiene su propia Velocidad. Muchas criaturas disponen de estas Velocidades de forma natural, como por ejemplo un pájaro, que dispone de una Velocidad de vuelo o un pez, que dispone de una Velocidad de nado. Los diversos tipos de movimiento se indican a continuación. Como quiera que la acción Zancada sólo puede usarse con tu Velocidad normal, moverse usando uno de estos tipos de movimiento requiere el uso de una acción especial y no puedes dar un Paso mientras utilizas uno de ellos. Dado que el término Velocidad en sí se refiere a tu Velocidad terrestre, las reglas que conciernen a los tipos de movimiento especiales especifican el tipo de movimiento al que se aplican. Las velocidades pueden verse aumentadas o reducidas debido a bonificadores y penalizadores por objeto, por circunstancia y por estatus. Los penalizadores no pueden reducir tus Velocidades por debajo de 5 pies (1,5 m) si no se indica lo contrario.

Cambiar de un tipo de movimiento a otro requiere acabar la acción que tiene el primer tipo de movimiento y usar una nueva, ésta con el segundo tipo de movimiento. Por ejemplo, si Trepas 10 pies (3 m) hasta lo alto de un risco, a continuación puedes dar una Zancada hacia adelante de 10 pies (3 m). En algunos casos, el DJ podría opinar lo contrario, especialmente si mueves una distancia muy corta utilizando uno de los tipos de movimiento.

Velocidad

La mayoría de los PJs y de los monstruos tienen una estadística de Velocidad que indica lo rápidamente que pueden moverse por tierra. A esta estadística se le denomina Velocidad terrestre cuando es necesario diferenciarla de las Velocidades especiales.

Cuando usas la acción Zancada, mueves tantos pies (1 pie = 30 cm) como tu Velocidad. Hay numerosas otras aptitudes que te permiten moverte, desde Gatear hasta Saltar, y la mayoría de ellas se basan de alguna forma en tu Velocidad. Siempre que una regla menciona tu Velocidad sin especificar un tipo, se refiere a tu Velocidad terrestre.

Velocidad de excavar

Una Velocidad de excavar te permite cavar túneles a través del terreno. Puedes utilizar la acción Excavar (pág. 419) si tienes Velocidad de excavar. Excavar no suele dejar atrás un túnel, si la aptitud no dice específicamente que lo hace. La mayor parte de las criaturas tiene que contener el aliento cuando excava, y podrían necesitar sentido de la vibración (pág. 433) para orientarse.

Velocidad de trepar

Una Velocidad de trepar te permite subir o bajar fuertes pendientes y superficies verticales. La mayor parte de las criaturas tienen que hacer pruebas de Atletismo para Trepar pero, si tienes Velocidad de trepar, tienes éxito de forma automática y subes tu Velocidad de trepar en lugar de la distancia indicada.

Podrías necesitar pruebas de Atletismo para Trepar en condiciones peligrosas, para encaramarte por superficies extremadamente difíciles o para cruzar planos horizontales, como por ejemplo techos. También puedes hacer una prueba de Atletismo para trepar en lugar de aceptar un éxito automático con la esperanza de obtener un éxito crítico. Tu Velocidad de trepar te concede un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Trepar.

Si tienes Velocidad de trepar, no estás desprevenido mientras trepas.

Velocidad de vuelo

Si tienes Velocidad de vuelo, puedes utilizar las acciones Volar y Detener una caída (pág. 419). También puedes hacer una prueba de Maniobrar en vuelo si tienes el rango entrenado en la habilidad Acrobacias.

Las condiciones del viento pueden afectar al uso de tu acción de Volar. Por lo general, moverse contra el viento usa las mismas reglas que moverse a través de terreno difícil (o terreno difícil mayor si además estas ascendiendo) y mover a favor del viento te permite mover 10 pies (3 m) por cada 5 pies (1,5 m) de movimiento que gastas (esto no es acumulativo con moverse directamente hacia abajo). Para más información sobre cómo gastar movimiento, consulta Movimiento táctico en la pág. 421.

Los movimientos hacia arriba y hacia abajo son ambos relativos a la gravedad en tu zona; si estás en un lugar con gravedad cero, moverse hacia arriba o hacia abajo no es diferente a moverse en horizontal.

Velocidad de nadar

Con una Velocidad de nadar, te puedes impulsar a través del agua con pocos impedimentos. En lugar de hacer pruebas de Atletismo para nadar, tienes éxito automáticamente y mueves tu Velocidad de nadar en lugar de la distancia indicada. Nadar hacia arriba o hacia abajo sigue siendo equivalente a moverse por terreno difícil.

Sigues teniendo que hacer pruebas de Nadar en condiciones peligrosas o para cruzar aguas turbulentas. También puedes hacer una prueba de Atletismo para Nadar en lugar de aceptar un éxito automático con la esperanza de obtener un éxito crítico. Tu Velocidad de nadar te concede un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Nadar.

Tener una Velocidad de nadar no significa necesariamente que puedas respirar bajo el agua, por lo que podrías tener que contener el aliento estando bajo el agua para no ahogarte (pág. 437).

CAÍDAS

Cuando caes más de 5 pies (1,5 m), al aterrizar sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída (*en pies, no en metros*). Trata las caídas de más de 1500 pies (450 m) como si fueran de 1500 pies (450 m), o sea daño 750. Si sufres cualquier cantidad de daño debido a una caída, aterrizas tum-bado. En el primer asalto de caída, caes unos 500 pies (150 m) y aproximadamente 1500 pies (450 m) cada asalto posterior.

Puedes Agarrarte a un saliente como reacción para reducir el daño de algunas caídas (pág. 418), o Detener una caída si tienes Velocidad de vuelo (pág. 420). Además, si caes sobre agua, nieve u otra sustancia relativamente blanda, puedes tratar la caída como si fuera 20 pies (6 m) menor o 30 pies (9 m) menor si te tiras intencionadamente. La reducción efectiva no puede ser mayor que la profundidad por lo que, cuando caes al agua con una profundidad de 10 pies (3 m), tratas la caída como 10 pies (3 m) menor.

Caer sobre una criatura

Si aterrizas sobre una criatura, dicha criatura tiene que hacer una salvación de Reflejos CD 15. Aterrizas exacta e intencionadamente sobre una criatura tras una caída larga es casi imposible.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre tanto daño contundente como una cuarta parte del daño por caída sufrido por ti.

Fallo La criatura sufre tanto daño contundente como la mitad del daño por caída sufrido por ti.

Fallo crítico La criatura sufre la misma cantidad de daño por caída sufrido por ti.

Objetos que caen

Un objeto que se deja caer sufre daño igual que una criatura. Si el objeto cae sobre una criatura, ésta puede hacer una salvación de Reflejos usando las mismas reglas que cuando una criatura cae sobre otra. Los peligros y los conjuros que implican objetos que caen, como por ejemplo un corrimiento de tierras, tienen sus propias reglas sobre cómo interactúan con las criaturas y el daño que infligen.

MOVIMIENTO TÁCTICO

Tu movimiento durante el modo de encuentro (y en otras ocasiones en las que se requiere un movimiento preciso) depende de las acciones y de las demás aptitudes que utilizas. Tanto si das una Zancada, un Paso, Nadas o Trepas, la distancia máxima que puedes mover está basada en tu Velocidad. Ciertas dotes u objetos mágicos te pueden conceder otros tipos de movimiento, lo que te permite excavar, trepar, volar o nadar rápidamente (pág. 420).

Cuando las reglas se refieren a un “coste de movimiento” o “gastar movimiento” describen cuántos pies (1 pie = 30 cm) de tu Velocidad tienes que utilizar para moverte de un punto a otro. Normalmente, el movimiento cuesta el número de pies (*metros*) que te mueves. Sin embargo, a veces es difícil mover cierta distancia debido al terreno difícil (pág. 423) u otros factores. En semejante caso, podrías tener que gastar una cantidad diferente de movimiento para moverte de un lugar a otro.

Movimiento en un tablero

Si un encuentro implica combate, a menudo es buena idea representar el movimiento y la posición relativa de los participantes utilizando un *Pathfinder Flip-Mat* o alguna otra forma cuadrículada de mostrar el terreno (normalmente decimos “tablero”), y miniaturas para representar a los combatientes. Cuando un PJ se mueve por un tablero cuadrículado, cada casilla de una pulgada (2,54 cm) equivale a 5 pies (1,5 m) en el mundo de juego. Por lo tanto, una criatura que se mueve en línea recta hasta 5 pies (1,5 m) de su movimiento por cada casilla recorrida. El terreno difícil, descrito en la pág. 423 puede hacer que algunas casillas cuesten más cantidad de movimiento.

Movimiento en diagonal

Como quiera que el movimiento en diagonal cubre más terreno, dicho movimiento se cuenta de forma diferente. La primera casilla de movimiento en diagonal a la que mueves en un turno cuenta como 5 pies (1,5 m), pero la segunda cuenta como 10 pies (3 m) y el conteo alterna subsiguientemente. Por ejemplo, si mueves 4 casillas en diagonal, cuentas primero 5 pies, después 10, después 5 y después 10 (1,5, 3, 1,5 y 3 m *respectivamente*) para un total de 30 pies (9 m). Llevas la cuenta de tu movimiento total en diagonal a lo largo de tu movimiento durante tu turno, pero vuelves a iniciar el conteo al final del mismo. El diagrama de la pág. 423 muestra un ejemplo.

Movimiento en tres dimensiones

La mayor parte del movimiento de la partida se puede representar en una superficie plana. Si las criaturas vuelan, nada o se mueven de alguna otra forma por un espacio tridimensional, consulta los consejos de la pág. 437 sobre Batallas especiales.

Tamaño, espacio y alcance

Las criaturas y los objetos de diferente tamaño ocupan diferentes cantidades de espacio. Los tamaños y los espacios que ocupan cada uno en un tablero se indican en la tabla Tamaño y alcance (ver a continuación). La tabla también indica el alcance típico para las criaturas de cada tamaño, tanto para las criaturas altas (la mayoría de bípedos) como para las largas (la mayoría de cuadrúpedos). Consulta la pág. 426 para más información acerca del alcance.

La entrada Espacio indica cuántos pies (*metros*) de lado tiene el espacio de la criatura, de manera que una criatura Grande llena un espacio de 10 x 10 pies (3 x 3 m), o 4 casillas del tablero (si necesitas medir en tres dimensiones, su espacio también tiene 10 pies [3 m] de altura). A veces parte de la criatura se extiende más allá de su espacio, como por ejemplo si un pulpo gigante te está agarrando con sus tentáculos. En dicho caso, el DJ suele permitir que ataques la parte extendida, incluso si tu alcance no llega hasta la parte principal de la criatura.

TAMAÑO Y ALCANCE

Tamaño	Espacio	Alcance (alta)	Alcance (larga)
Menudo	Menos de 5 pies (1,5 m)	0 pies	0 pies
Pequeño	5 pies (1,5 m)	5 pies (1,5 m)	5 pies (1,5 m)
Mediano	5 pies (1,5 m)	5 pies (1,5 m)	5 pies (1,5 m)
Grande	10 pies (3 m)	10 pies (3 m)	5 pies (1,5 m)
Enorme	15 pies (4,5 m)	15 pies (4,5 m)	10 pies (3 m)
Gargantuesco	20 pies (6 m) o más	20 pies (6 m)	15 pies (4,5 m)

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

REACCIONES AL MOVIMIENTO

Algunas reacciones y acciones gratuitas son desencadenadas por una criatura que utiliza una acción con el rasgo movimiento. El ejemplo más notable es Golpe reactivo (que se reproduce a continuación). Las acciones con el rasgo movimiento pueden desencadenar reacciones o acciones gratuitas a lo largo de la distancia recorrida. Cada vez que sales de una casilla que está dentro del alcance de la criatura, tu movimiento desencadena dichas reacciones y acciones gratuitas (aunque no más de una vez por acción de movimiento por cada criatura que reacciona). Si usas una acción de movimiento pero no sales de la casilla, el desencadenante tiene lugar al final de dicha acción o aptitud.

Algunas acciones, como por ejemplo Paso, especifican claramente que no desencadenan reacciones o acciones gratuitas basadas en el movimiento.

GOLPE REACTIVO

Desencadenante Una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, hace un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando.

Fustigas a un enemigo que deja una abertura en sus defensas. Da un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tu ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, perturbas dicha acción. Este Golpe no cuenta contra tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Golpe.

Una criatura u objeto Pequeño o menor ocupa por lo menos 1 casilla en un tablero, y las criaturas de dichos tamaños no suelen compartir espacio excepto en situaciones como un PJ sobre una montura.

Múltiples criaturas Menudas pueden ocupar el mismo espacio. Por lo menos cuatro pueden caber en una sola casilla, aunque el DJ podría determinar que aún caben más. Las criaturas Menudas pueden también compartir un espacio ocupado por una criatura mayor. Si el alcance de la criatura Menuda es 0 pies, tiene que compartir un espacio con una criatura para poder atacarla.

Movimiento a través del espacio de una criatura

Puedes mover a través del espacio de una criatura voluntaria. Si quieres moverte a través del de una criatura involuntaria, puedes Pasar haciendo Acrobacias por el mismo (ver Acrobacias en la pág. 233). No puedes acabar tu turno en una casilla ocupada por otra criatura, aunque puedes acabar una acción de movimiento en su casilla si a continuación utilizas otra acción de movimiento para abandonarla. Si dos criaturas acaban por accidente en la misma casilla, el DJ determina cuál se ve expulsada de la misma (o si una de ellas queda tumbada).

Criaturas tumbadas e incapacitadas

Puedes compartir espacio con una criatura tumbada si dicha criatura es voluntaria, está inconsciente o muerta y si es de tu tamaño o menor. El DJ podría permitir que te subieras al cadáver o al cuerpo inconsciente de una criatura mayor en determi-

nadas situaciones. Una criatura tumbada no puede ponerse de pie si alguien más ocupa su espacio, pero puede Gatear hasta otro espacio en el que le es posible incorporarse, o puede apartar de un Empujón a la otra criatura.

Criaturas de diferente tamaño

En la mayoría de casos, puedes atravesar el espacio de una criatura tres tamaños mayor que tú o mayor. Esto significa que una criatura Mediana puede atravesar el espacio de una criatura Gargantuesca y una criatura Pequeña puede atravesar el espacio de una criatura Enorme o Gargantuesca. Igualmente, una criatura mayor puede atravesar el espacio de una criatura tres veces menor que sí misma o más pequeña. Sigues sin poder acabar tu movimiento en un espacio ocupado por una criatura.

Las criaturas Menudas son una excepción, igual que con compartir un espacio. Pueden atravesar los espacios de las criaturas e incluso acabar su movimiento allí. Similarmente, otras criaturas pueden atravesar y acabar su movimiento en el espacio de una criatura Menuda.

Objetos

Como quiera que los objetos no son tan móviles como las criaturas, es más probable que llenen un espacio. Esto significa que no siempre podrás atravesar sus espacios como lo harías con un espacio ocupado por una criatura. Podrías ocupar la misma casilla de una estatua de tu tamaño, pero no una columna ancha. El DJ es quien determina si puedes moverte normalmente a la casilla del objeto, si se aplican reglas especiales o si eres incapaz de moverte a dicha casilla.

Movimiento forzado

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. El movimiento forzado no desencadena reacciones desencadenadas por el movimiento. Algunas causas comunes de movimiento forzado incluyen las acciones de Atletismo Reposicionamiento y Empujón. En los raros casos en los que no queda claro si el movimiento es voluntario o forzado, el DJ es quien lo determina.

Si el movimiento forzado te movería a un espacio que no puedes ocupar (por ejemplo, porque hay objetos de por medio o porque careces del tipo de movimiento necesario para llegar hasta allí), dejas de moverte en el último espacio que puedes ocupar.

Por lo general la criatura o el efecto que fuerza el movimiento elige el camino a seguir por la víctima. Si te empujan o tiran de ti, por lo general te pueden hacer atravesar terreno arriesgado, te pueden empujar al vacío desde un saliente o algo parecido. Las aptitudes que te reposicionan de alguna otra forma no pueden colocarte en lugares tan peligrosos si no especifican lo contrario. En todos los casos, el DJ es quien tiene la última palabra si hay alguna duda acerca de dónde puede mover a una criatura un movimiento forzado.

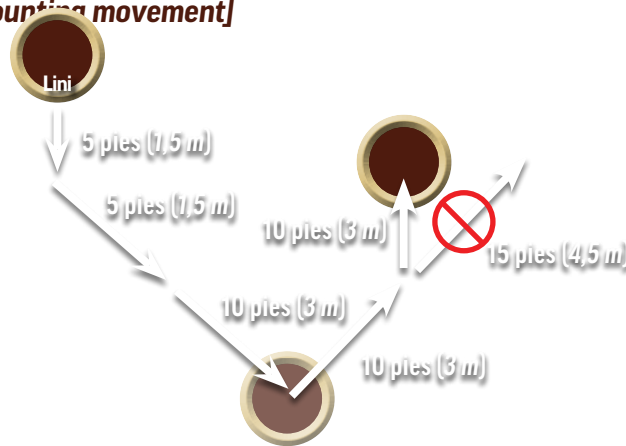
Algunas aptitudes permiten a una criatura moverse mientras lleva consigo a otra. Esto es movimiento forzado para la criatura transportada. Si no se indica lo contrario, ambas se mueven por el mismo camino mientras ello sucede. Por ejemplo, la criatura portadora no puede arrastrar a su víctima a través de peligros mientras ella los evita.

CÓMO CONTAR EL MOVIMIENTO

Lini decide dar una Zancada. Tiene una Velocidad de 20 pies (6 m). Se mueve en línea recta hacia el sur, gastando 5 pies (1,5 m) de su Velocidad, y después diagonalmente, gastando otros 5 pies (1,5 m). Su siguiente movimiento en diagonal, como quiera que es su segunda diagonal del turno, le cuesta 10 pies (3 m). Ha gastado ya los 20 pies (6 m) de su Velocidad y con ello acaba su Zancada.

Decide Buscar y algo le llama la atención hacia el noreste, por lo que decide moverse hacia allí. Sin embargo, las piedras desmenuzadas son terreno difícil, por lo que cada casilla le cuesta 5 pies (1,5 m) de Velocidad más de lo normal. Se mueve en diagonal, gastando 10 pies (3 m) de movimiento, puesto que esta diagonal es impar. Querría moverse de nuevo hacia el noreste, pero eso le costaría 15 pies (4,5 m): 10 pies (3 m) por una diagonal par y 5 pies (1,5 m) por el terreno difícil. En su lugar, decide moverse directamente hacia el norte. Eso le cuesta 10 pies (3 m): 5 pies (1,5 m) por el movimiento en línea recta y 5 pies (1,5 m) por el terreno difícil, por lo que ya ha utilizado los 20 pies (6 m) de su Velocidad y no le quedan más acciones.

counting movement]



TERRENO

Diversos tipos de terreno pueden complicar tu movimiento, haciéndote ir más despacio, dañándote o poniéndote en peligro. Navegar por dichos tipos de terreno puede ser desafiante pero también te puede conceder ventaja sobre tus enemigos.

Terreno difícil

El terreno difícil es cualquier terreno que obstaculiza el movimiento, lo que va desde superficies particularmente agrestes o inestables hasta una cubierta vegetal espesa e incontables otros impedimentos. Entrar en una casilla de terreno difícil (o mover 5 pies [1,5 m] hacia un área de **terreno difícil** o por el interior de la misma, si no utilizas un tablero) cuesta 5 pies (1,5 m) de movimiento adicionales. Mover a una casilla de **terreno difícil mayor** cuesta 10 pies (3 m) de movimiento adicionales. Este coste adicional no se incrementa cuando se mueve en diagonal. No puedes dar un Paso en terreno difícil.

El movimiento que haces cuando saltas ignora el terreno sobre el que saltas. Algunas aptitudes (como por ejemplo volar o ser incorpóreo) te permiten evitar la reducción de movimiento debida a algunos tipos de terreno difícil.

Ignorar el terreno difícil

Algunas aptitudes te permiten ignorar el terreno difícil. En dicho caso, puedes también atravesar el terreno difícil mayor pagando el coste adicional de movimiento que impone normalmente el terreno difícil. Una aptitud no te permitirá ignorar por completo el terreno difícil mayor a menos que la aptitud especifique lo contrario.

Terreno arriesgado

El terreno arriesgado te daña cuando te mueves por él. Un estanque de ácido o un foso de ascuas al rojo vivo son buenos ejemplos de terreno arriesgado. La cantidad y el tipo de daño dependen del terreno arriesgado específico.

Superficies estrechas

Una superficie estrecha es tan precaria para el movimiento que tienes que Mantener el equilibrio (ver Acrobacias en la pág. 233) o te arriesgas a caerte. Incluso con un éxito, en una superficie estrecha siempre estás desprevenido. Cada vez que te acierta un ataque o fallas una salvación en una superficie estrecha, tienes que tener éxito en una salvación de Reflejos (con la misma CD que la prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio) para no caer.

Terreno desigual

Un terreno desigual es un área lo suficientemente inestable como para que tengas que Mantener el equilibrio (ver Acrobacias en la pág. 233) o arriesgarte a quedar tumbado y posiblemente resultar herido, dependiendo de la especificidad del terreno desigual. Siempre estás desprevenido en terreno desigual. Cada vez que te acierta un ataque o fallas una salvación en terreno desigual, tienes que tener éxito en una salvación de Reflejos (con la misma CD que la prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio) para no quedar tumbado.

Pendientes

Una pendiente es un área tan empinada que necesitas Trepas utilizando la habilidad Atletismo para subir. Siempre que Trepa por una pendiente estás desprevenido.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

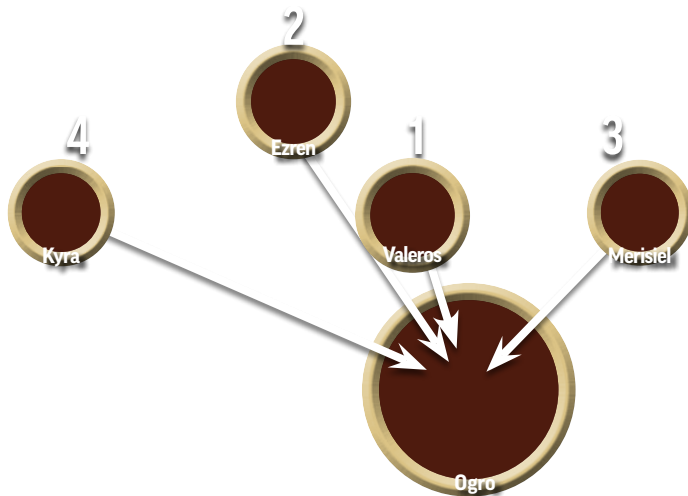
Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice



COBERTURA

1. Valeros y el ogro no tienen cobertura entre sí. La línea desde el centro del espacio de Valeros hasta el centro del espacio del ogro no atraviesa terreno infranqueable ni otras criaturas.
2. El ogro y Ezren tienen cobertura menor entre sí. La línea entre los centros de sus espacios no atraviesa terreno infranqueable, pero atraviesa el espacio de Valeros.
3. El ogro y Merisiel tienen cobertura entre sí. La línea entre los centros de sus espacios cruza terreno infranqueable.
4. Kyra y el ogro apenas pueden verse, pero tienen cobertura entre sí porque la línea entre los centros de sus espacios atraviesa terreno infranqueable. Como quiera que hay tanto terreno infranqueable de por medio, es probable que el DJ dictamine que se trata de cobertura mayor.

COBERTURA

Cuando estás tras un obstáculo que podría bloquear armas, protegerte de explosiones y hacerte más difícil de detectar, dispones de cobertura. La cobertura normal te concede un bonificador +2 por circunstancia a la CA, a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área y a las pruebas de Sigilo para Esconderse, Moverse furtivamente o evitar la detección de alguna otra forma. Puedes incrementarla a cobertura mayor utilizando la acción básica Ponerse a cubierto (pág. 417), lo que incrementa a +4 el bonificador por circunstancia. Si la cobertura es especialmente ligera, típicamente cuando la proporciona una criatura, tienes cobertura menor, que sólo concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA. Una criatura con cobertura normal o mayor puede utilizar Sigilo para Esconderse pero la cobertura menor no basta.

Tipo de cobertura	Bonificador	Puede esconderse
Menor	+1 a la CA	No
Normal	+2 a la CA, Reflejos, Sigilo	Sí
Mayor	+4 a la CA, Reflejos, Sigilo	Sí

La cobertura es relativa, por lo que podrías simultáneamente tener cobertura contra una criatura y no contra otra. La cobertura sólo se aplica si tu camino hasta el objetivo está parcialmente bloqueado. Si la criatura está por completo tras una pared o algo parecido, no tienes línea de efecto (pág. 426) y lo normal es que no puedas designarla como objetivo.

Por lo general, el DJ puede decidir rápidamente si tu objetivo dispone (o no) de cobertura. Si no lo tienes claro o tienes que

ser más preciso, traza una línea desde el centro de tu espacio hasta el centro del espacio del objetivo. Si dicha línea atraviesa cualquier terreno u objeto que bloquearía el efecto, el objetivo tiene cobertura normal (o cobertura mayor si la obstrucción es extrema o el objetivo se ha Puesto a cubierto). Si, en vez de ello, la línea atraviesa a una criatura, el objetivo tiene cobertura menor. Al medir la cobertura contra un efecto de área, traza una línea desde el punto de origen del efecto hasta el centro del espacio de la criatura. Consulta el diagrama para ver un ejemplo.

Cobertura y criaturas grandes

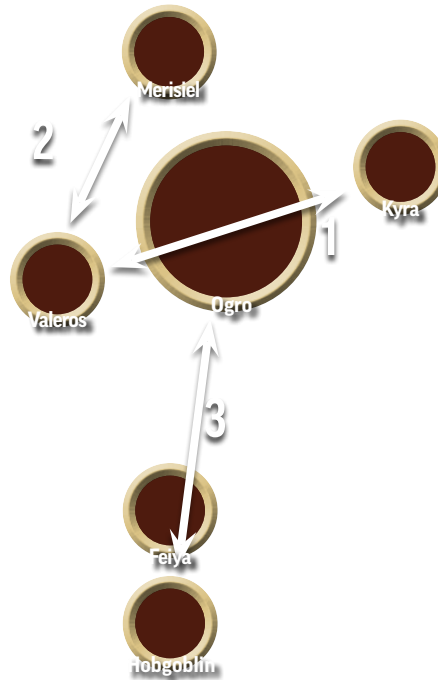
Si la criatura que se encuentra entre el objetivo y tú es dos o más categorías de tamaño mayor que ambos, el espacio de dicha criatura bloquea el efecto lo suficiente como para proporcionar cobertura normal en lugar de cobertura menor. El DJ podría determinar que una criatura no obtiene cobertura de un terreno que es significativamente menor que ella. Por ejemplo, es probable que un dragón Enorme no obtuviera ningún beneficio de ocultarse tras un pilar de 1 pie (30 cm) de anchura.

Circunstancias especiales

Tu DJ podría permitirte superar la cobertura de tu objetivo en algunas situaciones. Si ocupas una saetera, puedes disparar sin penalizador y a la vez dispones de cobertura mayor contra alguien que te dispara desde lejos. Tu DJ te podría permitir que redujeras o negaras la cobertura asomándote por una esquina para disparar, o algo parecido. Por lo general, esto requiere una acción para prepararse y el DJ podría medir la cobertura desde un extremo o esquina de tu espacio en lugar de desde el centro.

FLANQUEO

1. Valeros y Kira están flanqueando al ogro porque pueden trazar una línea recta entre ambos que atraviesa lados opuestos del espacio del ogro. El ogro está desprevenido ante ellos, sufriendo un penalizador -2 por circunstancia a su CA.
2. Merisiel no está flanqueando al ogro porque no puede trazar una línea recta hasta Valeros o hasta Kira que atravesase lados opuestos del espacio del ogro, y éste no está al alcance de Feiya.
3. El hobgoblin y el ogro flanquean a Feiya pues to que está al alcance de ambos y pueden trazar una línea recta entre ellos que atraviesa lados opuestos del espacio de Feiya. Si el ogro no tuviera 10 pies (3 m) de alcance, ambas criaturas no podrían flanquearla.



FLANQUEO

Cuando un aliado tuyo y tú flanqueáis a un enemigo, a éste le resulta más difícil defenderse. Una criatura está desprevenida (sufriendo un penalizador -2 por circunstancia a su CA) ante los ataques cuerpo a cuerpo de las criaturas que la flanquean.

Para flanquear a un enemigo, tu aliado y tú tenéis que estar en lados opuestos de la criatura. Una línea trazada entre el centro de tu espacio y el centro del espacio de tu aliado tiene que atravesar lados opuestos o esquinas opuestas del espacio del enemigo. Además, tanto el aliado como tú tenéis que poder actuar, tenéis que estar empuñando armas cuerpo a cuerpo o poder llevar a cabo un ataque sin armas, no podéis estar bajo ningún efecto que os impida atacar y ambos tenéis que tener al enemigo a vuestro alcance. Si empuñas un arma con alcance, a este efecto usas tu alcance con dicha arma.

Flanqueo en tres dimensiones

Aunque los tableros suelen ser bidimensionales, el mundo de juego no lo es. A veces necesitarás visualizar el espacio de una criatura como un cubo, a efectos de flanqueo. Por ejemplo, si Valeros está por debajo de una esfinge en vuelo mientras que Lini está volando por encima de la esfinge, podrían estarla flanqueando, incluso si se les ve amontonados de forma rara en tu tablero de combate. Y si Valeros fuera montado a caballo, podría medirse desde más lejos del suelo de lo normal.

En estos casos, por lo general es mejor dejar que el DJ sea quien decida quien está flanqueando en lugar de tratar de hacer mediciones meticulosas en tres dimensiones.

LAS CRIATURAS MENUDAS Y EL FLANQUEO

Las criaturas Menudas suelen tener un alcance de 0 pies y tienen que estar en el espacio de otra criatura para poder atacarla. Esto hace que una criatura Menuda sea incapaz de flanquear a menos que pueda utilizar un arma con alcance o disponga de un ataque cuerpo a cuerpo sin armas con un alcance mayor que 0 pies.

El DJ podría permitir a las criaturas Menudas flanquear a otras criaturas Menudas si están todas en la misma casilla, pero esto es mejor dejarlo para circunstancias especiales, y que quede a juicio del DJ.

CÓMO EVITAR EL FLANQUEO

El flanqueo es una excelente táctica de batalla que puede conseguir que la criatura flanqueada sufra impactos mucho más a menudo. Huir y evitar el flanqueo pueden ser bazas cruciales para la supervivencia de un personaje.

Movimiento: la forma más directa de huir de un flanqueo suele ser dar una Zancada. A menudo vale la pena para evitar los impactos que vas a sufrir debido a estar desprevenido y para hacer que los enemigos gasten acciones en moverse para atraparte.

Visión periférica total: algunos monstruos están cubiertos de ojos que apuntan en direcciones múltiples o que por lo demás son difíciles de distraer, lo que les hace inmunes al flanqueo.

Negar ventaja: algunas clases, como el pícaro, pueden obtener el rasgo de clase negar ventaja, que hace más difícil flanquearles. No puedes flanquear a una criatura que dispone de negar ventaja si tu nivel no es superior al de la criatura.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

EFECTOS

Cualquier cosa que haces durante la partida tiene un efecto. Muchos de ellos son fáciles de adjudicar durante el juego. Si le dices al DJ que desenvainas la espada, no hace falta prueba alguna. Otras veces, el efecto específico requiere reglas más detalladas que gobiernan como se resuelve tu elección.

Muchos conjuros, objetos mágicos y dotes crean efectos específicos y tu PJ estará sujeto a los efectos causados por monstruos, riesgos, el entorno y otros personajes.

Los efectos a veces requieren pruebas, pero no siempre. Lanzar un conjuro de *volar* sobre ti mismo crea un efecto que te permite flotar por el aire, pero lanzar el conjuro no requiere una prueba. Por el contrario, usar la habilidad Intimidar para Desmoralizar a un enemigo requiere una prueba, y el resultado que obtienes en dicha prueba determina el desenlace del efecto.

DURACIÓN

La mayor parte de los efectos son discretos, creando un efecto instantáneo cuando informas al DJ de qué acciones vas a utilizar. Disparar un arco, moverte a un nuevo espacio o sacar algo de la mochila son cosas que se resuelven instantáneamente. Otros efectos tienen una cierta duración. Una vez se acaba la duración, el efecto también se acaba. Las reglas suelen utilizar las siguientes convenciones para las duraciones, aunque los conjuros tienen duraciones especiales que se detallan en la pág. 302.

Para un efecto que dura cierta cantidad de asaltos, la duración restante disminuye en 1 al inicio de cada turno de la criatura que crea el efecto. Los efectos perniciosos a menudo duran “hasta el final del siguiente turno del objetivo” o “a lo largo” de cierta cantidad de los turnos de este (como por ejemplo “a lo largo de los siguientes 3 turnos del objetivo”), lo que significa que la duración del efecto disminuye al final del turno de la criatura en lugar de al principio.

En lugar de durar un número fijo de asaltos, una duración podría acabar solamente cuando se cumplan ciertas condiciones (o dejen de ser ciertas). Si es así, los efectos duran hasta que se cumplen dichas condiciones.

Algunos efectos se pueden acabar antes con la acción Disparar (pág. 419). Un efecto con duración mantenida dura hasta el final de tu siguiente turno, pero se puede prolongar tal y como se describe en la acción Mantener (pág. 419).

RANGO DE DISTANCIA Y ALCANCE

Las aptitudes que generan un efecto suelen funcionar dentro de un **rango de distancia** o de un alcance específicos. La mayor parte de conjuros y de aptitudes indican un rango de distancia, que es la distancia máxima desde la criatura u objeto que crea el efecto en que se puede manifestar el mismo.

Las armas a distancia y las armas arrojadas tienen un **incremento de rango de distancia** y los ataques con dichas armas funcionan normalmente hasta allí. Los ataques contra objetivos más allá de dicho rango de distancia sufren un penalizador -2, que empeora en -2 por cada múltiplo adicional, hasta un máximo de un penalizador -10 después de 5 incrementos de rango de distancia adicionales. Los ataques más allá de dicho rango de distancia no son posibles. Por ejemplo, utilizando un arco corto, tus ataques no sufren penalizador alguno contra un objetivo a un rango de distancia de hasta 60 pies (18 m), sufren un penalizador -2 si un objetivo está a más de 60 y menos de 120 pies (18 y 36 m) de distancia, un -4 si

está a más de 120 y menos de 180 pies (36 y 54 m) de distancia, y así sucesivamente hasta un máximo de 360 pies (108 m).

El **alcance** es la distancia máxima a la que puedes llegar físicamente con tu cuerpo o con un arma. Los Golpes cuerpo a cuerpo se basan en el alcance. Tu alcance típicamente es de 5 pies (1,5 m) pero las armas con el rasgo alcance pueden extenderlo. Las criaturas más grandes pueden tener un alcance mayor; por ejemplo, un ogro tiene un alcance de 10 pies (3 m). A diferencia de cómo se mide la mayoría de distancias, un alcance de 10 pies (3 m) puede llegar a 2 casillas en diagonal. Los alcances mayores de 10 pies se miden normalmente así: un alcance de 20 pies (6 m) puede llegar a 3 casillas en diagonal, un alcance de 30 pies (9 m) puede llegar a 4 casillas y así sucesivamente.

OBJETIVOS

Algunos efectos requieren que designes objetivos específicos. Designar algo como objetivo puede ser difícil o imposible si la criatura elegida no ha sido detectada por ti, si no encaja en las restricciones de qué puedes designar o si alguna otra aptitud evita que sea designada como objetivo.

Algunos efectos requieren que el objetivo sea voluntario. Sólo tú puedes decidir si tu PJ es voluntario y el DJ es quien decide si un PNJ es voluntario. Incluso si tu PJ o tu no sabéis cuál es el efecto, como por ejemplo si tu PJ está inconsciente, eres tú quien decide si eres voluntario o no.

Algunos efectos designan o requieren a un aliado, o por lo demás se refieren a un aliado. Tiene que tratarse de alguien que esté en tu bando, a menudo otro PJ, pero podría tratarse también de un transeúnte a quien intentas proteger. Tú no cuentas como tu propio aliado. Si no está claro, el DJ es quien decide quién cuenta como aliado o como enemigo.

ÁREAS

Algunos efectos ocupan un área de un tamaño y forma específicos. Un efecto de área siempre tiene un punto de origen y se extiende a partir de él. Hay cuatro tipos de áreas: emanaciones, explosiones, conos y líneas. Consulta la pág. 428 para más detalles.

LÍNEA DE EFECTO

Cuando creas un efecto, sueles necesitar un camino despejado hasta el objetivo de un conjuro, el punto de origen del área de un efecto o el lugar donde creas algo con un conjuro u otra aptitud. A esto se le denomina línea de efecto. Tendrás línea de efecto a menos que una criatura esté por completo tras una barrera física sólida. La visibilidad no importa en cuanto a la línea de efecto, ni tampoco los rastrillos u otras barreras que no son completamente sólidas. Por lo general, un hueco cuadrado de 1 pie (30 cm) de lado basta para mantener una línea de efecto, aunque el DJ es quien tiene la última palabra.

En un efecto de área, las criaturas o los objetivos tienen que tener línea de efecto hasta el punto de origen para resultar afectados. Si no hay línea de efecto entre el origen del área y el objetivo, el efecto no se aplica al mismo. Por ejemplo, si hay una pared sólida

ESTADOS

Algunos efectos aplican estados a una criatura u objeto. Los estados cambian de alguna forma tu bienestar, son persistentes y duran hasta que se acaba la duración indicada, se elimina el estado o los términos fijados en el mismo hacen que acabe. Las reglas completas aparecen en el Apéndice Estados (págs. 442 a 447).

- Acelerado:** obtienes una acción adicional cada asalto.
- Agarrado:** una criatura, objeto o magia te mantiene fijo en tu lugar.
- Amigoso:** un PNJ con este estado tiene una buena actitud hacia ti.
- Anonadado:** no puedes acceder a tus facultades mentales plenas y tienes problemas para lanzar conjuros.
- Asustado:** el miedo te hace menos capaz de atacar y defender.
- Aturdido:** no puedes utilizar acciones.
- Cegado:** no puedes ver.
- Condenado:** con tu alma en peligro, estás cerca de la muerte.
- Confundido:** atacas de forma indiscriminada.
- Controlado:** otra criatura determina tus acciones.
- Daño persistente:** sufres daño cada asalto.
- Debilitado:** tu fuerza ha disminuido.
- Deslumbado:** todo permanece oculto para ti.
- Desprevenido:** eres incapaz de defenderte de forma completa.
- Drenado:** la pérdida de sangre o algo similar ha disminuido tu vitalidad.
- Ensordecido:** no puedes oír.
- Escondido:** una criatura de la que estás escondido conoce tu ubicación, pero no puede verte.
- Fascinado:** te ves obligado a centrar tu atención en algo.
- Fatigado:** tus defensas son bajas y no puedes utilizar actividades de exploración mientras viajas.
- Herido:** te han traído de vuelta desde el borde de la muerte pero aún no te has recuperado.
- Hostil:** un PNJ con este estado quiere dañarte.
- Huyendo:** tienes que largarte a la carrera.
- Impedido:** llevas más peso del que puedes.
- Inadvertido:** una criatura no tiene idea de que estás presente.
- Inconsciente:** estás dormido o te han noqueado.
- Indiferente:** un PNJ con este estado no tiene una buena opinión de ti.
- Indispuesto:** te sientes muy mareado.
- Inmovilizado:** no puedes moverte.
- Invisible:** las criaturas no pueden verte.
- Lentificado:** pierdes acciones cada turno.
- Malintencionado:** a un PNJ con este estado no le caes bien.
- Moribundo:** te acercas más y más a la muerte.
- Neutralizado:** estás atado y no puedes moverte o una criatura apresante te tiene sujeto.
- No detectado:** una criatura de la que no estás detectado no sabe dónde estás.
- Observado:** estás a plena vista.
- Oculto:** la niebla o un oscurecimiento similar hacen difícil que veas o designes objetivos.
- Paralizado:** tu cuerpo está congelado en su sitio.
- Petrificado:** has sido convertido en piedra.
- Roto:** este objeto no puede utilizarse para su función normal hasta que se arregla.
- Solícito:** un PNJ con este estado quiere ayudarte.
- Torpe:** no te puedes mover tan fácil o ágilmente como te es habitual.
- Tumbado:** estás tendido en el suelo y es más fácil de atacar.

entre el origen de una *bola de fuego* y una criatura que está dentro de el radio de la explosión, la pared bloquea el efecto; dicha criatura no resulta afectada por la *bola de fuego* y no tiene que hacer una salvación contra la misma. Igualmente cualquier efecto continuado causado por una aptitud con un área deja de afectar a cualquiera que sale de la línea de efecto.

LÍNEA VISUAL

Algunos efectos requieren que tengas línea visual hasta tu ob-

jetivo. Si puedes percibir el área de forma precisa (tal y como se describe en Percepción, pág. 432) y no está bloqueada por una barrera sólida (tal y como se describe en Cobertura en la pág. 424), tienes línea visual. Un área de oscuridad impide la línea visual si careces de visión en la oscuridad, pero los rastillos u otros obstáculos que no son completamente sólidos no la impiden. Por lo general, un hueco cuadrado de 1 pie (30 cm) de lado basta para mantener una línea visual, aunque el DJ es quien tiene la última palabra.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Las reglas de un vistazo
Pruebas
Tiradas de ataque
Defensas
Percepción
Pruebas de Habilidad
Tiradas de daño
Inmunidad, Debilidad y Resistencia
Tipos de daño
Puntos de Golpe, Curación y Moribundo
Puntos de Héroe
Acciones
Acciones básicas
Movimiento
Terreno y Reacciones
Cubrirse y Flanquear
Efectos
Área
Aflicciones y Contrarrestar
Percepción y detección
Modo de encuentro
Batallas especiales
Modo de exploración
Modo de tiempo libre
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ÁREA

Un área siempre tiene un punto de origen y se extiende a partir de él. Hay cuatro tipos de áreas: emanaciones, explosiones, conos y líneas.

Cuando juegas en el modo de encuentro y utilizas un tablero, las áreas se miden de la misma forma que el movimiento (pág. 420), pero las distancias de las áreas nunca se ven afectadas por el terreno difícil. La cobertura normal o la mayor pueden aplicarse contra las áreas, pero no la cobertura menor. Puedes utilizar los diagramas de la pág. 429 como plantillas de referencia común para las áreas, en lugar de medir casillas cada vez. Muchos efectos de área describen tan solo los efectos sobre las criaturas que hay en el área. El DJ es quien determina cualquier efecto sobre el entorno y sobre los objetos desatendidos.

CONO

Un cono surge de ti en un cuarto de círculo del tablero. Cuando apuntas un cono, su primera casilla debe compartir un borde con tu espacio si apuntas en ángulo recto o debe tocar una esquina de tu espacio si apuntas en diagonal. Si eres de tamaño Grande o mayor, la primera casilla puede correr a lo largo de cualquier casilla de tu espacio. No puedes apuntar un cono de forma que se solape con tu espacio. El cono se extiende cierto número de pies ($1 \text{ pie} = 30 \text{ cm}$), ensanchándose conforme avanza, tal y como se muestra en el diagrama Áreas. Por

ejemplo, si lanzas el conjuro *respirar fuego*, creas un cono de llamas que se origina en el borde de una casilla de tu espacio y afecta a un área de un cuarto de círculo de 15 pies ($4,5 \text{ m}$) a cada lado.

Si haces que un cono se origine en algo diferente, utiliza estas mismas reglas, con la primera casilla del cono utilizando un borde o una esquina del espacio de dicha criatura u objeto en lugar del tuyo.

EMANACIÓN

Una emanación surge de cada lado de tu espacio, extendiéndose un número específico de pies ($1 \text{ pie} = 30 \text{ cm}$) en todas direcciones. Por ejemplo, la emanación del conjuro *bendecir* irradia 15 pies ($4,5 \text{ m}$) o más desde el lanzador. Como quiera que los lados del espacio de la criatura son el punto de inicio de la emanación, la de una criatura Grande mayor afecta un área global mayor que la de una criatura Mediana o más pequeña. Si el texto no indica lo contrario, la criatura que crea un efecto de emanación elige si la criatura en su centro resulta afectada o no.

EXPLOSIÓN

Un efecto de explosión surge en todas direcciones desde una sola esquina de una casilla en el rango de distancia del efecto, extendiéndose en todas direcciones hasta un radio específico. Por

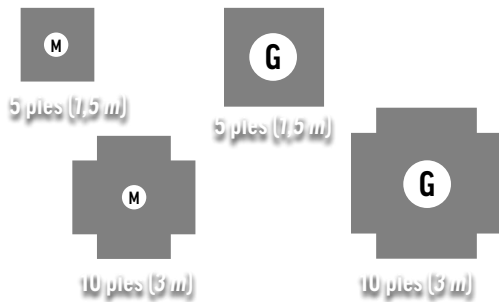
ejemplo, cuando lanzas *bola de fuego*, detona en la esquina de una casilla a 500 pies (150 m) de ti y crea una explosión de 20 pies (6 m) de radio, lo que significa que se extiende 20 pies (6 m) en todas direcciones desde la esquina de la casilla elegida, afectando a cada criatura cuyo espacio (o incluso una casilla de su espacio) se encuentra en el interior de la explosión.

LÍNEA

Una línea surge directamente de ti en línea recta en una dirección que tú eliges. La línea afecta a todas las criaturas cuyo espacio atraviesa. A menos que un efecto de línea diga lo contrario, tendrá 5 pies ($1,5 \text{ m}$) de ancho. Por ejemplo, el área del conjuro *relámpago* es una línea de 60 pies (18 m) de longitud y 5 pies ($1,5 \text{ m}$) de anchura.

AREAS

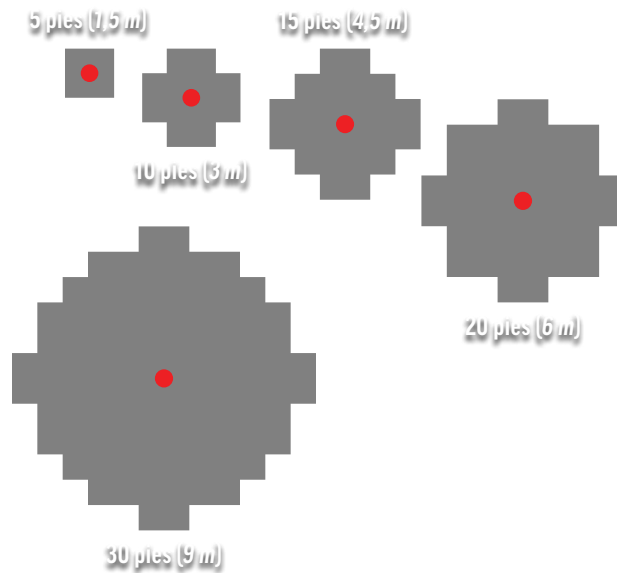
Emanación



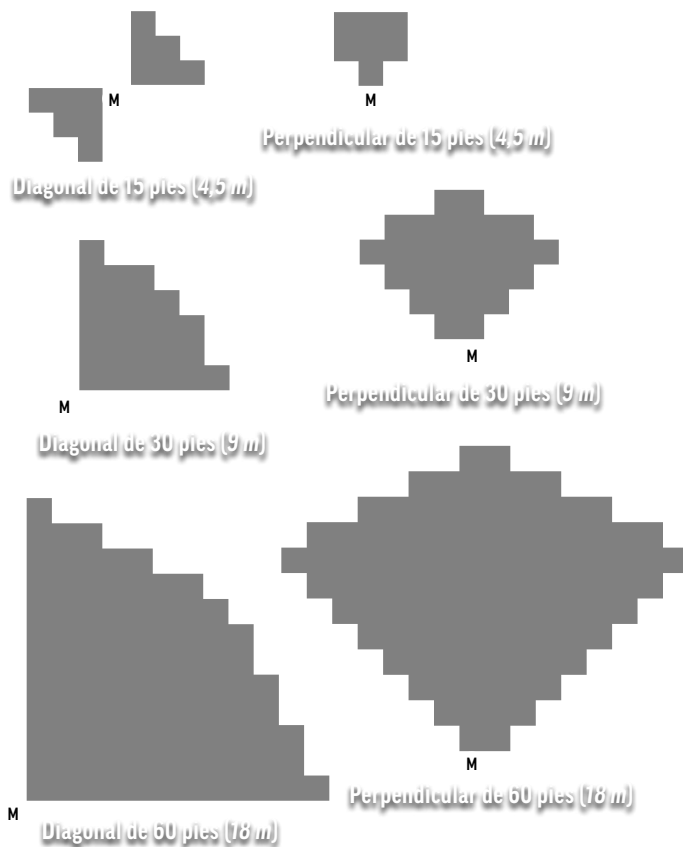
M Criatura Mediana o más pequeña

G Criatura Grande

Explosión



Cono



Línea



Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Efectos

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

AFLICCIONES

Las enfermedades y los venenos son tipos de aflicción, igual que las maldiciones y la radiación. Una aflicción puede infectar a una criatura bastante tiempo, progresando a lo largo de etapas diferentes y a menudo cada vez más debilitantes.

FORMATO

Tanto si aparecen en un conjuro, como un objeto o en el interior del bloque de estadísticas de la criatura, las aflicciones aparecen en el siguiente formato.

Nombre y rasgos

Se indica primero el nombre de la aflicción, seguido por sus rasgos entre paréntesis, incluyendo el rasgo del tipo de aflicción (maldición, enfermedad, veneno, etc.). Si hace falta que se especifique un nivel, va detrás del paréntesis, seguido de cualquier detalle poco usual, como las restricciones sobre cómo eliminar los estados impuestos por la misma. Si no se indica nivel alguno, la aflicción equivale al nivel de la criatura, peligro u objeto causante de la misma.

Tirada de salvación

Cuando te ves expuesto por vez primera a la aflicción, tienes que llevar a cabo una tirada de salvación contra ella. El primer intento para evitar la aflicción se denomina salvación inicial. Una aflicción suele requerir una salvación de Fortaleza, pero la salvación exacta y su CD se indican después del nombre y el tipo. Los conjuros que pueden causar una aflicción suelen utilizar la CD de conjuros de su lanzador.

Si tu salvación inicial tiene éxito, no resultas afectado por dicha exposición a la aflicción. No tienes que hacer salvaciones posteriores contra ella, si no te vuelves a exponer.

Si fallas la tirada de salvación inicial, avanzas a la etapa 1 de la aflicción y quedas sujeto al efecto indicado. Con un fallo crítico, tras su período de incubación (si lo hay) avanzas a la etapa 2 de la aflicción y en su lugar quedas sujeto a dicho efecto.

Incubación

Algunas aflicciones tienen un período de incubación. Para dichas aflicciones, una vez fallas tu salvación inicial no sufres los efectos de la primera etapa hasta que ha transcurrido el período de incubación. Si esta entrada está ausente, sufres los efectos de la primera etapa (o de la segunda, con un fallo crítico) inmediatamente después de fallar la tirada de salvación inicial.

Duración máxima

Si una aflicción sólo dura un período de tiempo limitado, indica una duración máxima. Una vez pasa, la aflicción se acaba. De lo contrario, dura hasta que tienes éxito en suficientes salvaciones para recuperarte, tal y como se describe en Etapas a continuación.

Etapas

Una aflicción suele tener múltiples etapas, cada una de las cuales indica un efecto seguido por un intervalo entre paréntesis. Cuando llegas a una etapa determinada de una aflicción, te ves sujeto a los efectos indicados en la misma.

Al final del intervalo indicado de una etapa, tienes que hacer una nueva tirada de salvación. Con un éxito, reduces en 1 la etapa; con un éxito crítico, la reduces en 2. A continuación te ves sujeto a los efectos de la nueva. Si la etapa llega a reducirse por debajo de la etapa 1, la aflicción se acaba y ya no tienes que hacer salvaciones posteriores si no te expones de nuevo.

Con un fallo, la etapa se incrementa en 1; con un fallo crítico, se incrementa en 2. A continuación te ves sujeto a los efectos de la nueva. Si un fallo o fallo crítico incrementaría la etapa más allá de la etapa mayor indicada,

en su lugar la aflicción repite los efectos de la etapa mayor.

DAÑO Y ESTADOS

Cualquier daño indicado para una etapa sucede de inmediato cuando llegas a ella. Los estados te afectan cuando llegas a la etapa y tienen su duración normal. Por ejemplo, si resultas drenado por una aflicción con una duración máxima de 5 minutos, permaneces drenado una vez acabada, como es normal para el estado drenado. Un estado que automáticamente cambia su valor o acaba en ciertas circunstancias, como asustado, sigue haciéndolo. Cualquier estado que no tiene una duración por defecto, como por ejemplo torpe o paralizado, dura mientras te encuentras en dicha etapa si no se dice lo contrario, igual que cualquier penalizador o cualquier otro efecto de la etapa que no indica una duración.

EXPOSICIONES MÚLTIPLES

Las exposiciones múltiples a una misma maldición o enfermedad que ya te está afectando no tienen efecto alguno. Sin embargo, para un veneno, fallar la tirada de salvación inicial contra una nueva exposición incrementa en 1 la etapa (o en 2 si fallas críticamente) sin afectar a la duración máxima. Esto es cierto incluso si te encuentras en el período de incubación, aunque no cambia la longitud de la misma. Si el veneno no tiene un período de incubación o ya ha transcurrido, quedas sujeto de inmediato a los efectos de la nueva etapa.

AFLICCIONES VIRULENTAS

Las aflicciones con el rasgo virulento son más difíciles de eliminar. Tienes que tener éxito en dos salvaciones consecutivas para reducir en 1 el estado de una aflicción virulenta. Un éxito crítico sólo reduce en 1 el estado de una aflicción virulenta, en lugar de en 2.

EJEMPLO DE AFLICCIÓN

Para ver cómo funciona un veneno, echemos una ojeada al arsénico.

Arsénico (veneno) No puedes reducir tu estado indispuerto mientras estás afectado por el arsénico; **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 5 minutos; **Etapas** 1 1d4 daño por veneno e indispuerto 1 (1 minuto); **Etapas** 2 1d6 daño por veneno e indispuerto 2 (1 minuto); **Etapas** 3 2d6 daño por veneno e indispuerto 3 (1 minuto)

Si te has bebido un vaso de vino con arsénico, tienes que hacer una salvación inicial de Fortaleza contra la CD indicada de 18. Si fallas, avanzas a la etapa 1. Debido al período de incubación, no sucede nada durante 10 minutos pero una vez han pasado, sufres 1d4 daño por veneno y quedas indispuerto 1. Tal y como se indica, no puedes reducir el estado. El intervalo de la etapa 1 es 1 minuto (tal y como se muestra de paréntesis), por lo que haces una nueva salvación al cabo de 1 minuto. Si tienes éxito, reduces en 1 la etapa, recuperándote del veneno. Si fallas de nuevo, la etapa se incrementa en 1 hasta la etapa 2, sufres 1d6 daño por veneno y quedas indispuerto 2.

Si tu salvación inicial contra el arsénico fuera un fallo crítico, tras el periodo de incubación avanzarías directamente a la etapa 2. Tras el periodo de incubación de 10 minutos, sufrirías 1d6 daño por veneno y quedarías indispuerto 2. Tener éxito en tu segunda salvación reduciría en 1 la etapa etapa 1 y sólo sufrirías 1d4 daño por veneno. Fallar la segunda salvación incrementaría de nuevo la etapa en 1 hasta la etapa 3.

Si llegas a la etapa 3 del veneno, o bien fallando en la etapa 2 o bien fallando críticamente en la etapa 1, sufres 2d6 daño por veneno y quedas indispuerto 3. Si fallas o fallas críticamente tu tirada de salvación en la etapa 3, repites los efectos de la etapa 3.

Como quiera que el veneno tiene una duración máxima de 5 minutos, te recuperas del mismo una vez han pasado 5 minutos, sin importar la etapa en la que te encuentras.

CÓMO ELIMINAR LAS AFLICCIONES

Aparte de esperar que se pasen, las aflicciones se pueden eliminar mediante determinados usos de las habilidades y de los conjuros. Los usos de la Medicina llamados Tratar enfermedad y Tratar veneno se utilizan comúnmente para tratar dichas aflicciones.

El conjuro *limpiar aflicción* también está disponible para la mayoría de lanzadores de conjuros. Los conjuros que contrarrestan estados en su origen, como por ejemplo *cuerpo sano*, también pueden ser efectivos contra las enfermedades y los venenos que causan dichos estados.

Las maldiciones son más complicadas, requiriendo soluciones que las mencionan específicamente, como por ejemplo *limpiar aflicción* de 4.º rango o la dote de habilidad Romper maldición.

CONTRARRESTAR

Algunos efectos tratan de contrarrestar conjuros, aflicciones, estados u otros efectos. Las pruebas de contrarrestar comparan la potencia de dos fuerzas y determinan cuál derrota a la otra. Contrarrestar con éxito un efecto lo perturba (pág. 415), evitando que funcione, si no se indica lo contrario.

Cuando haces una prueba de contrarrestar, suma el modificador por la habilidad relevante u otro modificador apropiado a tu prueba contra la CD del objetivo. Si estás contrarrestando una aflicción, la CD está en el bloque de estadísticas de la misma. Si es un conjuro, utiliza la CD del lanzador. El DJ también puede calcular una CD basándose en el nivel de efecto del objetivo. Para los conjuros, el modificador a la prueba de contrarrestar es tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros más tu bonificador por competencia al lanzamiento de conjuros más cualquier bonificador y penalizador que se aplica específicamente a las pruebas de contrarrestar. Lo que puedes contrarrestar depende del resultado de la prueba y del rango de contrarrestar del objetivo. Si un efecto es un conjuro, su rango es el rango de contrarrestar. De lo contrario, reduce su nivel a la mitad y redondea hacia arriba para determinar el rango de contrarrestar (mínimo 0). Si el nivel de un efecto no está claro y procede de la criatura, divide por la mitad el nivel de la criatura y redondea hacia arriba.

Éxito crítico Contrarrestas al objetivo si su rango de contrarrestar no es más de 3 rangos superior al rango de contrarrestar de tu efecto.

Éxito Contrarrestas al objetivo si su rango de contrarrestar no es más de 1 rango superior al rango de contrarrestar de tu efecto.

Fallo Contrarrestas al objetivo si su rango de contrarrestar es menor que el rango de contrarrestar de tu efecto.

Fallo crítico No consigues contrarrestar al objetivo.

Tabla de contrarrestar

Esta tabla proporciona una referencia para lo que un efecto puede contrarrestar basándose en su rango y en el resultado de la prueba. La primera cifra de cada columna es el rango al que puedes contrarrestar un efecto basándote en tu grado de éxito. Los números entre paréntesis representan el abanico de niveles típico que corresponde a dicho rango.

Rango de contrarrestar	Fallo	Éxito	Éxito crítico
0	—	1 (1 a 2)	3 (5 a 6)
1	0 (-1 a 0)	2 (3 a 4)	4 (7 a 8)
2	1 (1 a 2)	3 (5 a 6)	5 (9 a 10)
3	2 (3 a 4)	4 (7 a 8)	6 (11 a 12)
4	3 (5 a 6)	5 (9 a 10)	7 (13 a 14)
5	4 (7 a 8)	6 (11 a 12)	8 (15 a 16)
6	5 (9 a 10)	7 (13 a 14)	9 (17 a 18)
7	6 (11 a 12)	8 (15 a 16)	10 (19 a 20)
8	7 (13 a 14)	9 (17 a 18)	11 (21 a 22)
9	8 (15 a 16)	10 (19 a 20)	12 (23 a 24)
10	9 (17 a 18)	11 (21 a 22)	13 (25 a 26)

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

PERCEPCIÓN Y DETECCIÓN

Tu Percepción mide tu capacidad para darte cuenta de las cosas, buscar lo que está escondido y discernir si algo acerca de una situación resulta sospechoso.

La Percepción se utiliza frecuentemente para tirar iniciativa en un encuentro, y para la acción de Buscar. Consulta la pág. 404 para el procedimiento de hacer una prueba de Percepción.

LUZ

Hay tres niveles de luz: luz brillante, luz tenue y oscuridad. Las reglas de este libro suponen que todas las criaturas están en luz brillante si no se indica lo contrario. Una fuente de luz indica el radio en el que emite luz brillante, y emite luz tenue hasta el doble de dicho radio.

Luz brillante

En luz brillante, como por ejemplo la luz solar, las criaturas y los objetos son claramente visibles con una vista normal o mejor.

Luz tenue

Las zonas de sombra o iluminadas por fuentes de luz débiles disponen de luz tenue. Las criaturas y los objetos en luz tenue tienen el estado oculto si quien las mira carece de visión en la oscuridad o visión en la penumbra (ver pág. 433) o de un sentido preciso diferente a la vista.

Oscuridad

Una criatura u objeto en la oscuridad está escondido o no detectado si quien lo mira carece de visión en la oscuridad o de un sentido preciso diferente a la vista. Una criatura sin visión en la oscuridad u otro medio de percibir en la misma tiene el estado cegado mientras está a oscuras, aunque puede ser capaz de ver áreas iluminadas más allá de la oscuridad. Si la criatura puede ver en un área iluminada, puede observar normalmente a las criaturas del interior de dicha área. Después de estar en la oscuridad, una exposición repetida a una luz brillante puede dejar deslumbrado durante un breve período de tiempo, a determinar por el DJ.

SENTIDOS

Las formas en las que una criatura puede utilizar la Percepción dependen de los sentidos de que dispone. Los conceptos principales que necesita saber para entender los sentidos son: sentidos precisos, sentidos imprecisos y los tres estados de detección en que puede estar un objetivo: observado, escondido o no detectado. La vista, el oído y el olfato son tres sentidos prominentes, pero no tienen el mismo grado de precisión.

Sentidos precisos

La vista normal es un sentido preciso, que se puede utilizar para percibir el mundo con un detalle matizado. La única forma para designar como objetivo a una criatura sin tener inconvenientes es utilizar un sentido preciso. Por lo general puedes detectar a una criatura automáticamente con un sentido preciso si no se está escondiendo o está oscurecida por el entorno, en cuyo caso puedes utilizar la acción básica Buscar para detectarla mejor.

Sentidos imprecisos

El oído normal es un sentido impreciso, porque no puede detectar la gama completa de detalles de un sentido preciso. Por lo general puedes sentir automáticamente a una criatura con un sentido impreciso, pero tiene el estado escondido en lugar de observado. Podría estar no detectado por ti si utiliza Movimiento furtivo o está en un entorno que distorsiona el sentido, como una habitación ruidosa en el caso del oído. En dichos casos, tienes que utilizar la acción básica Buscar para detectar a la criatura. En el mejor de los casos, un sentido impreciso puede utilizarse para conseguir que una criatura no detectada (o una que ni siquiera sabías que estaba allí) esté simplemente escondida; no puede hacer que la criatura quede observada.

Sentidos vagos

Un PJ también dispone de muchos sentidos vagos, que le pueden alertar de que hay algo allí pero no son útiles para centrarse en ello y determinar exactamente de qué se trata. El más útil de ellos para un PJ típico es el sentido del olfato. En el mejor de los casos, un sentido vago se puede utilizar para detectar la presencia de una criatura no detectada, haciendo que pase a detectada. Incluso entonces, el sentido vago no es suficiente para conseguir que la criatura pase a escondida u observada.

Cuando una criatura podría detectar a otra, el DJ casi siempre utiliza el sentido más preciso disponible.

Las reglas de Pathfinder suponen que una criatura determinada tiene la vista como su único sentido preciso y el oído como su único sentido impreciso. Sin embargo, algunos PJs y criaturas disponen de sentidos precisos o imprecisos que no encajan con esta suposición. Por ejemplo, un PJ con mala vista podría tratar dicho sentido como impreciso, un animal con la aptitud olfato puede utilizar su sentido del olfato como sentido impreciso y una criatura con ecolocalización o una aptitud similar puede utilizar el oído como sentido preciso. Dichos sentidos reciben a menudo nombres especiales y aparecen como “ecolocalización (preciso)”, “olfato (impreciso) 30 pies (9 m)”, etc.

SENTIDOS ESPECIALES

Si bien un ser humano podría tenerlo difícil para distinguir criaturas en luz tenue, un elfo puede divisarlas perfectamente. Y aunque los elfos no tienen problema en ver en una noche de luna, su vista no puede traspasar la oscuridad completa, mientras que la de un enano sí. Los sentidos especiales permiten a una criatura ignorar o reducir los efectos de los estados no detectado, escondido u oculto (descritos en la pág. 434) cuando tienen lugar situaciones que frustran la vista normal.

Visión en la oscuridad y visión en la oscuridad mayor

Una criatura con visión en la oscuridad o visión en la oscuri-

CÓMO DETECTAR CON OTROS SENTIDOS

La mayor parte de las aptitudes que designan “una criatura que puedes ver” o algo parecido funcionan igual de bien si el usuario puede sentir con precisión al sujeto mediante un sentido diferente. Si un monstruo utiliza un sentido diferente a la vista, el DJ puede adaptar formas de evitar la detección que funcionan con los sentidos de éste. Por ejemplo, una criatura que dispone de ecolocalización, puede utilizar el oído como sentido principal. Esto significaría que su presa queda oculta en una cámara ruidosa, escondida si el estruendo es lo suficientemente grande o invisible bajo un conjuro de *silencio*.

Cómo utilizar el Sigilo con otros sentidos

La habilidad Sigilo está diseñada para utilizar Esconderse con el fin de evitar la detección visual y Evitar ser visto y Movimiento furtivo para evitar que la vean y la oigan. Para muchos sentidos especiales, un jugador puede describir cómo evita la detección mediante dicho sentido especial y utilizar la acción de Sigilo más aplicable. Por ejemplo una criatura dando pasos suaves para evitar que la detecten mediante el sentido de la vibración, estaría utilizando Movimiento furtivo.

En algunos casos, hacer una prueba de Sigilo basada en la Destreza para el Movimiento furtivo no tiene demasiado sentido. Por ejemplo, un PJ que intenta evitar ser detectado por una criatura que nota los latidos del corazón podría meditar para reducir su ritmo cardíaco, utilizando Sabiduría en lugar de Destreza para su prueba de Movimiento furtivo. Cuando una criatura te puede detectar utilizando múltiples y diferentes sentidos, utiliza tu bonificador por atributo aplicable más bajo.

dad mayor puede ver perfectamente en áreas de oscuridad y de luz tenue, aunque dicha vista es sólo en blanco y negro. Algunas formas de oscuridad mágica, como el conjuro de 4.º rango *oscuridad*, bloquean la visión en la oscuridad normal. Sin embargo, una criatura con visión en la oscuridad mayor puede ver a través de dichas formas de oscuridad mágica.

Visión en la penumbra

Una criatura con visión en la penumbra puede ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignora el estado oculto debido a la luz tenue.

Olfato

El olfato implica detectar criaturas u objetos mediante el olfato, y suele ser un sentido vago. El rango se indica en la aptitud y sólo funciona si la criatura u objeto a detectar emite un aroma. Si la criatura emite un fuerte aroma o está a barlovento, el DJ puede doblar o incluso triplicar el rango de las aptitudes de olfato utilizadas para detectar dicha criatura, o puede reducirlo si la criatura esta a sotavento.

Sentido de la vibración

El sentido de la vibración permite a una criatura notar las vibraciones causadas por el movimiento a través de una superficie sólida. Suele ser un sentido impreciso con un alcance limitado (que se indica en la aptitud). El sentido de la vibración sólo funciona si la criatura detectora está en la misma superficie que el objeto y sólo si éste se está moviendo (o excavando) por la superficie.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO DETECTAR CRIATURAS

Hay tres estados que miden el grado hasta el que puedes notar a una criatura: observado, escondido y no detectado. Sin embargo, los estados oculto e invisible pueden enmascarar parcialmente a una criatura y el estado inadvertido indica que no tienes ni idea de que hay una criatura determinada en un lugar. Puedes encontrar dichos estados en el Apéndice Estados, de las páginas 442 a 447.

Con la excepción de invisible, estos estados son relativos al que mira: es posible que una criatura este observada por ti, pero permanezca escondida de un aliado tuyo. La mayor parte de estas reglas se aplican tanto a los objetos como las criaturas.

Típicamente, el DJ tiene anotado lo bien que las criaturas se detectan entre sí, puesto que ninguno de los bandos dispone de información perfecta. Por ejemplo podrías creer que una criatura está en el último lugar en el que la has notado, pero en realidad se ha podido alejar mediante Movimiento furtivo. O podrías creer que una criatura no te puede ver porque está oscuro, pero dispone de visión en la oscuridad.

Puedes tratar de evitar la detección utilizando la habilidad Sigilo (pág. 244) para Evitar ser visto, Esconderte o Moverte furtivamente o usar Engaño para Crear una distracción (pág. 239).

Observado

En la mayoría de circunstancias, puedes sentir a las criaturas sin dificultad y designarlas como objetivo de la forma normal. Las criaturas en ese estado están observadas. Observar requiere un sentido preciso, que para la mayoría de las criaturas significa la vista. Si no puedes observar a la criatura, está escondida, no detectada o inadvertida y tienes que tener en cuenta las restricciones que ello comporta para designarla como objetivo. Incluso si una criatura está observada, también puede estar oculta.

Escondido

Una criatura escondida es mínimamente perceptible. Sabes qué espacio ocupa, pero poco más. Quizá la criatura acaba de ponerse a cubierto y ha utilizado con éxito la acción Escondarse. Tu objetivo puede estar tras una catarata, donde puedes ver algo de movimiento pero no puedes determinar una ubicación exacta. Quizá has sido cegado o la criatura es invisible, pero utilizaste la acción básica Buscar para determinar su ubicación general basándote sólo en el oído. Sean cuales sean los puntos específicos, estás desprevenido ante una criatura escondida.

Cuando designas como objetivo a una criatura escondida, antes de tirar para determinar tu efecto tienes que hacer una prueba plana CD 11. Si fallas, no afectas a la criatura, aunque las acciones utilizadas se siguen gastando, así como cualquier espacio de conjuro, coste y otros recursos. Estás desprevenido ante la criatura, tanto si has conseguido designarla como objetivo como si no.

No detectado

Si la criatura no ha sido detectada, no sabes qué espacio ocupa, estás desprevenido ante ella y no puedes designarla como objetivo con facilidad. Utilizar la acción básica Buscar puede ayudarte a encontrar una criatura no detectada, por lo general haciéndola pasar a escondida por lo que a ti respecta. Si la criatura no está detectada, eso no quiere decir que no seas consciente de su presencia; podrías sospechar que hay una criatura no detectada en la habitación contigo, incluso sin ser capaz de determinar el espacio que ocupa.

El estado no detectado cubre las criaturas cuya presencia ignoras.

Designar como objetivo a una criatura no detectada es difícil. Si sospechas que hay una criatura, puedes elegir una casilla y hacer un ataque. Esto funciona igual que designar como objetivo a una criatura escondida, pero la prueba plana y la tirada de ataque las hace ambas en secreto el DJ. Éste no te dirá por qué has fallado, ya sea por fallar la prueba plana, por obtener un resultado insuficiente en la tirada de ataque o por elegir una casilla equivocada. El DJ podría permitirte designar como objetivo a una criatura no detectada con algún conjuro u otra aptitud de una forma similar. Las criaturas no detectadas están sujetas a los efectos de área de la forma normal.

Por ejemplo, supongamos que un mago elfo enemigo lanza *invisibilidad* y después utiliza Movimiento furtivo para alejarse. Sospechas que con la Velocidad de 30 pies (9 m) que tiene, probablemente ha movido 15 pies (4,5 m) hacia una puerta abierta. Te mueves y atacas un espacio a 15 pies (4,5 m) de donde el elfo inició su movimiento y directamente en el camino hacia la puerta. El DJ hace en secreto una tirada de ataque y una prueba plana, sabiendo que tu suposición no era correcta del todo: ¡en realidad el elfo estaba en un espacio adyacente! A continuación te informa de que has fallado, por lo que decides hacer tu siguiente ataque en el espacio adyacente, por si acaso. Esta vez, es el espacio correcto y tanto la tirada secreta de ataque como la prueba plana del DJ tienen éxito, ¡por lo que aciertas!

Inadvertido

Si no tienes ni idea de que hay una criatura presente, dicha criatura pasa inadvertida para ti. Una criatura no detectada también podría estar inadvertida. Este estado suele importar para las aptitudes que pueden usarse sólo contra objetivos que no son totalmente conscientes de tu presencia.

Oculto

Una criatura oculta está en la niebla, en luz tenue o entre alguna otra cosa que oscurece la vista pero que no es una barrera física. Cuando designas como objetivo a una criatura oculta de ti, tienes que hacer una prueba plana CD 5 antes de tirar para determinar tu efecto. Si fallas, no afectas al objetivo. El estado oculto no cambia cuál de las categorías principales de detección se le aplica. Una criatura en un banco de niebla poco denso sigue estando observada aunque está oculta.

Invisible

Una criatura con el estado invisible (mediante un conjuro de *invisibilidad*, por ejemplo) está automáticamente no detectada ante cualquier criatura que se basa en la vista como su único sentido preciso. Los sentidos precisos distintos a la vista ignoran el estado invisible. Puedes Buscar (pág. 416) para imaginarte donde está una criatura invisible y hacer que tan solo esté escondida de ti. Esto dura hasta que la criatura invisible usa con éxito Movimiento furtivo para quedar de nuevo no detectada. Si estás observando a una criatura cuando se hace invisible, empieza escondida puesto que sabes dónde estaba cuando se hizo invisible, aunque a continuación puede usar Movimiento furtivo para quedar no detectada.

Otros efectos pueden frustrar parcialmente la invisibilidad. Por ejemplo, si estás rastreando las pisadas de una criatura invisible sobre la nieve, las propias pisadas la convierten en simplemente escondida. Lanzar una red sobre una criatura invisible haría que pasara a estar observada (pero oculta) mientras tuviera la red encima.

MODO DE ENCUENTRO

Cuando cada acción individual cuenta, entras en el modo de juego denominado modo de encuentro. En este modo, el tiempo se divide en asaltos, cada uno de los cuales dura 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto, cada participante tiene un turno en un orden establecido. Durante tu turno, puedes usar acciones y, dependiendo de los detalles del encuentro, puedes tener la oportunidad de utilizar reacciones y acciones gratuitas, tanto en tu propio turno como en el turno de algún otro.

ESTRUCTURA

Un encuentro se desarrolla en una serie de asaltos, durante los cuales los PJs, sus adversarios y otros participantes en el encuentro actúan de forma secuencial. Tiras iniciativa para determinar dicho orden al inicio y después juegas asaltos hasta que se llega a una conclusión y se acaba. Las reglas de esta sección suponen un encuentro de combate (una batalla), pero la estructura general se puede aplicar a cualquier tipo. Otros tipos de encuentro, como por ejemplo los sociales, podrían utilizar asaltos más largos o tener otras modificaciones a su estructura básica.

Paso 1: tira iniciativa

Cuando el DJ lo pide, tiras iniciativa para determinar tu lugar en el orden de iniciativa, que es la secuencia en la que los participantes en el encuentro actúan por turno. Tirar iniciativa marca el inicio de un encuentro. Casi siempre tiras iniciativa cuando entras en combate.

Típicamente, haces una prueba de Percepción para determinar tu iniciativa; cuanto más consciente eres de lo que te rodea, más rápido puedes responder. A veces, sin embargo, el DJ puede pedirte que hagas otro tipo de prueba. Por ejemplo, si estabas evitando ser visto durante la exploración (pág. 438), harías una prueba de Sigilo. Un encuentro social podría requerir una prueba de Engaño o de Diplomacia. En la mayoría de casos, puedes seguir utilizando la Percepción si lo prefieres.

El DJ tira iniciativa por cualquier otro participante en el encuentro distinto a los PJs. Si eso incluye cierta cantidad de criaturas idénticas, el DJ puede tirar una vez para el grupo en su conjunto y hacer que actúen por turno dentro de su grupo en cualquier orden. Sin embargo, esto puede hacer que los combates sean menos predecibles y más peligrosos, por lo que el DJ puede tirar iniciativa para todas o para algunas de las criaturas individualmente si no le resulta muy farragoso.

A diferencia de una prueba, donde el resultado se compara con una CD, los resultados de las tiradas de iniciativa se ordenan de mayor a menor. Este orden es el que actuarán todos los participantes en el encuentro: el orden de iniciativa. El PJ con el resultado mayor actúa primero. El segundo mayor le sigue, y así sucesivamente hasta que quien ha obtenido el resultado menor lleva a cabo su turno en último lugar.

Si tu resultado está empatado con el de un enemigo, el enemigo actúa primero. Si tu resultado está empatado con el de otro PJ, podéis decidir entre vosotros quién va primero cuando lleguéis a dicho lugar en el orden de iniciativa. Después de eso, vuestros lugares en el orden de iniciativa no suelen cambiar durante el encuentro (pero consulta la acción básica Retrasar en la pág. 417).

Paso 2: juega un asalto

Un asalto empieza cuando el participante con el resultado de la tirada de iniciativa mayor inicia su turno, y acaba cuando el que tiene la tirada de iniciativa menor acaba el suyo. El proceso de jugar un turno se detalla a continuación. Las criaturas también pueden actuar fuera de su turno mediante reacciones y acciones gratuitas.

Paso 3: empieza el siguiente asalto

Una vez todo el mundo en el encuentro ha realizado un turno, el asalto se acaba y empieza el siguiente. No tires iniciativa de nuevo; el nuevo asalto transcurre en el mismo orden que el anterior, repitiendo el ciclo hasta que se acaba el encuentro.

Paso 4: acaba el encuentro

Cuando tus enemigos han sido derrotados, se alcanza algún tipo de tregua o algún otro suceso o circunstancia acaba el combate, el encuentro se acaba. Ni tú ni los demás participantes tenéis ya que seguir el orden de iniciativa y se reanuda la partida con un estilo de juego más libre, típicamente pasando al modo de exploración. A veces, al final de un encuentro, el DJ concederá Puntos de Experiencia al grupo o encontraréis tesoro que dividir entre todos.

TURNOS

Cuando es tu turno de actuar, puedes utilizar acciones individuales (♦), actividades cortas (♦♦ y ♦♦♦), reacciones (↺), y acciones gratuitas (♦). Cuando has acabado, acaba tu turno y empieza el siguiente PJ en el orden de iniciativa. A veces es importante anotar cuándo sucede algo durante tu turno por lo que un turno se divide en tres pasos.

Paso 1: empieza tu turno

Muchas cosas suceden automáticamente al inicio de tu turno; es un punto común para medir el paso del tiempo para los efectos que duran múltiples asaltos. Al inicio de cada uno de tus turnos, sigue estos pasos en cualquier orden:

- Si has creado un efecto que dura cierto número de asaltos, reduce en 1 el número de asaltos que quedan. El efecto se acaba si la duración queda reducida a 0. Por ejemplo, si lanzas un conjuro que dura 3 asaltos sobre ti mismo durante tu primer turno de un combate, te afectará durante dicho turno, disminuirá a 2 asaltos de duración al inicio de tu segundo turno, disminuirá a 1 asalto de duración al inicio de tu tercer turno y expirará al inicio de tu cuarto turno.
- Puedes utilizar 1 acción gratuita o reacción con un desencadenante de “Empieza tu turno” o algo similar.
- Si estás moribundo, haz una prueba de recuperación (pág. 411).

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO LLEVAR LA CUENTA DE LA INICIATIVA

El DJ es quien lleva la cuenta del orden de la iniciativa en un encuentro. Suele ser normal que los jugadores sepan dicho orden, puesto que van a ver quién actúa en cada momento y son conscientes de los resultados de los demás. Sin embargo, el DJ podría querer ocultar información acerca de adversarios a quienes los PJs aún no han detectado o identificado.

Una vez fijado el orden del encuentro, no suele ser necesario llevar la cuenta de los números de iniciativa originales. El DJ puede crear una lista sencilla, usar una serie de cartas u otros indicadores, o utilizar un *Pathfinder Combat Pad* que dispone de marcadores magnéticos que se pueden reordenar fácilmente.

Cómo cambiar el orden de iniciativa

Cualquier método utilizado para llevar la cuenta del orden de iniciativa tiene que ser flexible puesto que el orden puede cambiar. Una criatura puede usar la acción básica Retrasar para cambiar su lugar en el orden, en cuyo caso puedes borrarla de la lista o dejar a un lado su marcador hasta que vuelve al orden de iniciativa. Cuando una criatura es noqueada, su orden de iniciativa también cambia (ver pág. 410). Sin embargo, utilizar la acción básica Preparar no cambia el lugar de una criatura en el orden de iniciativa, porque la acción designada se convierte en una reacción.

- Haz cualquier otra cosa especificada para tener lugar al inicio de su turno, como por ejemplo recuperar Puntos de Golpe debido a la curación rápida o a la regeneración. El último paso de empezar tu turno siempre es el mismo.
- Recupera tus 3 acciones y 1 reacción. Si no has gastado la reacción de tu turno anterior, la pierdes; No puedes “ahorrar” acciones o reacciones de un turno para utilizarlas el turno siguiente. Algunas aptitudes o estados (como por ejemplo acelerado, lentificado y aturdido) pueden cambiar el número de acciones que recuperas y si recuperas tu reacción (los detalles sobre cómo se ganan y se pierden acciones están en la pág. 442).

Paso 2: actúa

Puedes utilizar las acciones en cualquier orden que desees durante tu turno, pero tienes que completar una acción o actividad antes de empezar otra; por ejemplo no puedes usar una acción individual mientras estás llevando a cabo una actividad de 2 acciones. Las acciones que puedes utilizar dependen a menudo de tus rasgos de clase, habilidades, dotes y objetos, pero hay acciones por defecto que todo el mundo puede usar, descritas en Acciones básicas de la pág. 416. Algunos efectos pueden impedir que actúes. Si no puedes actuar, no puedes usar ninguna acción, incluyendo reacciones y acciones gratuitas.

Si empiezas una actividad de 2 acciones o de 3 acciones en tu turno, tienes que ser capaz de completarla dentro del mismo. No puedes, por ejemplo, empezar a dar un Salto de altura utilizando tu acción final de un turno y después completarlo como tu primera acción de tu siguiente turno.

Una vez has gastado tus 3 acciones, tu turno se acaba (tal y como se describe en el Paso 3) y empieza el turno de la siguiente criatura. Puedes acabar tu turno prematuramente, perdiendo todas tus acciones restantes (pero no tu reacción).

Paso 3: acaba tu turno

Una vez has hecho todo lo que quieres hacer con las acciones disponibles, llegas al final de tu turno. Ejecuta los siguientes pasos en cualquier orden a tu elección. A continuación el juego pasa a la siguiente criatura en el orden de iniciativa.

- Acaba cualquier efecto que dura hasta el final de tu turno. Por ejemplo, los conjuros con una duración de mantenido acaban al final de tu turno si no usas la acción Mantener un conjuro durante tu turno para prolongarla. Algunos efectos causados por tus enemigos también pueden durar cierto número de turnos y disminuyen en 1 la duración restante durante este paso, acabando el efecto si su duración queda reducida a 0.
- Si sufres un estado de daño persistente, sufres el daño en este punto. Después de sufrirlo, puedes hacer la prueba plana para acabar con el daño persistente. A continuación haces cualquier tirada de salvación para las aflicciones continuadas. Muchos otros estados cambian al final de tu turno, como por ejemplo asustado, cuya gravedad disminuye. Todo esto tiene lugar una vez has sufrido cualquier daño persistente, hecho pruebas planas para acabar el daño persistente y llevado a cabo salvaciones contra cualquier aflicción.
- Puedes usar 1 acción gratuita o una reacción con un desencadenante de “Acaba tu turno” o algo similar.
- Resuelve cualquier otra cosa que está especificado que suceda al final de tu turno.

ACTIVIDADES DURANTE LOS ENCUENTROS

Las actividades que duran más de un turno no suelen poderse llevar a cabo durante un encuentro. Los conjuros con un tiempo de lanzamiento de 1 minuto o más son un ejemplo común de ello, así como diversas acciones de habilidad. Cuando emprendes una actividad durante tu turno en un encuentro, te comprometes a gastar todas las acciones que requiere. Si la actividad resulta interrumpida antes de acabarla, pierdes todas las acciones que habrías invertido en la misma. Las actividades se describen en la pág. 414.

REACCIONES DURANTE LOS ENCUENTROS

Las reacciones te permiten responder de inmediato a lo que sucede a tu alrededor. El DJ determina si puedes utilizar reacciones antes de que empiece tu turno, dependiendo de la situación en la que tiene lugar el encuentro. Una vez tu primer turno empieza, obtienes tus acciones y tu reacción. Obtienes 1 reacción por asalto. Puedes utilizar una reacción en el turno de cualquiera (incluyendo el tuyo) pero sólo cuando se cumple su desencadenante. Si no utilizas tu reacción, la pierdes al inicio de tu siguiente turno, aunque entonces sueles obtener una nueva reacción.

BATALLAS ESPECIALES

Combate montado

Puedes ir montado al combate en diversos tipos de criatura. Tal y como se indica en la acción básica de especialidad Montar (pág. 419), tu montura tiene que ser voluntaria y por lo menos de una categoría de tamaño mayor que tú. Tu montura actúa en tu cuenta de iniciativa. Tienes que usar la acción Comandar a un animal (pág. 243) para hacer que tu montura gaste sus acciones. Si no lo haces, el animal las malgasta. Si tienes la dote general Montar, tienes éxito de forma automática cuando Comandas a un animal que es tu montura.

Por ejemplo, si vas montado a caballo y haces tres ataques, tu caballo permanece estacionario puesto que no le has dado órdenes. Si en lugar de ello, inviertes tu primera acción en Comandar a un animal y tienes éxito, puedes hacer que tu montura dé una Zancada. Puedes invertir tu siguiente acción en atacar o en ordenar a tu caballo que ataque, pero no ambas cosas.

Ataques montados

Tu montura y tu combatís como una sola unidad. Por lo tanto, compartís el penalizador por ataque múltiple. Por ejemplo, si das un Golpe y después Comandas a un animal para que tu montura dé un Golpe, el ataque de tu montura sufre un penalizador -5 por ataque múltiple.

A efectos de llevar a cabo ataques, ocupas todas las casillas del espacio de tu montura. Si eres una criatura Mediana sobre una montura Grande, puedes atacar a una criatura que está a un lado de tu montura y después atacar al lado opuesto. Sobre una montura Mediana o menor, usa el alcance normal de un ataque. Sobre una montura Grande o Enorme, puedes atacar cualquier casilla adyacente a la misma si tienes un alcance de 5 o de 10 pies (1,5 o 3 m), o cualquier casilla a 10 pies (3 m) o menos de la montura (incluyendo en diagonal) si tienes un alcance de 15 pies (4,5 m). Utiliza el alcance ajustado para determinar el flanqueo y otras reglas que dependen del alcance.

Defensas montadas

Cuando vas montado, los atacantes pueden designar como objetivo a tu montura o a ti. Un efecto de área os afecta a ambos, si ambos estáis en dicha área. Estás dentro del alcance o del rango de tu atacante si cualquier casilla de montura lo está. Como quiera que tu montura es mayor que tú y compartes su espacio, tienes cobertura menor contra los ataques que te designan como objetivo cuando vas montado si la montura está de por medio (a determinar por el DJ).

Como quiera que no puedes mover el cuerpo tan libremente cuando montas, sufres un penalizador -2 por circunstancia a las salvaciones de Reflejos cuando vas montado. Además, la única acción de movimiento que puedes utilizar es la de Montar para desmontar.

Combate aéreo

Muchos monstruos pueden volar y los PJs pueden utilizar conjuros y objetos para obtener dicha aptitud. Las criaturas voladoras tienen que utilizar la acción Volar (pág. 419) para moverse por el aire. Llevar a cabo una maniobra especialmente complicada podría requerir el uso de Acrobacias para Maniobrar en vuelo. Las criaturas pueden caer del aire utilizando las reglas de caída, que están en la pág. 421. A discreción del DJ, algunas acciones basadas en tierra podrían no funcionar en el aire. Por ejemplo una criatura en vuelo no puede Saltar.

COMBATE TRIDIMENSIONAL

En el combate aéreo y en el acuático, podría ser necesario calcular la posición en tres dimensiones. Para las criaturas voladoras, podrías utilizar uno de los siguientes métodos:

- Utilizar plataformas para colocar en ellas las criaturas voladoras.
- Colocar un dado junto a una criatura, donde el número indica cuántas casillas está por encima.
- Hacer una pila de dados o de fichas, 1 por cada 5 pies (1,5 m) de elevación.
- Anotar la elevación junto al monstruo en el tablero.

En el combate submarino, elige un plano para que sea la línea base, típicamente la superficie, el fondo marino o un objeto estacionario desde el que puedes medir.

Igual que con el movimiento basado en tierra, moverse en diagonal hacia arriba o hacia abajo en un espacio tridimensional requiere que cada dos diagonales cuenten como 10 pies (3 m). Mide el flanqueo en todas las direcciones; las criaturas que están por encima y por debajo de un enemigo pueden flanquearlo con la misma efectividad que si estuvieran en lados opuestos.

Combate acuático

Utiliza estas reglas para los combates en el agua o bajo la misma:

- Si no tienes Velocidad de nadar, estás desprevenido.
- Obtienes resistencia 5 al ácido y al fuego.
- Sufres un penalizador -2 por circunstancia a los ataques cuerpo a cuerpo cortantes o contundentes que atraviesan el agua.
- Los ataques a distancia que infligen daño contundente o cortante fallan automáticamente si el atacante o el objetivo están bajo el agua, y los ataques a distancia perforantes hechos por una criatura bajo el agua o contra un objetivo bajo el agua ven reducidos a la mitad sus incrementos de rango de distancia.
- Bajo el agua no puedes lanzar conjuros de fuego ni utilizar acciones con el rasgo fuego. Como es normal para el funcionamiento de los rasgos, cualquier parte del efecto no relacionado con el fuego sigue funcionando. Por ejemplo, un ataque con un *hacha de batalla flamígera* podría seguir infligiendo su daño físico, pero no su daño por fuego.
- A discreción del DJ, algunas acciones basadas en tierra podrían no funcionar bajo el agua o flotando.

Ahogarse y asfixiarse

Puedes contener el aliento tantos asaltos como 5 + tu modificador por Constitución. Reduce en 1 asalto el aire que te queda al final de cada uno de tus turnos, o en 2 si has atacado o lanzado algún conjuro en el mismo. También pierdes 1 asalto de aire cada vez que sufres un impacto crítico o fallas críticamente una salvación contra un efecto dañino. Si hablas (incluido Lanzar un conjuro) pierdes todo el aire que te queda.

Cuando se te acaba el aire, quedas inconsciente y empiezas a asfixiarte. No puedes recuperarte de estar inconsciente y tienes que hacer una salvación de Fortaleza CD 20 al final de cada uno de tus turnos. Con un fallo, sufres 1d10 daño y, con un fallo crítico, mueres. Cada prueba después de la primera, la CD se incrementa en 5 y el daño en 1d10; estos incrementos son acumulativos. Una vez recuperes el acceso al aire, dejarás de asfixiarte y ya no estarás inconsciente (a menos que estés a 0 Puntos de Golpe).

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Afflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MODO DE EXPLORACIÓN

Mientras que los encuentros utilizan asaltos para el combate, la exploración es más espontánea. El DJ determina el flujo del tiempo, puesto que podrías estar cruzando a caballo unas tierras altas rocosas, negociando con mercaderes o excavando en un dungeon en busca de peligro y tesoros. La exploración carece del peligro inmediato del modo de encuentro, pero plantea sus propios desafíos.

Gran parte del modo de exploración implica movimiento e interpretación. Podrías viajar de una población a otra, charlar con una pareja de mercaderes en un puesto avanzado del camino o quizá mantener una conversación tensa con los precavidos guardias de la ciudad en tu destino. En lugar de medir tu ritmo de movimiento en casillas de 5 pies (1,5 m) cada asalto, los mides en pies o millas (metros o kilómetros) por minuto, hora o día, utilizando tu velocidad de viaje. En lugar de decidir sobre cada acción cada turno, emprendes una actividad de exploración y típicamente inviertes algún tiempo cada día descansando y llevando a cabo tus preparativos diarios.

VELOCIDAD DE VIAJE

Dependiendo de cómo registre el movimiento el DJ, te moverás en pies o millas (1 pie = 0,3 m, 1 milla = 1,6 km) basándote en la Velocidad de tu PJ con el tipo de movimiento relevante. Los ritmos típicos se encuentran en la tabla a continuación.

VELOCIDAD DE VIAJE

Velocidad	Pies/minuto (m/min)	Millas/hora (km/h)	Millas/día (km/día)
10 pies (3 m)	100 (30)	1 (1,6)	8 (12,8)
15 pies (4,5 m)	150 (45)	1,5 (2,4)	12 (19,2)
20 pies (6 m)	200 (60)	2 (3,2)	16 (25,6)
25 pies (7,5 m)	250 (75)	2,5 (4)	20 (32)
30 pies (9 m)	300 (90)	3 (4,8)	24 (38,4)
35 pies (10,5 m)	350 (105)	3,5 (5,6)	28 (44,8)
40 pies (12 m)	400 (120)	4 (6,4)	32 (51,2)
50 pies (15 m)	500 (150)	5 (8)	40 (64)
60 pies (18 m)	600 (180)	6 (9,6)	48 (76,8)

Los ritmos de la tabla suponen que se viaja por terreno llano y despejado a un ritmo determinado, pero no agotador. Atravesar terreno difícil reduce a la mitad el ritmo de movimiento indicado. El terreno difícil mayor reduce la distancia viajada a una tercera parte de la cantidad indicada. Si el viaje requiere una prueba de habilidad, como por ejemplo escalar montañas o nadar, el DJ podría pedir una prueba una vez por hora usando el resultado y la tabla de más arriba para determinar tu avance.

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

Mientras viajas y exploras, informa al DJ de lo que te gustaría hacer por el camino. Si no haces más que avanzar directamente hacia el objetivo, te mueves a las velocidades de viaje completas que aparecen en la tabla.

Cuando quieres hacer algo diferente a simplemente viajar, describes lo que tratas de hacer. No es necesario extenderse en detalles, como por ejemplo “Usando la daga, muevo suavemente la puerta para buscar trampas taimadas”. En su lugar, “Registro el área en busca de peligros” basta. El DJ busca la mejor actividad de explo-

ración que encaja con tu descripción y describe los efectos de la misma. Algunas actividades de exploración limitan la rapidez con la que puedes viajar y ser efectivo a la vez.

Las actividades de exploración más comunes se exponen a continuación.

ALIGERAR

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

Te esfuerzas por moverte al doble de tu velocidad de viaje. Puedes aligerar sólo tantos minutos como tu modificador por Constitución x 10 (mínimo 10 minutos). Si formas parte de un grupo que está Aligerando, usa el modificador por Constitución más bajo de entre todos para determinar durante cuánto tiempo el grupo puede Aligerar junto.

DEFENDER

EXPLORACIÓN

Mueves a la mitad de tu velocidad de viaje con el escudo alzado. Si se desata un combate, obtienes el beneficio de Alzar un escudo antes de que empiece tu primer turno.

DETECTAR MAGIA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Lanzas *detectar magia* a intervalos regulares. Mueves a la mitad de tu velocidad de viaje o menos. No tienes probabilidad alguna de pasar por alto accidentalmente un aura mágica a una Velocidad de viaje de hasta 300 pies (90 m) por minuto, pero no puedes viajar a más de 150 pies (45 m) por minuto para detectar auras mágicas antes de que el grupo se tope con las mismas.

EVITAR SER VISTO

EXPLORACIÓN

Haces una prueba de Sigilo para Evitar ser visto cuando viajas a media velocidad. Si estás Evitando ser visto al inicio de un encuentro, sueles hacer una prueba de Sigilo en lugar de Percepción, tanto para determinar tu iniciativa como para ver si los enemigos te ven (basándose en la CD de sus pruebas de Percepción, como es normal para el Movimiento furtivo, sea cual sea el resultado de su prueba de iniciativa).

EXPLORAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Exploras por delante y por detrás del grupo en busca de peligros, moviéndote a media velocidad. Al inicio del siguiente encuentro, cada criatura de tu grupo obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su tirada de iniciativa.

INVESTIGAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Buscas información acerca de lo que te rodea mientras viajas a media velocidad. Utilizas Recordar conocimiento como una prueba secreta para descubrir pistas entre las diversas cosas que puedes ver y hacer mientras viajas. Puedes utilizar cualquier habilidad provista de una

acción de Recordar conocimiento mientras investigas, pero es el DJ quien determina si la habilidad es relevante para las pistas a encontrar.

MANTENER UN EFECTO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Mantienes un efecto cuya duración es mantenido mientras te mueves a media velocidad. La mayoría de dichos efectos se pueden mantener durante 10 minutos, aunque algunos especifican que la duración puede ser diferente. Mantener un efecto que requiere tomar decisiones complejas, como por ejemplo *arma espectral* puede dejarte fatigado, a determinar por el DJ.

REGISTRAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Buscas meticulosamente puertas secretas, peligros ocultos y cosas parecidas. Por lo general puedes hacer una estimación fundamentada acerca de qué ubicaciones son las mejores para buscar y moverte a media velocidad, pero si quieres ser concienzudo y garantizar que lo has comprobado todo, tienes que viajar a una Velocidad no superior a 300 pies (90 m) por minuto, o 150 (45 m) por minuto para asegurarte de que lo compruebas todo antes de adentrarte en un sitio. Siempre puedes moverte más lentamente mientras Registras para cubrir el área de forma más concienzuda y la dote Registro expeditivo incrementa dichas Velocidades máximas. Si te encuentras con una puerta secreta, objeto o peligro mientras Registras, el DJ hace una prueba secreta gratuita de Buscar para ver si percibes el objeto o peligro escondido. En lugares con muchos objetos para registrar, tienes que detenerte e invertir un tiempo significativamente más largo para hacerlo de forma concienzuda.

REPETIR UN CONJURO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

Lanzas repetidamente el mismo conjuro mientras te mueves a media velocidad. Típicamente se trata de un truco que quieres que esté funcionando en caso de que surja un combate y tiene que ser uno que puedes lanzar en 2 acciones o menos. Repetir un conjuro que requiere tomar decisiones complejas, como por ejemplo *quimera* puede dejarte fatigado, a determinar por el DJ.

SEGUIR AL EXPERTO

AUDITIVO CONCENTRAR EXPLORACIÓN VISUAL

Elige un aliado que hace una prueba de habilidad recurrente mientras explora, como por ejemplo trepar, o lleva a cabo una táctica de exploración diferente que requiere una prueba de habilidad (como por ejemplo, Evitar ser visto). El aliado tiene que tener por lo menos el rango experto en dicha habilidad y estar dispuesto a proporcionar asistencia. Mientras Sigues al experto, imitas su táctica o haces pruebas de habilidad similares.

Gracias a la asistencia de tu aliado, puedes sumar tu nivel como bonificador por competencia a la prueba de habilidad asociada, incluso si no dispones del rango entrenado. Además, obtienes un bonificador por circunstancia a tu prueba de habilidad basado en la competencia de tu aliado (+2 para experto, +3 para maestro y +4 para legendario).

DESCANSO Y PREPARATIVOS DIARIOS

Funcionas mejor cuando te tomas el tiempo suficiente para descansar y prepararte. Una vez cada 24 horas, puedes tomarte un periodo

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN POR HABILIDAD

El Capítulo 4: Habilidades incluye actividades de exploración adicionales.

Aprender un conjuro: utilizas la habilidad correspondiente a la tradición del conjuro para obtener acceso a un nuevo conjuro (pág. 228).

Causar impresión: usas la Diplomacia para causar una buena impresión a alguien (pág. 237).

Cubrir rastro: usas la Supervivencia para disimular tu paso (pág. 247)

Descifrar escritura: utilizas una habilidad adecuada para entender textos arcaicos, esotéricos u oscuros (pág. 228).

Ecurrirse: usando las Acrobacias, consigues abrirte paso por lugares muy estrechos (pág. 233).

Identificar alquimia: utilizas la Artesanía y material de alquimista para identificar una sustancia alquímica (pág. 235).

Identificar magia: utilizando una amplia variedad de habilidades, averiguas cosas acerca de un objeto mágico, lugar o efecto continuado (pág. 229).

Imitar: utilizas el Engaño y normalmente material de disfraz para crear un disfraz (pág. 239).

Obligar: usas la Intimidación para amenazar a una criatura para que haga lo que quieres (pág. 240).

Pedir prestado un conjuro arcano: utilizas Arcanos para preparar un conjuro a partir del libro de conjuros de otro (pág. 234).

Rastrear: usas la Supervivencia para seguir rastros (pág. 247)

Reparar: con material de reparaciones y la habilidad Artesanía, arreglas un objeto dañado (pág. 234).

Reunir información: usas la Diplomacia para sondear en una zona y averiguar cosas acerca de un individuo o tema específico (pág. 238).

Sentir la dirección: usas la Supervivencia para hacerte una idea de dónde estás o determinar las direcciones cardinales (pág. 246).

Tratar heridas: usas la Medicina para tratar las heridas de una criatura viva (pág. 242).

de descanso (típicamente 8 horas), durante el cual te curas de forma natural, recuperando tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por tu nivel, y podrías recuperarte de ciertos estados o mejorarlos. Dormir con la armadura puesta hace que descanses mal y te deja fatigado. Si pasas más de 16 horas sin descansar, quedas fatigado (no te puedes recuperar de esta fatiga hasta descansar por lo menos 8 horas seguidas).

Después de descansar, llevas a cabo tus preparativos diarios, lo que implica alrededor de 1 hora. Sólo puedes hacer dichos preparativos si has descansado y sólo una vez al día. Durante los preparativos:

- Los lanzadores de conjuros recuperan espacios de conjuro y los lanzadores de conjuros preparados eligen conjuros para tenerlos disponibles ese día.
- Recuperas los Puntos de Foco, las aptitudes que se renuevan durante tus preparativos y las aptitudes que sólo se pueden utilizar cierto número de veces al día, incluyendo los usos de los objetos mágicos.
- Te pones la armadura y preparas las armas y otro equipo.
- Inviertes hasta 10 objetos mágicos puestos para obtener sus beneficios durante el día (tal y como se explica en el *Manual de dirección*).

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MODO DE TIEMPO LIBRE

El modo de tiempo libre se juega día día en lugar de minuto a minuto o escena a escena. Por lo general, este modo de juego tiene lugar cuando estás en la seguridad de un asentamiento, quizá recuperandote de tus aventuras o estudiando un artefacto que has encontrado.

El tiempo libre te concede tiempo para descansar por completo, dedicarte a un empeño artesano o profesional, aprender nuevos conjuros, reconvertir dotes o simplemente distraerte. Puedes vender los objetos adquiridos durante tus aventuras, comprar objetos nuevos y llevar a cabo otras actividades a determinar por tus dotes, tus habilidades y el asentamiento en el que pasas el tiempo libre.

OBTENER INGRESOS

La acción de habilidad Obtener ingresos (pág. 229) te permite ganar la vida utilizando una amplia variedad de habilidades. Puedes usar la creatividad con las habilidades que pretendes utilizar, comentando los detalles con el DJ. Con algunas habilidades puede ser mucho más difícil ganar dinero que con otras. Artesanía, Saber e Interpretación son las más fiables. Los trabajos en un mundo de fantasía tienden a no ser particularmente estables, por lo que podrías tener que buscar nuevas tareas de forma bastante regular.

El DJ es quien determina los niveles de los trabajos que puedes buscar, tal y como se indica en la actividad Obtener ingresos. A menudo te interesa determinar qué tipos de trabajos hay dispo-

nibles para una pequeña variedad de habilidades, y así poderte dedicar a la opción más lucrativa o interesante.

DESCANSO DE LARGA DURACIÓN

Puedes invertir un día y una noche enteros descansando durante el tiempo libre para recuperar tantos Puntos de Golpe como tu modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por el doble de tu nivel.

RECONVERTIR

Reconvertir ofrece una forma de alterar alguna de tus elecciones de PJ, lo que resulta útil cuando quieres llevarlo en una nueva dirección o cambiar decisiones que no han cumplido tus expectativas. Puedes reconvertir dotes, habilidades y algunos rasgos de clase. No puedes convertir tu ascendencia, tu herencia, tu bagaje, tu clase o tus modificadores por atributo. No puedes llevar a cabo otras actividades de tiempo libre mientras reconviertes.

Reconvertir suele requerir que pases tiempo aprendiendo de un maestro, ya se trate de entrenamiento físico, estudiar en una biblioteca o compartir trances mágicos.

El DJ es quien determina si puedes obtener el entrenamiento adecuado o si es posible reconvertir algo. En algunos casos, tendrás que pagar a tu instructor. Algunas aptitudes pueden ser difíciles o imposibles de reconvertir (por ejemplo, un brujo sólo puede reconvertir su patrón en circunstancias extraordinarias).

Cuando reconviertes, por lo general no puedes hacer elecciones que no podías llevar a cabo cuando seleccionaste la opción original. Por ejemplo, no puedes reemplazar una dote de habilidad que elegiste a 2.º nivel por una de 4.º nivel, o por una que requiere prerequisites que no cumplías en el momento en el que adquiriste la dote original. Si no recuerdas si en aquel tiempo cumplías los prerequisites, deja al DJ que decida. Si dejas de cumplir los prerequisites para una aptitud debido a la reconversión, ya no puedes usarla. Podrías tener que reconvertir diversas aptitudes de forma secuencial y por orden para obtener todas las aptitudes que quieres.

Dotes

Puedes pasar una semana de tiempo libre reconvirtiendo para intercambiar una de tus dotes. Elimina la vieja y reemplázala por otra del mismo tipo. Por ejemplo, podrías intercambiar una dote de habilidad por otra dote de habilidad, pero no por una dote de mago.

Habilidades

Puedes pasar una semana de tiempo libre reconvirtiendo para intercambiar uno de tus incrementos de habilidad. Reduce en un paso tu rango de competencia en la habilidad que pierde su incremento e incrementa en un paso tu rango de competencia en otra habilidad. El nuevo rango de competencia debe ser igual o menor que el intercambiado. Por ejemplo, si tu bardo tiene rango maestro en Interpretación y Sigilo y rango experto en Ocultismo, podrías reducir la competencia de tu PJ en Sigilo a experto y alcanzar el rango maestro en Ocultismo, pero no podrías reasignar dicho incremento de habilidad para alcanzar el rango legendario en Interpretación. Ten en cuenta tu nivel cuando reasignes incrementos de habilidad; el nivel en el que tus competencias de habilidad cambiaron puede influenciar tu capacidad para reconvertir dotes con prerequisites de habilidad.

También puedes invertir una semana para reconvertir una habilidad entrenada inicial que seleccionaste durante la creación de personaje.

Rasgos de clase

Puedes cambiar un rasgo de clase que requería una elección, haciendo en su lugar una elección diferente. Algunas, como cambiar un conjuro de tu repertorio, requieren una semana. El DJ te explicará cuánto se tarda en reconvertir elecciones mayores como la orden de un druida o la escuela de un mago; siempre es, por lo menos, un mes.

COMPRAS Y ARTESANÍA

Si estás en un lugar provisto de tiendas que compran o venden objetos mágicos, puedes comprar, vender o intercambiar. Pregúntale al DJ que tipos de opciones de compra hay disponibles para ti; pueden variar mucho dependiendo de dónde pasáis el tiempo libre.

Debido a la complejidad de encontrar tiendas que busquen objetos como los que queréis vender o que ofrezcan los que queréis comprar, ir de tiendas de forma dedicada requiere 1 día de tiempo libre. Podría hacer falta más tiempo si tenéis que vender una gran

ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE POR HABILIDAD

El Capítulo 4: Habilidades incluye unas cuantas habilidades de tiempo libre que se resumen aquí.

Elaborar: utilizando la habilidad Artesanía, puedes elaborar objetos a partir de materia prima (pág. 234) (NdT: *dependiendo de lo creado, podríamos hablar de elaborar, fabricar, crear, etc. Usamos elaborar como genérico*).

Falsificar: falsificas un documento (pág. 246).

Obtener ingresos: ganas dinero, típicamente utilizando Artesanía, Saber o Interpretación (pág. 229).

Subsistir: encuentras comida y abrigo en las tierras vírgenes o en un asentamiento (pág. 232).

Tratar enfermedad: pasas algún tiempo cuidando a una criatura enferma, a la espera de curarla (pág. 242).

COSTE DE LA VIDA

Podrías tener que pagar el coste de la vida de los días pasados durante el tiempo libre (los precios están en la pág. 294). Para evitar pagar el coste, puedes Subsistir (pág. 232), utilizando Sociedad en un asentamiento o Supervivencia en las tierras vírgenes. Los aventureros experimentados tienen a menudo amigos o mecenas que se ocupan de cubrir dicho coste. Podrían incluso disponer de tanto tesoro que el coste de la vida (incluso en las opciones más caras) se convirtiera en una nimiedad.

cantidad de mercancía, objetos caros que requieren un comprador adinerado u objetos de escasa demanda.

El Precio del objeto indica el coste completo para comprarlo. Puedes vender un objeto por la mitad de su Precio. El DJ podría ajustar dichos criterios de vez en cuando debido al flujo de la oferta y la demanda o los mercaderes en particular con los que tratáis.

Creación de objetos

Podéis invertir tiempo libre utilizando la actividad de habilidad Artesanía (pág. 234), elaborando objetos nuevos a partir de materia prima. La Artesanía puede ser una forma excelente de refinar el equipo que utiliza el grupo, incluyendo mejorar objetos y preparar los que probablemente necesitéis en una misión subsiguiente.

OTRAS ACTIVIDADES

Comenta con tu DJ si hay otras formas en las que quieres invertir el tiempo libre. Puedes adquirir propiedades, dirigir un negocio, ingresar en un gremio, ganarte el favor de una gran ciudad, ponerte al mando de un ejército, contratar a un aprendiz, iniciar una familia o atender a una parroquia de fieles. Aunque hay opciones eficientes para hacer dinero o ajustar su PJ, es mejor buscar actividades divertidas interesantes que pueden abrir nuevas oportunidades para construir el PJ, salir de aventuras o entablar relaciones.

Objetivos

Puedes ayudar a dirigir el curso de la campaña fijando objetivos a largo plazo que requieren múltiples períodos de tiempo libre para completarse. Coméntalos con el DJ y con el resto del grupo. Considera qué alianzas quieres desarrollar más o qué elecciones te gustaría ver en el mundo de juego.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

APÉNDICE DE ESTADOS

Mientras están de aventuras, los personajes (y a veces sus pertenencias) suelen verse afectados por aptitudes y efectos que aplican estados. Por ejemplo, un conjuro o un objeto mágico podría volverte invisible o hacer que fueras presa del pánico. Los estados cambian de alguna forma cómo te encuentras, y representan cualquier cosa desde la actitud que otras criaturas tienen hacia ti y cómo interaccionan contigo, hasta lo que sucede cuando una criatura drena tu sangre o tu esencia vital.

Los estados son persistentes. Siempre que te ves afectado por un estado, sus efectos duran hasta acabar la duración indicada del mismo, hasta que es eliminado o hasta que algún término dictado en el propio estado hace que acabe.

VALORES DE ESTADO

Algunos estados tienen un número detrás del nombre, llamado valor de estado. Este valor informa de la gravedad del estado, y dichos estados a menudo te confieren un bonificador o un penalizador igual a ese valor. Dichos valores a menudo pueden ser reducidos mediante habilidades, conjuros o simplemente esperando. Si el valor de un estado queda en algún momento reducido a 0, se acaba.

ESTADOS PREVALENTES

Algunos estados prevalecen sobre otros. Esto se especifica siempre en la entrada del estado que prevalece. Cuando esto sucede, todos los efectos del estado sobre el que se ha prevalecido quedan suprimidos hasta que acaba el estado prevalente. La duración del estado sobre el que se ha prevalecido continúa corriendo, y podría acabarse estando suprimido.

LISTA DE ESTADOS

Acelerado

Eres capaz de moverte con más rapidez. Obtienes 1 acción adicional al inicio de tu turno en cada asalto. Muchos efectos que te aceleran requieren que uses la acción adicional sólo de ciertas formas. Si te aceleras debido a múltiples orígenes, puedes utilizar la acción adicional concedida para cualquier acción individual concedida por cualquiera de los efectos que te han acelerado. Como quiera que acelerado tiene efecto al inicio de tu turno, no obtienes acciones de inmediato si te aceleran durante tu turno.

Agarrado

Otra criatura te mantiene fijo en tu lugar, lo que te impone los estados desprevenido e inmovilizado. Si emprendes una acción de manipular mientras estás agarrado, has de tener éxito en una prueba plana CD 5 o la pierdes; haz la tirada después de gastar la acción, pero antes de aplicar ningún efecto.

Amistoso

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérselo a un PJ. A una criatura amistosa hacia un PJ le cae bien dicha persona. Es probable que acepte una Petición de él si es sencilla, segura y no cuesta demasiado de conceder. Si el PJ (o uno de sus aliados) lleva a cabo acciones hostiles contra la

GANAR Y PERDER ACCIONES

Acelerado, lentificado y aturdido son las formas principales de ganar o perder acciones en un turno. Las reglas de funcionamiento aparecen en la pág. 415. De forma resumida, dichos estados alteran la cantidad de acciones que recuperas al inicio de tu turno; por lo tanto, si el estado se genera en mitad de tu turno, no ajusta tu número de acciones en el mismo. Si tienes estados en conflicto que afectan a tu número de acciones, tú eliges qué acciones perder. Por ejemplo, la acción obtenida de *acelerar* sólo te permite dar una Zancada o un Golpe por lo que, si tienes que perder una acción porque también estás lentificado, puedes decidir que sea la acción derivada de *acelerar*, lo que te permite conservar otras acciones que se pueden utilizar con más flexibilidad.

Algunos estados te impiden ejecutar cierto subconjunto de acciones, típicamente las reacciones. Otros estados simplemente dicen que no puedes actuar. Cuando no puedes actuar, eres incapaz de llevar a cabo acción alguna. A diferencia de lentificado o aturdido, no cambian el número de acciones que recuperas; simplemente evitan que las uses. Esto significa que, si de alguna forma te curas de la parálisis durante tu turno, puedes actuar de inmediato.

criatura, ésta pasa a una actitud peor dependiendo de la gravedad de la acción hostil, a determinar por el DJ.

Anonadado

Tus pensamientos y tus instintos están nublados. Anonadado siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a dicho valor a las pruebas y a las CD basadas en la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma, incluyendo las salvaciones de Voluntad, los modificadores al ataque de conjuros, las CD de conjuros y las pruebas de habilidad que utilizan dichos modificadores por atributo. Si Lanzas un conjuro estando anonadado, quedará perturbado a menos que tengas éxito en una prueba plana con una CD igual a 5 + tu valor de anonadado.

Asustado

Eres presa del pánico y luchas para controlar los nervios. El estado asustado siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a dicho valor a todas tus pruebas y CD. Si no se indica lo contrario, al final de cada uno de tus turnos el valor de tu estado asustado disminuye en 1.

Aturdido

Has perdido el control de tus sentidos. No puedes actuar. Atur-