

DESPLAZAMIENTO PLANARIO

RITUAL 7

POCO COMÚN TELETRANSPORTE

Lanzamiento 1 día; **Requisitos** llave planaria para el Plano de destino utilizada como locus; **Coste** incienso raro, metales preciosos y tiza purificada por valor de 500 po; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (maestro todas); **Pruebas secundarias** Saber (relativo al Plano de destino), Supervivencia

Rango de distancia 20 pies (6 m); **Área** explosión de 20 pies (6 m)

Trazas un círculo ritual y cuando el ritual se completa trasladas a todas las criaturas del área a un plano de existencia diferente. La habilidad que utilizas para la prueba principal tiene que ser una utilizable para llevar a cabo una prueba de Recordar conocimiento acerca del destino previsto, como por ejemplo Arcanos o Naturaleza para el Plano del Fuego o bien Ocultismo para el Plano Astral.

Puede haber un lanzador secundario ubicado en el lugar exacto del destino, en lugar de contigo en el punto de origen. Si el lanzador secundario en el destino tiene éxito en su prueba y tu obtienes un éxito, en su lugar el ritual es un éxito crítico.

Éxito crítico Llegas al Plano previsto en el último lugar en el que uno de los objetivos (a tu elección) estaba la última vez que viajó a dicho Plano. Si es la primera vez que todos los objetivos viajan a un Plano en particular, aparecen en una ubicación aleatoria del mismo. El círculo permanece activo durante 1 minuto, durante el cual cualquier criatura transportada por el ritual puede volver al punto de origen con una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

Éxito Igual que éxito crítico, pero llegas a 1d10 × 25 millas (1 milla = 1,6 km) de tu destino.

Fallo Tu intento no tiene éxito.

Fallo crítico El ritual falla y el DJ determina si viajas a un Plano equivocado o si se te prohíbe el viaje planario durante 1 semana.

DOTAR DE CONSCIENCIA A UN ANIMAL

RITUAL 6

POCO COMÚN MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Coste** hierbas, 1/5 del valor que aparece en Rituales de creación de criaturas (pág. 390); **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Saber [cualquiera], Sociedad, Supervivencia

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivo** 1 animal de hasta el nivel de la tabla.

Concedes inteligencia al objetivo, transformándolo en una bestia. Si previamente era un compañero animal o un esbirro, ya no puede actuar de dicha forma.

Éxito crítico Los modificadores por Inteligencia, Sabiduría y Carisma del objetivo se incrementan a +2 si eran inferiores y la criatura se vuelve solícita hacia ti por haberle dotado de consciencia.

Éxito Los modificadores por Inteligencia Sabiduría y Carisma del objetivo se incrementan a +0 si eran inferiores y la criatura se vuelve amistosa hacia ti por haberle dotado de consciencia.

Fallo No consigues dotar de consciencia al objetivo.

Fallo crítico Despiertas accidentalmente al objetivo, con un odio puro y bestial dirigido hacia ti. Los modificadores por Inteligencia Sabiduría y Carisma del objetivo se incrementan a -2 si eran inferiores. Se vuelve hostil hacia ti e intenta destruirte.

EXPIAR

RITUAL 4

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro y ofrendas por un valor total

de 20 piezas de oro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 1, tiene que ser el objetivo del ritual.

Prueba principal Naturaleza o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Naturaleza o Religión (la misma que para la prueba principal)

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** otra criatura de hasta 8.º nivel, que adora al mismo dios o filosofía que tú

Tratas de ayudar a que una criatura auténticamente arrepentida expíe sus fechorías, típicamente acciones que son anatema para tu dios. Si la criatura no está auténticamente arrepentida, el resultado siempre es un fallo crítico. Este ritual utiliza Naturaleza si el objetivo es un druida, y Religión en todos los demás casos.

Éxito crítico La criatura obtiene la absolución para sus fechorías, lo que le permite recuperar su estatus para con vuestro dios. Recupera cualquier aptitud perdida. Antes de que la expiación sea completa, la criatura tiene que llevar a cabo una misión especial u otra tarea elegida por tu dios, acorde con sus fechorías. Si se completa durante el tiempo libre, esta tarea no tendría que durar más de 1 mes. Durante 1 mes, el objetivo obtiene inspiración divina justo antes de llevar a cabo un acto que sería anatema para vuestro dios.

Éxito Igual que en éxito crítico, pero la criatura no obtiene ninguna inspiración especial acerca de sus acciones subsiguientes.

Fallo La criatura no obtiene la absolución y debe continuar meditando y rectificando sus fechorías. Cualquier futuro ritual de expiación para las mismas fechorías cuesta un 50% más y obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas principal y secundarias.

Fallo crítico La criatura ofende a vuestro dios y es expulsada permanentemente de la fe. La criatura no puede reincorporarse a vuestra religión sin una intervención más directa.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 el nivel máximo del objetivo y en 20 piezas de oro el coste base.

GEAS

RITUAL 3

POCO COMÚN MALDICIÓN MENTAL

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos, Ocultismo o Religión (experto las tres); **Pruebas secundarias** Sociedad o Saber (legal)

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura de un nivel no superior al doble del rango de ritual del *geas*.

Duración ver texto

Impones una regla mágica a un objetivo voluntario obligándole, o bien a llevar a cabo un acto determinado, o bien a abstenerse de él. Un *geas* para llevar a cabo un acto suele ser condicional, como por ejemplo «Ofrece siempre hospitalidad a los extranjeros que buscan un lugar donde alojarse». Un *geas* no condicional para llevar a cabo un acto determinado no requiere que el objetivo lleve a cabo dicho acto de forma exclusiva, aunque debe priorizar la tarea por encima de todas las actividades que no corren prisa. El *geas* más común para abstenerse de llevar a cabo un acto es una especificación para evitar la violación de un contrato. En dichos casos, el lanzador secundario suele encargarse de que la formulación del contrato esté correctamente sintonizada con la magia del ritual. Como quiera que el objetivo es voluntario, un *geas* podrá tener una duración tan larga como la que el objetivo quiera. Si el objetivo es incapaz de cumplir con el *geas*, queda indispuesto 1 y el estado de indispuesto se incrementa en 1 por cada día consecutivo que no consigue cumplirlo, hasta un máximo de indispuesto 4. El estado indispuesto se acaba de inmediato cuando vuelve a seguir el *geas*; no

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

puede eliminar dicho estado de ninguna otra forma. Sólo magia poderosa como un ritual de *deseo* puede eliminar los efectos de *geas* sobre un objetivo voluntario.

Éxito crítico El *geas* tiene éxito y el objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad que directamente lo respaldan (a discreción del DJ)

Éxito El ritual tiene éxito.

Fallo El ritual falla.

Fallo crítico El ritual falla y en su lugar tú te ves afectado por el *geas* que intentabas situar sobre el objetivo. Se te considera un objetivo involuntario, por lo que el ritual se puede contrarrestar mediante un conjuro de *limpiar aflicción*.

Potenciado (5.º) Puedes utilizar *geas* sobre una criatura no voluntaria, que puede hacer una salvación de voluntad para negar el efecto. Si el objetivo falla esta salvación de Voluntad, el *geas* dura hasta 1 semana. Un conjuro de *limpiar aflicción* puede contrarrestar un *geas* sobre una criatura no voluntaria, además de magia poderosa como un ritual de *deseo*. Una criatura no voluntaria inteligente puede subvertir el *geas* preparando situaciones que le impiden cumplir con él, pero en dicho caso queda indisputada (tal y como se ha descrito anteriormente).

Potenciado (7.º) Como a 5.º rango, pero el *geas* dura hasta 1 año sobre una criatura no voluntaria.

Potenciado (9.º) Como a 5.º rango, pero el *geas* dura lo que tú eliges (incluso sin límites) sobre una criatura no voluntaria.

LLAMADA PRIMIGENIA

RITUAL 6

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** los ingredientes de un círculo feérico por un valor total de 1 po x el rango del conjuro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 4

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Artesanía, Diplomacia, Supervivencia

Rango de distancia 100 millas (160 km); **Objetivos** 1 animal, bestia, hada, hongo o planta

Duración ver texto

Esto funciona como servidor planario, excepto que creas un círculo feérico y llamas a un animal, bestia, hada, hongo o planta que está a 100 millas (160 km) o menos.

LLAMAR A UN ESPÍRITU

RITUAL 5

POCO COMÚN ESPÍRITU

Lanzamiento 1 hora; **Coste** velas e incienso raros por un valor total de 50 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Ocultismo (experto) o Religión (experto); **Pruebas secundarias** Ocultismo o Religión (la que no se utiliza en la prueba principal)

Duración hasta 10 minutos

Desgarras el velo que lleva a la otra vida y llamas a un espíritu desde su lugar de reposo final. Tienes que llamar al espíritu por su nombre y proporcionar una conexión con el mismo, como por ejemplo una posesión, un vestido o una parte de su cadáver. Un espíritu que no quiera acudir a su llamada tendrá que hacer una salvación de Voluntad para evitarlo; con un éxito crítico, un espíritu bromista imita al espíritu al que quieres llamar. La CD de la salvación de Voluntad es 2 menos si nunca te has encontrado con el espíritu en vida. De una o de otra forma, el espíritu aparece como una forma menguada de la criatura a la que llamas. Cada minuto de la duración puedes formularle una pregunta. Podrá responder como

le parezca o incluso negarse a responder. Si el espíritu no está en la otra vida (por ejemplo, si es un muerto viviente), todos los resultados diferentes a fallo crítico utilizan el efecto de fallo.

Éxito crítico El espíritu es particularmente cooperativo e, incluso si tiene serias razones para engañarte, sufre un penalizador -2 por circunstancia a sus pruebas de Engaño.

Éxito Llamas al espíritu.

Fallo No consigues llamar a un espíritu.

Fallo crítico Uno o más espíritus malignos aparecen y atacan.

RECUERDOS COLECTIVOS

RITUAL 7

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 300 po; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Interpretación, Sociedad

Sondeas los recuerdos, el conocimiento, las leyendas, los relatos y el saber de los demás mortales acerca de un tema. El tema debe ser una persona, lugar o cosa importante. Si (en caso de ser una persona) el sujeto está presente, incrementa en un paso el grado de éxito de tu prueba de habilidad principal. Si tan sólo dispones de informaciones vagas acerca del tema antes del ritual, disminuye en un paso el grado de éxito de tu prueba de habilidad principal. Dichos modificadores se anulan entre sí si tienes presente a un sujeto, pero poca o ninguna información de base.

Éxito crítico Durante 1 hora después del fin del ritual, revisas recuerdos en su mayoría coherentes, que enfatizan información más precisa o útil acerca de conocimientos más recordados o relatos exagerados.

Éxito Durante 1 hora después del fin del ritual, averiguas información útil para búsquedas posteriores, sobre partes que siguen siendo en general incompletas o enigmáticas. Como resultado de la naturaleza de los recuerdos y las historias de los mortales, es probable que averigües múltiples versiones contradictorias.

Fallo No consigues averiguar ninguna leyenda útil.

Fallo crítico Tu mente queda abrumada por el enorme abanico de conocimiento a tu disposición. No eres capaz de sentir ni de responder a nada en el presente durante 1 semana excepto para llevar a cabo necesidades básicas como respirar y dormir. Sin embargo, cuando te recuperas puedes reconvertir una de tus habilidades en un Saber basado en el conocimiento de un tema a que has tenido acceso, como si hubieras invertido 1 semana reconvirtiendo.

RESUCITAR

RITUAL 5

POCO COMÚN CURACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** piedras preciosas por un valor total de 75 piezas de oro x el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 2.

Prueba principal Religión (experto); **Pruebas secundarias** Medicina, Sociedad

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura muerta de hasta 10.º nivel

Tratas de llamar al alma del objetivo y devolverla a su cuerpo. Esto requiere que el cuerpo esté presente y relativamente intacto. El objetivo tiene que haber muerto hace menos de un año. Si Farasma ha decidido que el tiempo del objetivo ha llegado o éste no quiere volver, el ritual falla automáticamente, pero lo descubres después de la prueba con éxito de Religión y puedes acabar el ritual sin pagar el coste.

Éxito crítico Resucitas al objetivo. Vuelve a la vida con todos sus Puntos de Golpe y los mismos conjuros preparados y puntos en

sus reservas que tenía cuando murió, sufriendo aún de cualquier debilitación a largo plazo del antiguo cuerpo. El objetivo se encuentra con un agente de su dios durante la resurrección, quien le inspira concediéndole un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, pruebas de Percepción, tiradas de salvación y pruebas de habilidad durante 1 semana. El objetivo también queda cambiado permanentemente de alguna forma por el tiempo pasado en la otra vida, como por ejemplo sufriendo un leve cambio de personalidad, un mechón blanco en el cabello o una marca de nacimiento nueva y extraña.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que el objetivo vuelve a la vida con 1 Punto de Golpe y sin conjuros preparados ni puntos en ninguna reserva, además de seguir estando afectado por cualquier debilitación a largo plazo del antiguo cuerpo. En lugar de inspirarle, el tiempo pasado por el personaje en el Osario le ha dejado temporalmente debilitado. El objetivo está torpe 1, drenado 1 y debilitado 1 durante 1 semana; estos estados no pueden ser eliminados o reducidos en modo alguno hasta que la semana transcurre.

Fallo Tu intento no tiene éxito.

Fallo crítico Algo va terriblemente mal: un espíritu maligno posee el cuerpo, el cadáver se transforma en un tipo especial de muerto viviente o el objetivo sufre algún destino peor.

Potenciado (6.º) Puedes *resucitar* a un objetivo de hasta 12.º nivel, y el coste base es 125 po.

Potenciado (7.º) Puedes utilizar *resucitar* incluso con tan sólo una pequeña parte del cuerpo; el ritual crea un nuevo cuerpo con un éxito o un éxito crítico. El objeto tiene que haber muerto hace menos de 10 años. El ritual requiere 4 lanzadores secundarios, cada uno de los cuales tiene que ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 14.º nivel, y el coste base es de 200 po.

Potenciado (8.º) Como 7.º rango, pero el objetivo puede ser de hasta 16.º nivel y el coste base es 300 po.

Potenciado (9.º) Puedes utilizar *resucitar* incluso sin el cadáver, si conoces el nombre del objetivo y has tocado una parte de su cuerpo en algún momento. El objetivo tiene que haber muerto hace menos de 100 años, y no sufre los estados negativos con un éxito. El ritual requiere 8 lanzadores secundarios, cada uno de los cuales debe ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 18.º nivel, y el coste base es 600 po.

Potenciado (10.º) Como 9.º rango, excepto que no importa cuánto tiempo hace que murió el objetivo. El ritual requiere 16 lanzadores secundarios, cada uno de los cuales tiene que ser por lo menos de la mitad del nivel del objetivo. El objetivo puede ser de hasta 20.º nivel, y el coste base es 1000 po.

SERVIDOR PLANARIO

RITUAL 5

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro y ofrendas por un valor total de 2 po x el rango del conjuro x el nivel del objetivo, consulta y texto para más detalles; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Religión (experto); Pruebas secundarias Diplomacia

Duración ver texto

Llamas a un dios (u otro poder divino) para que te conceda ayuda en forma de un servidor divino de su elección, de un nivel no mayor que el doble del rango de conjuro del ritual. Los lanzadores secundarios explican el tipo de asistencia que necesitas y por qué; si la tarea encaja de forma increíble con el dios, el DJ puede conceder un bonificador por circunstancia a la prueba secundaria de Diplomacia o decretar que la

prueba es automáticamente un éxito crítico. Si utilizas el ritual sin un buen motivo, el resultado es automáticamente un fallo crítico.

Si el ritual tiene éxito, tienes que ofrecer al servidor un pago que depende de factores como la duración y el peligro de la tarea. El pago suele ser como mínimo un objeto consumible del nivel de la criatura y a menudo cuesta tanto como un objeto mágico permanente del nivel de la criatura para persuadirla de que luche junto a ti. Tus ofrendas deberían alinearse con los gustos personales del dios.

Alternativamente puedes nombrar a un ser nativo del reino del dios, y a quien conoces personalmente, con la misma restricción de nivel. Dicha criatura podría pedir como pago algo que le interesara personalmente.

Éxito crítico El dios envía un servidor cuyo pago sólo cuesta la mitad de lo normal. Si pides por su nombre a un servidor en particular, es probable que el dios lo envíe a menos que dicho individuo esté ocupado.

Éxito Tu dios envía a un servidor.

Fallo Tu dios no envía a un servidor.

Fallo crítico El dios está ofendido y envía una muestra de descontento o posiblemente un servidor para que te regañe o te ataque, dependiendo de la naturaleza del dios. Un dios podrá también optar por despojar de poderes divinos a los seguidores que participaron en el ritual hasta que hagan una *expiación*.

TRAMPA RÚNICA

RITUAL 3

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** pigmentos y aceites por un valor total de 5 po x el rango del conjuro a almacenar; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (todas a rango experto) según determine la tradición del conjuro lanzado en el ritual; **Pruebas secundarias** Artesanía

Rango de distancia toque; **Objetivo** 1 objeto o un área de 10 pies por 10 pies (3 m x 3 m)

Creas una trampa mágica vinculando un conjuro hostil a una runa. Como parte de llevar a cabo este ritual, Lanzas un conjuro para almacenarlo en la runa. El conjuro almacenado debe requerir 3 acciones o menos para ser lanzado, tener un efecto hostil y designar como objetivo a una criatura o tener un área.

Puedes fijar una contraseña, un desencadenante o ambas cosas para la runa. Cualquier criatura que mueve, abre o toca el recipiente objetivo o entra en el área del objetivo sin pronunciar la contraseña o encajando con el desencadenante activa la runa, liberando el conjuro dañino de su interior.

Una vez hay un conjuro almacenado en la runa, ésta obtiene todos los rasgos del mismo. Si el conjuro almacenado designa como objetivo a una o más criaturas, designa a la criatura que ha disparado la runa. Si tiene área, estará centrada en la criatura que disparó la runa. La runa es una trampa mágica, que utiliza tu CD de conjuros, tanto para la prueba de Percepción necesaria para verla, como para la prueba de Latrocinio para inutilizarla; para tener éxito ambas pruebas requieren que la criatura que las hace esté entrenada. Puedes Disipar la runa creada con este ritual si puedes verla.

Éxito crítico Creas una runa particularmente efectiva, que concede un bonificador +2 por circunstancia a la CD para divisar e inutilizar la runa.

Éxito Creas la runa con éxito.

Fallo No consigues crear la runa.

Fallo crítico La runa se te activa, infligiendo 4d6 daño por fuerza por rango de conjuro de la runa a ti, al lanzador secundario y a todas las criaturas que están a 10 pies (3 m) o menos del área del ritual.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Reglas

Listas de conjuros

Arcanos

Divinos

Ocultistas

Primigenios

Conjuros

A-C

D-F

G-M

N-R

S

T-Z

Conjuros de foco

Bardo

Clérigo

Druida

Explorador

Brujo

Mago

Rituales

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CAPÍTULO 8: CÓMO SE JUEGA

¡En este punto, ya tienes un personaje y estás listo para jugar a Pathfinder! O quizá seas el DJ y te estés preparando para dirigir tu primera aventura. De una forma o de otra, este capítulo te proporciona los detalles completos de las reglas perfiladas en el Capítulo 1. El capítulo empieza describiendo las reglas generales y las convenciones acerca de cómo se juega y después presenta explicaciones más en profundidad de las reglas para cada modo de juego.

Antes de sumergirte en cómo se juega a Pathfinder, es importante entender los tres modos de juego, que determinan el ritmo de tu aventura y las reglas específicas que utilizarás en un momento dado. Cada modo proporciona un ritmo diferente y presenta un nivel de riesgo diferente para tus personajes. El Director de Juego (DJ) es quien determina qué modo funciona mejor para el relato y controla la transición entre ellos. Es probable que os refráis a los modos de forma menos formal durante la sesión de juego, limitándoos a transitar entre exploración y encuentros durante la aventura, antes de dirigiros a un asentamiento para hacer algo durante el tiempo libre.

El más intrincado de los modos es el **modo de encuentro**. Aquí es donde tiene lugar la acción más intensa y es el más utilizado para el combate o para otras situaciones de alto riesgo. El DJ suele cambiar al modo de encuentro pidiendo a los jugadores que “tiren iniciativa”, para determinar el orden en el que todos los participantes llevarán a cabo sus turnos durante el encuentro. A continuación, el tiempo se divide en una serie de asaltos, cada uno de los cuales dura aproximadamente 6 segundos en el mundo de juego. Cada asalto, los personajes, otras criaturas y a veces incluso peligros o sucesos llevan a cabo su turno por orden de iniciativa. Al inicio del turno de un participante, éste obtiene el uso de cierta cantidad de acciones (típicamente 3 en el caso de los PJs y otras criaturas) así como de una acción especial denominada reacción. Dichas acciones, y lo que haces con ellas, son la forma en la que afectas al mundo durante un encuentro. Las reglas completas para jugar en el modo de encuentro empiezan en la pág. 435.

En el **modo de exploración**, el tiempo es más flexible y la forma de jugar, más libre. Los minutos, las horas o incluso los días en el mundo de juego pasan rápidamente en el mundo real, mientras los personajes viajan campo a través, exploran secciones deshabitadas de un dungeon, se recuperan de una batalla o interpretan durante una reunión social. A menudo, cosas que suceden durante la exploración conducen a un encuentro y el DJ cambiará a dicho modo hasta el final del encuentro, antes de volver al modo de exploración. Las reglas para la exploración empiezan en la pág. 438.

El tercer modo es el **modo de tiempo libre**. Durante el tiempo libre, los PJs corren pocos riesgos y el paso del tiempo se mide en días o periodos más largos. Aquí es cuando puedes forjar una espada mágica, investigar un nuevo conjuro o prepararte para la siguiente aventura. Las reglas para el tiempo libre empiezan en la pág. 440.

Las secciones que cubren cada uno de los modos de juego detallan cómo funciona la estructura de dichos modos durante una sesión de juego. Las demás partes de este capítulo explican reglas que aparecen en el transcurso de la partida.

TOMA DE DECISIONES

A lo largo de la partida, el DJ describe lo que sucede en el mundo y

después pregunta a los jugadores, “¿Qué hacéis?”. Exactamente qué elegis hacer y cómo responde el DJ a dichas elecciones es lo que constituye una experiencia narrativa única. Cada partida es diferente, puesto que raramente tomaréis las mismas decisiones que otro grupo de jugadores (si es que alguna vez lo hacéis). Esto también es cierto para el DJ: dos DJ que dirijan exactamente la misma aventura pondrán un énfasis diferente y adornarán de forma diferente la forma de presentar cada escenario y encuentro.

A menudo, vuestras elecciones no tienen riesgos o consecuencias inmediatas. Si viajáis por un sendero del bosque y llegáis a una bifurcación, el DJ preguntará, “¿Por qué camino vais?”. Podéis elegir la bifurcación de la izquierda o la de la derecha. También podéis decidir saliros del sendero o simplemente volver a la población. Una vez habéis elegido, el DJ os explica lo que sucede a continuación. Más adelante, dicha elección podría tener consecuencias en aquello con lo que os encontraréis más tarde en la partida, pero en muchos casos no sucede de inmediato nada peligroso.

Sin embargo, a veces lo que sucede como resultado de vuestras elecciones es menos que cierto. En dichos casos, tendréis que hacer una prueba, tal y como se describe empezando en la pág. 400.

EL PUNTO DE PARTIDA DE PATHFINDER

Es probable que vuestro grupo hable acerca de qué tipo de contenido queréis en vuestra partida antes de empezar la campaña. Lo siguiente es un conjunto de suposiciones básicas, que funciona para muchos grupos. El DJ puede encontrar más indicaciones en el *Manual básico del DJ*.

- El derramamiento de sangre, las heridas e incluso el desmembramiento pueden ser descritos. Sin embargo, se deberían evitar las descripciones excesivas de sangre y crueldad.
- En la partida puede haber relaciones románticas y sexuales, pero los jugadores deberían evitar ser excesivamente sugerentes. El sexo tiene lugar “fuera de plano”. Habría que evitar que un PJ pretendiera iniciar una relación con otro.
- Es mejor evitar descripciones excesivamente repugnantes o escatológicas.

Los PJs no deberían llevar a cabo los siguientes actos:

- Tortura
- Violación, contacto sexual no consentido o amenazas sexuales
- Daños a los niños, incluyendo el abuso sexual
- Ser propietarios de esclavos o sacar provecho de la esclavitud
- Usos reprensibles de la magia de control de la mente.

Los villanos podrían llevar a cabo semejantes actos “fuera de plano”, pero muchos grupos prefieren que los villanos no se dediquen a dichas actividades.

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
ReaccionesCubrirse y
Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones
y ContrarrestarPercepción
y detección

Modo de encuentro

Batallas
especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

LAS REGLAS DE UN VISTAZO

Esta sección resume las reglas que se encuentran a lo largo de este capítulo.






MODOS DE JUEGO

Este juego presenta tres métodos principales de estructurar su mecánica. El modo de **encuentro** (pág. 435) está altamente estructurado y se usa sobre todo para el combate o las situaciones tensas. Todo el mundo en el modo de encuentro tira **iniciativa** (pág. 435) para determinar el orden en el que actúa, con los resultados más altos actuando primero. Un participante lleva a cabo su turno cuando llega su orden de iniciativa (pág. 435). Puedes **Retrasar** para cambiar el momento en el que llevas a cabo tu turno (pág. 417).

El modo de **exploración** (pág. 438) tiene lugar a lo largo de minutos o de horas. Si te estás moviendo, utilizas tu Velocidad de viaje y emprendes **actividades de exploración** como Evitar ser visto, Detectar magia, Explorar o Buscar. Puedes **descansar** durante la noche mientras exploras para recuperar PG y aptitudes, y llevar a cabo **preparativos diarios** al inicio de cada día (pág. 439).

El modo de **tiempo libre** (pág. 440) tiene lugar a lo largo de días. Entre otras cosas podrías ganar dinero, entrenarte o recuperarte.

ACCIONES

Durante un encuentro, obtienes 3 acciones y 1 reacción por turno (pág. 435). Los iconos indican si tus aptitudes requieren una acción individual , 2 acciones , 3 acciones , una reacción , o una acción gratuita . Las **reacciones** tienen **desencadenantes** (pág. 414), lo que te permite utilizarlas cuando se presenta la ocasión. La acción básica **Preparar** (pág. 417) te permite prepararte para usar una acción individual como una reacción. Las acciones gratuitas pueden tener desencadenantes como las reacciones; una acción gratuita sin desencadenante se puede utilizar como una acción individual, pero no cuesta ninguna de tus acciones del turno.

Las acciones más importantes que aprender son las **acciones básicas** (pág. 416). Las acciones básicas de especialidad aparecen con menos frecuencia y lo típico es que no las tengas que consultar hasta que lo necesites. **Hablar** (pág. 419) no suele contar como una acción.

Temas relacionados: actividades (pág. 414), perturbar acciones (pág. 415).

CÓMO HACER LAS PRUEBAS

Una acción que potencialmente puede fallar requiere que se haga una **prueba** (pág. 400). Tira un dado de 20 caras (1d20) e identifica los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables. Después calcula el resultado, compáralo con la CD (tu número objetivo) y determina el grado de éxito y el efecto.

La mayor parte de las pruebas son modificadas por tu **modificador por atributo** (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma) y tu **modificador por competencia** (no entrenado, entrenado, experto, maestro o legendario) para la estadística. Podrías obtener también un bonificador por circunstancia, por **estatus** o por **objeto**.

Los **grados de éxito** (pág. 401) son éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico. Obtienes un éxito si alcanzas o superas la CD, o un éxito crítico si excedes la CD por 10 o más. Si tu resultado es menor que la CD, sufres un fallo, o un fallo crítico si fallas por 10 o más.

Temas relacionados: pruebas planas (pág. 405), fortuna y desventura (pág. 401), pruebas secretas (pág. 405).

EFFECTOS

Un efecto es el término que usan las reglas para cualquier cosa que tiene lugar en el mundo de juego. Los efectos pueden tener un **rango de distancia** limitado (pág. 426) y puede que tengas que designar **objetivos** (pág. 426) o crear **áreas** (pág. 426) para tus efectos. Las áreas incluyen explosiones con un solo punto de origen, conos que explotan a partir de ti, emanaciones que te rodean a ti o a otra criatura o líneas rectas.

Los efectos que duran cierta cantidad de tiempo indican una **duración** (pág. 426). Pueden durar una cantidad fija de tiempo o pueden acabar si se cumplen ciertos requisitos. Muchos efectos aplican **estados** (pág. 442), que miden ventajas o impedimentos como estar cegado, asustado o invisible.

MOVIMIENTO

Tu **Velocidad** (pág. 420) gobierna lo rápido que puedes moverte. Una **Zancada** (pág. 418) es una acción con el rasgo movimiento, que te permite mover tantos pies ($1 \text{ pie} = 30 \text{ cm}$) como tu Velocidad. ¡En un turno podrías tener que dar múltiples Zancadas! Las acciones de movimiento pueden a menudo desencadenar reacciones o acciones gratuitas. Sin embargo, y a diferencia de otras acciones, una acción de movimiento puede **desencadenar reacciones** no tan sólo cuando usas la acción por vez primera, sino también por cada 5 pies ($1,5 \text{ m}$) que mueves durante dicha acción (pág. 422). La acción **Paso** (pág. 417) te permite moverte sin desencadenar reacciones, pero solamente 5 pies ($1,5 \text{ m}$). Otras acciones básicas con el rasgo movimiento incluyen **Gatear**, **Tumbarse** y **Ponerse de pie** (págs. 416 a 418).

Este juego mide el **movimiento sobre un tablero** (pág. 421). El **terreno difícil** y otros tipos de terreno (pág. 423) pueden limitar tu movimiento.

Las criaturas pueden obtener ventajas tácticas colocándose cuidadosamente. Lo más común es utilizar la **cobertura** que proporcionan el terreno y otras criaturas para aumentar la CA (pág. 424), y el **flanqueo** (pág. 425), que requiere que un aliado tuyo y tú estéis en lados opuestos de un enemigo para reducir su CA.

Temas relacionados: huir de una presa o neutralización (pág. 416), caídas (pág. 421), movimiento forzado (pág. 422), moverse a través del espacio de una criatura (pág. 422), modos de movimiento especiales (excavar, trepar, volar y nadar; pág. 420), velocidad de viaje fuera de los encuentros (pág. 438).

ATACAR

Las acciones de **Golpe** (pág. 416) tienen el rasgo ataque y te permiten atacar con un arma que estás empuñando o con un ataque sin armas (como por ejemplo, un puñetazo). Si estás utilizando un arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas, tu objetivo tiene que estar a tu **alcance** (pág. 426); si estás atacando con un arma a distancia, tu objetivo tiene que estar dentro de tu **rango de distancia** (pág. 426). Las armas a distancia se vuelven menos efectivas cuanto más excedes sus **incrementos de rango de distancia** (pág. 403). Golpear en múltiples ocasiones en un mismo turno tiene ganancias menguantes. Se aplica un **penalizador por ataque múltiple** (pág. 402) a cada ataque después del primero.

CONVENCIONES DEL JUEGO

Pathfinder tiene muchas reglas específicas, pero también querrás tener en cuenta estas líneas generales cuando juegues.

El DJ tiene la última palabra

Si en algún momento no está claro cómo se aplica una regla, el DJ es quien decide. Por supuesto, Pathfinder es un juego, por lo que al aplicar las reglas se anima al DJ a escuchar el punto de vista de todo el mundo para tomar una decisión que sea a la vez justa y divertida.

Lo específico pasa por encima de lo general

Un principio básico de Pathfinder es que las reglas específicas pasan por encima de las generales. Si dos reglas entran en conflicto, la más específica tiene preferencia. Si persiste la ambigüedad, el DJ es quien determina qué regla utilizar. Por ejemplo, las reglas dicen que, al atacar a una criatura oculta, tienes que hacer una prueba plana CD 5 para determinar si aciertas. Las pruebas planas no se benefician de modificadores, bonificadores o penalizadores, pero una aptitud específicamente diseñada para superar el ocultamiento podría pasar por encima de dicha regla y alterar la situación. Si bien algunas reglas especiales podrían citar también las reglas normales para proporcionar contexto, se aplican por defecto las reglas generales presentadas en este capítulo, incluso si los efectos no lo indican específicamente.

Redondear

Puedes tener que calcular una fracción o un valor, como por ejemplo mitad de daño. Redondea siempre hacia abajo si no se indica lo contrario. Por ejemplo, si un conjuro inflige 7 daño y una criatura sufre mitad de daño a causa del mismo, dicha criatura sufre 3 daño.

Temas relacionados: cobertura (pág. 424), flanquear enemigos (pág. 425), ataques de conjuro (pág. 403), designar criaturas como objetivo (pág. 426).

DEFENSAS

Tu **clase de armadura (CA)** (pág. 404) es la CD principal utilizada para los ataques contra ti. También podrías hacer un tipo de prueba llamada **tirada de salvación** (pág. 404), o **salvación** a secas, contra conjuros, aflicciones y una amplia variedad de otros efectos. Hay tres tipos de tirada de salvación: **Fortaleza**, **Reflejos** y **Voluntad**.

DAÑO

Los ataques, los conjuros y otros peligros **infligen daño** (pág. 406). La cantidad viene determinada típicamente mediante una **tirada de daño** (pág. 406), que puede utilizar una gran variedad de tamaños y números de dados.

El daño reduce los **Puntos de Golpe (PG)** (pág. 410), que miden la salud global de una criatura o la durabilidad de un objeto. Una criatura podría disponer de **inmunidad** al daño o a los efectos de determinado tipo, de una **resistencia** que reduce el daño que sufre o sufrir una **debilidad** que incrementa el daño que sufre (pág. 408). Todo ello está típicamente vinculado a los **tipos de daño** (pág. 409), como por ejemplo el daño cortante o el daño por fuego.

Temas relacionados: estado de daño persistente (pág. 444)

CONJUROS

La mayor parte de las reglas para el lanzamiento de conjuros se encuentra en el Capítulo 7 (páginas 296 a 303). Para un conjuro que

Multiplicar

Cuando más de un efecto multiplicaría el mismo número, no multiplicas más de una vez. En su lugar, combinas todos los multiplicadores en uno solo, con cada múltiplo después del primero añadiendo 1 menos que su valor. Por ejemplo, si una aptitud dobla la duración de uno de tus conjuros y otra dobla la duración del mismo conjuro, triplica la duración, no la cuadruplicas.

Efectos duplicados

Cuando te afecta lo mismo en múltiples ocasiones, sólo se aplica una de las veces, utilizando el nivel o rango mayor de los efectos o el efecto nuevo si ambos son iguales. Por ejemplo, si estás usando *armadura mística* y vuelves a lanzarla, sólo te beneficias de un lanzamiento de dicho conjuro. Lanzar un conjuro de nuevo sobre el mismo objetivo te puede reportar una duración o efecto mayor si la segunda vez se lanza a un rango superior, pero por lo demás hacerlo no te concede ventaja alguna.

Reglas ambiguas

A veces una regla se puede interpretar de muchas formas. Si una interpretación parece demasiado buena para ser verdad, probablemente es incorrecta. Si una regla parece tener un redactado con repercusiones problemáticas o no funciona como estaba previsto, coméntalo con tu grupo para buscar una buena solución, en lugar de aplicar la regla tal y como está escrita.

requiere una tirada de ataque contra la CA del objetivo, calculas tu **modificador al ataque de conjuros** (pág. 403). Para uno que obliga a su objetivo a hacer una tirada de salvación, necesitarás tu **CD de conjuros** (pág. 403).

Temas relacionados: las acciones básicas Disipar y Mantener (pág. 419)

HABILIDADES

Las pruebas de habilidad se requieren para todo tipo de otras tareas relacionadas con las aventuras y la vida en general. La mayor parte de sus reglas se encuentra en el Capítulo 4 (pág. 224). Encontrarás las reglas para **calcular los modificadores por habilidad** en la pág. 226. Muchas **actividades de exploración** (pág. 438), como por ejemplo Evitar ser visto e Investigar, también utilizan pruebas de habilidad.

PERCEPCIÓN Y DETECCIÓN

Tu **modificador a la Percepción** (pág. 404) indica lo bueno que eres dándote cuenta de lo que te rodea. Utilizas típicamente la acción básica **Buscar** (pág. 416) para encontrar objetos físicos o la acción básica **Averiguar intenciones** (pág. 416) en situaciones sociales. En el modo exploración, la actividad **Registrar** (pág. 439) te permite estar alerta ante lo que te rodea.

Cuatro estados principales indican lo bien que puedes localizar y designar como objetivo a una criatura: **observada**, **escondida**, **no detectada** e **inadvertida** (pág. 434). Una criatura con el estado **oculta** o **invisible** es más difícil de encontrar y de designar como objetivo (págs. 442 y 444 respectivamente).

Temas relacionados: luz (pág. 432), sentidos especiales (pág. 433)

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

PRUEBAS

Cuando el éxito no está asegurado (ya estés atacando con la espada a una asquerosa bestia, intentando cruzar de un salto una grieta o esforzándote para recordar el nombre del primo segundo del conde en una velada social) haces una prueba.

Todos los tipos de prueba, desde las pruebas de habilidad hasta las tiradas de ataque, pasando por las tiradas de salvación, siguen estos pasos básicos.

1. **Tira 1d20** e identifica los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables.
2. **Calcula el resultado**
3. **Compáralo con la clase de dificultad.**
4. Determina el **grado de éxito** y el efecto.

Tanto las pruebas como las Clases de dificultad (CD) pueden adoptar muchas formas. Cuando atacas con la espada a la bestia asquerosa, haces una tirada de ataque contra su Clase de armadura, que es la CD para acertar a otra criatura. Si saltas para cruzar la grieta, haces una prueba de la habilidad Atletismo con una CD basada en la distancia a cruzar. Cuando te devanas los sesos en busca del nombre del primo segundo del conde, haces una prueba de Recordar conocimiento. Podrías usar, o bien la habilidad Sociedad o bien una habilidad de Saber de la que dispones y que es relevante para la tarea, y la CD depende de lo común que puede ser el conocimiento del nombre del primo (o posiblemente de cuántas bebidas llevaba tu PJ cuando le presentaron al primo la noche anterior).

Sin importar los detalles, para tener éxito en cualquier prueba tienes que tirar 1d20 y conseguir un resultado mayor o igual que la CD. Cada uno de estos pasos se explica a continuación.

PASO 1: TIRA 1D20

Empieza por hacer rodar tu d20. A continuación identifica todos los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables. Un modificador puede ser positivo o negativo, pero un bonificador siempre es positivo y un penalizador siempre es negativo. A la suma de todos los modificadores, bonificadores y penalizadores que aplicas a la tirada de 1d20 se le llama tu modificador total para dicha estadística.

Modificador por atributo

Casi todas las pruebas te permiten añadir a la tirada un **modificador por atributo**. Los modificadores por atributo representan tu capacidad en bruto y se describen en la pág. 19. Qué modificador exacto por atributo utilizas viene determinado por lo que quieres hacer. Por lo general, un espadazo aplica tu modificador por Fuerza, mientras que recordar el nombre del primo del conde utiliza tu modificador por Inteligencia.

Bonificadores

Cuando haces una prueba que implica algo en lo que dispones de entrenamiento, sumas también tu **bonificador por competencia**. Este bonificador depende de su rango de competencia: no entrenado, entrenado, experto, maestro o legendario. Si no estás entrenado, tu bonificador es +0, lo que quiere decir que te tienes que conformar con tu talento en bruto y cualquier bonificador debido

a la situación. De lo contrario, el bonificador es igual al nivel de tu PJ más una cierta cantidad que depende de tu nivel. Si tu rango de competencia es entrenado, dicho bonificador es igual a tu nivel +2, y rangos de competencia superiores incrementan más la cantidad que sumas a tu nivel.

Rango de competencia	Bonificador por competencia
No entrenado	0
Entrenado	Tu nivel +2
Experto	Tu nivel +4
Maestro	Tu nivel +6
Legendario	Tu nivel +8

Hay otros tres tipos de bonificador que aparecen frecuentemente: por circunstancia, por objeto y por estatus. Si tienes diferentes tipos de bonificadores que se aplican a la misma tirada, súmalos todos. Pero si tienes múltiples bonificadores del mismo tipo, tan sólo puedes utilizar el mayor de ellos en una tirada determinada (no son acumulativos). Por ejemplo, si tienes tanto un bonificador por competencia como un bonificador por objeto, añades ambos a tu resultado de 1d20, pero si tienes dos bonificadores por objeto, tan sólo añades el más alto.

Los **bonificadores por circunstancia** implican la situación en la que te encuentras cuando haces una prueba. Por ejemplo, Alzar un escudo utilizando una rodela te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA. Estar a cubierto te concede un bonificador +2 por circunstancia a la CA.

Los **bonificadores por objeto** los concede algún objeto que llevas o usas, ya sea mundano o mágico. Por ejemplo, la armadura te concede un bonificador por objeto a la CA, mientras que un juego de material de alquimista te concede un bonificador por objeto a las pruebas de Artesanía cuando elaboras sustancias alquímicas.

Los **bonificadores por estatus** suelen proceder de conjuros, otros efectos mágicos o algo que te aplica un estado provechoso y a menudo temporal. Por ejemplo, el conjuro de 3.º rango *heroísmo* concede un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, las pruebas de Percepción, las tiradas de salvación y las pruebas de habilidad.

Penalizadores

Los penalizadores funcionan en gran medida como los bonificadores. Puedes sufrir **penalizadores por circunstancia**, por **estatus** y a veces incluso por **objeto**. Como los bonificadores del mismo tipo, solamente se te aplica el peor de los diversos penalizadores de un tipo determinado. Sin embargo puedes aplicar tanto un bonificador como un penalizador del mismo tipo a una misma tirada. Por ejemplo, si tienes un bonificador +1 por estatus derivado de un conjuro de *heroísmo* a la vez que un penalizador -2 por estatus debido al estado indispuerto, aplicas ambos a la tirada, por lo que *heroísmo* aún te ayuda aunque sigues sintiéndote mal.

A diferencia de los bonificadores, los penalizadores pueden también carecer de tipo, en cuyo caso no se les clasifica como

“circunstancia”, “objeto” o “estatus”. A diferencia de otros penalizadores, siempre sumas todos tus penalizadores sin tipo en lugar de limitarte a usar el peor. Por ejemplo, cuando usas acciones de ataque, incurres en un penalizador por ataque múltiple por cada ataque que llevas a cabo en tu turno después del primero y cuando atacas a un objetivo que está más allá del incremento de rango de distancia normal de tu arma. Como quiera que ambos son penalizadores sin tipo, si llevas a cabo múltiples ataques contra un objetivo lejano, aplicas a tu tirada a la vez el penalizador por ataque múltiple y el penalizador por incremento de rango de distancia.

Una vez has identificado todos tus diversos modificadores, bonificadores y penalizadores, vas al siguiente paso.

PASO 2: CALCULA EL RESULTADO

Este paso es sencillo. Suma todos los diversos modificadores, bonificadores y penalizadores que has identificado en el Paso 1; este es tu modificador total. A continuación suma dicha cifra al resultado de tu tirada de 1d20. Ese total es el resultado de la prueba.

PASO 3: COMPÁRALO CON LA CD

Siempre que haces una prueba, comparas el resultado con la **Clase de dificultad (CD)** de la misma. Tu prueba tiene éxito si es igual o mayor que la CD. Si sacas menos que la CD, fallas.

A veces sabes cuál es dicha CD y haces la comparación tú mismo. Otras veces podrías no conocerla directamente. Atravesar a nado un río requiere una prueba de Atletismo, pero no tiene una CD específica, así que ¿cómo saber si tienes éxito o fallas? Simplemente, le dices el resultado al DJ, que te hará saber si es un éxito o un fallo y en qué grado. Si bien podrías averiguar la CD exacta mediante prueba y error, dichos parámetros a veces cambian, por lo que es mejor preguntarle al DJ si has tenido éxito o no.

Cómo calcular la CD a partir de un modificador

Cuando alguien hace una prueba contra ti, podrías tener que defenderte con una de tus estadísticas que normalmente es un modificador, como por ejemplo tu “CD de Reflejos”. En lugar de hacer una prueba propia, tienes que generar una CD fija basada en tu modificador. Tu CD para una estadística en concreto es 10 + el modificador total para dicha estadística. Por lo tanto, si tienes una salvación de Reflejos +4, tu CD de Reflejos es 14.

PASO 4: DETERMINA EL GRADO DE ÉXITO

Muchas veces es importante determinar no tan solo si has tenido éxito o no, sino también si has tenido éxito o has fracasado de forma espectacular. Los resultados excepcionales (tanto buenos como malos) pueden hacer que obtengas un éxito crítico o que sufras un fallo crítico en una prueba.

FORTUNA Y DESVENTURA

Los efectos de fortuna y de desventura pueden alterar la forma en que tiras el dado. Estas aptitudes podrían permitirte repetir una tirada fallida, obligarte a repetir una tirada con éxito, permitirte tirar dos veces y usar el mejor de los resultados u obligarte a tirar dos veces y usar el peor de los resultados.

Nunca puedes tener más de un efecto de fortuna o de desventura afectando a una sola tirada. Por ejemplo, si un efecto te permite tirar dos veces y usar el mejor de los resultados, no puedes a continuación utilizar Suerte del mediano (un efecto de fortuna) para repetir si fallas. Si se podrían aplicar múltiples efectos, tú eliges cuál aplicar. Si se aplican dos efectos de desventura, el DJ es quien decide cuál es el peor y lo aplica.

Si se podrían aplicar a la misma tirada un efecto de fortuna y uno de desventura, se neutralizan mutuamente y tiras con normalidad.

Obtienes un **éxito crítico** cuando el resultado de la prueba iguala o supera la CD en 10 o más. Si la prueba es una tirada de ataque, se conoce también como un **impacto crítico**. También puedes fallar una prueba de forma crítica. Las reglas de los fallos críticos (a veces llamados pifias) son las mismas que las de los éxitos críticos, pero en la otra dirección: si fallas una prueba por 10 o más, eso es un fallo crítico.

Algunas acciones y aptitudes tienen efectos más fuertes en caso de éxito crítico o de fallo crítico. Por ejemplo, un Golpe inflige doble daño con un impacto crítico. Si no se indica un efecto de éxito crítico, el efecto de éste es el mismo que el de un éxito simple, y lo mismo sucede para los fallos críticos.

1 natural y 20 natural

Si has sacado un 20 en el d20 (un “20 natural”), tu resultado es un grado de éxito mejor de lo que sería sólo con los números. Si has sacado un 1 en el d20 (un “1 natural”), tu resultado es un grado peor. Esto significa que un 20 natural suele resultar en un éxito crítico y que un 1 natural suele resultar en un fallo crítico. Sin embargo, si te enfrentabas a una CD muy elevada, podría ser que solo consiguieras un éxito si obtuvieras un 20 natural, o incluso podrías sufrir un fallo si 20 más tu modificador total estuviera 10 o más por debajo de la CD. Igualmente, si tu modificador para una estadística es tan alto que sumándolo a un 1 de tu tirada de d20 superas la CD por 10 o más, ¡puedes tener éxito incluso sacando un 1 natural!

Ciertas aptitudes pueden cambiar el grado de éxito de una tirada. Cuando se resuelve semejante aptitud, aplica el ajuste debido a un 20 natural o a un 1 natural antes de cualquier otra cosa.

CÓMO CALCULAR EL RESULTADO DE UNA PRUEBA

Si tienes más de un bonificador o penalizador de un tipo en particular, aplica sólo el más alto.

Número en el d20	+	modificador por atributo	+	bonificador por competencia bonificador por circunstancia bonificador por estatus bonificador por objeto	+	penalizador por circunstancia penalizador por estatus penalizador por objeto todos los penalizadores carentes de tipo	=	Resultado
---------------------	---	-----------------------------	---	---	---	--	---	-----------

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

TIRADAS DE ATAQUE

Cuando usas una acción de Golpe o llevas a cabo un ataque de conjuros, haces una prueba llamada tirada de ataque. Las tiradas de ataque adoptan una gran variedad de formas y a menudo son altamente variables basándose en el arma que utilizas, pero hay tres tipos principales: tiradas de ataque cuerpo a cuerpo, tiradas de ataque a distancia y tiradas de ataque de conjuros. Las tiradas de ataque de conjuros funcionan de forma un poco diferente, por lo que se explican por separado en la siguiente página.

Las tiradas de **ataque cuerpo** a cuerpo utilizan la Fuerza como modificador por atributo por defecto. Si estás utilizando un arma o ataque con el rasgo sutil, puedes utilizar en su lugar tu modificador por Destreza.

Resultado de la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = tirada 1d20
+ modificador por Fuerza (opcionalmente, modificador por Destreza para un arma sutil) **+ bonificador por competencia**
+ otros bonificadores + penalizadores

Las tiradas de **ataque a distancia** utilizan la Destreza como modificador por atributo.

Resultado de la tirada de ataque a distancia = tirada 1d20
+ modificador por Destreza + bonificador por competencia
+ otros bonificadores + penalizadores

Cuando atacas con un arma, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, sumas tu modificador por competencia debido al arma que estás utilizando. Tu clase determina tu rango de competencia para diversas armas. A veces, tendrás diferentes rangos de competencia para diferentes armas o grupos de armas.

Los bonificadores que puedes aplicar a las tiradas de ataque proceden de una gran variedad de orígenes. Los bonificadores por circunstancia pueden proceder de la ayuda de un aliado o de una situación beneficiosa. Los bonificadores por estatus suelen ser concedidos por conjuros y otras ayudas mágicas. El bonificador por objeto a la tirada de ataque procede de las armas mágicas, notablemente de una runa de potencia de arma (*Manual de dirección*).

Los penalizadores a las tiradas de ataque también proceden de situaciones y efectos. Los penalizadores por circunstancia derivan de tácticas arriesgadas o circunstancias adversas, los penalizadores por estatus derivan de conjuros y de magia que obra contra ti y los penalizadores por objeto tienen lugar cuando utilizas objetos de baja calidad (pág. 270). Cuando haces tiradas de ataque, es probable que se apliquen dos tipos principales de penalizadores carentes de tipo. El primero es el penalizador por ataque múltiple, y el segundo es el penalizador por rango de distancia. El primero se aplica siempre que llevas a cabo más de una acción de ataque a lo largo de tu turno, y el otro sólo se aplica con las armas a distancia o arrojadas. Ambos se describen a continuación.

Penalizador por ataque múltiple

Cuantos más ataques llevas a cabo más allá del primero en un solo turno, menos preciso te vuelves, lo que se representa mediante el penalizador por ataque múltiple. La segunda vez que utilizas una acción de ataque durante tu turno, sufres un penalizador -5 a la prueba. La tercera vez que atacas, y en todos los ataques subsiguientes, sufres un penalizador -10 a la prueba. Cada prueba que tiene el rasgo ataque cuenta para tu penalizador por ataque múltiple, incluyendo Golpes, tiradas de ataque de conjuros, ciertas acciones de habilidad como Empujar y muchas otras.

Algunas armas y aptitudes reducen los penalizadores por ataque múltiple, como por ejemplo las armas ágiles, que reducen dichos penalizadores a -4 en el segundo ataque o a -8 en ataques posteriores.

Ataque	Penalizador por ataque múltiple	Ágil
Primero	Ninguno	Ninguno
Segundo	-5	-4
Tercero o subsiguiente	-10	-8

Has de calcular siempre tu penalizador por ataque múltiple basándote en el arma que utilizas en dicho ataque, no en las utilizadas en ataques anteriores. Por ejemplo, supongamos que estás empuñando una espada larga en una mano y una espada corta (que tiene el rasgo ágil) en la otra, y propinas tres Golpes con dichas armas a lo largo de tu turno. El primer Golpe de tu turno carecerá de penalizador, sea cual sea el arma que utilices. El segundo sufrirá un penalizador -5 si utilizas la espada larga o un penalizador -4 si utilizas la espada corta. El tercero sufrirá un penalizador -10 si utilizas la espada larga y un penalizador -8 si utilizas la espada corta, sean cuales sean las armas utilizadas en los Golpes previos.

El penalizador por ataque múltiple se aplica sólo durante tu turno, por lo que no tienes que llevar la cuenta de ello si puedes llevar a cabo un Golpe reactivo o una reacción similar que te permite dar un Golpe en el turno de otro.

Penalizador por rango de distancia

Las armas a distancia y las armas arrojadas tienen indicado un **incremento de rango de distancia** y los ataques con ellas se vuelven menos precisos contra objetivos que están más lejos (el rango de distancia y sus incrementos se tratan en profundidad en la pág. 426). Si tu objetivo se encuentra dentro del incremento de rango de distancia indicado o menos, también llamado primer incremento de rango de distancia, no sufres penalizador alguno a la tirada de ataque. Si atacas más allá de dicho incremento de rango de distancia, sufres un penalizador -2 por cada incremento adicional más allá del primero. Puedes atacar con un arma a distancia o arrojada hasta a seis incrementos de rango de distancia, pero cuanto más lejos estés, más difícil te será acertar a tu objetivo.

Por ejemplo, el incremento de rango de distancia de una ballesta es 120 pies (36 m). Si estás disparando contra un objetivo que no está más lejos de dicha distancia, no sufres penalizador alguno debido al rango de distancia. Si está más allá de 120 pies (36 m) pero no más de 240 pies (72 m), sufres un penalizador -2 debido al rango de distancia. Si está más allá de 240 pies (72 m) pero no más de 360 pies (108 m), sufres un penalizador -4 debido al rango de distancia, y así sucesivamente hasta que llegas al último incremento de rango de distancia: más allá de 600 pies (180 m) pero no más de 720 pies (216 m), donde sufres un penalizador -10 debido al rango de distancia.

Compáralo con la CA

Comparas tu tirada de ataque con la Clase de armadura (CA), un tipo especial de CD. Aprende a calcularla en la pág. 404.

TIRADAS DE ATAQUE DE CONJUROS

Si lanzas conjuros, podrías ser capaz de hacer tiradas de ataque de conjuros. Dichas tiradas se suelen hacer cuando lanzas un conjuro que tiene como objetivo la CA de una criatura.

El modificador por atributo para una tirada de ataque de conjuros depende de cómo obtienes los mismos. Si tu clase te concede lanzamiento de conjuros, utiliza tu modificador por atributo clave (por ejemplo, la Inteligencia para un mago). Los conjuros innatos utilizan tu modificador por Carisma si la aptitud que los concede no indica lo contrario. Los conjuros de foco y otros orígenes de conjuros especifican qué modificador por atributo utilizas para los modificadores al ataque de conjuros en la aptitud que los concede. Si tienes conjuros de

CÓMO ANOTAR LAS ESTADÍSTICAS

Cuando creas tu PJ y lo llevas de aventuras, anotas en tu hoja de personaje el modificador total para diversas pruebas importantes. Como quiera que muchos bonificadores y penalizadores se deben a las circunstancias inmediatas, conjuros y otros efectos mágicos temporales, lo normal es que no los apliques a tus anotaciones.

Por ejemplo, el número a anotar para tu **modificador al ataque** con tu hacha de batalla probablemente sea tu modificador por Fuerza + tu bonificador por competencia con las armas marciales. Tu **modificador al ataque de conjuros** es típicamente tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + tu bonificador por competencia y tu **CD de conjuros** suele ser el mismo número + 10.

Los bonificadores y los penalizadores por objeto a menudo son más persistentes, por lo que querrás tenerlos anotados por adelantado. Por ejemplo, si has mejorado tu hacha de batalla con una runa de *potencia de arma* +1, querrás añadir el bonificador +1 por objeto a tu modificador al ataque con el hacha de batalla, puesto que lo habrás de sumar cada vez que ataques con dicha arma.

diferentes orígenes o tradiciones, podrías utilizar modificadores por atributo diferentes en los modificadores al ataque de conjuros de dichos orígenes. Por ejemplo, una clériga enana con la dote de ascendencia Caminante de la piedra utilizaría su modificador por Carisma al lanzar *uno con la piedra* mediante dicha dote, pero utilizaría su modificador por Sabiduría al lanzar curar y otros conjuros mediante su lanzamiento de conjuros divinos de clériga.

Si tienes la aptitud de lanzar conjuros, tendrás un rango de competencia para tu modificador al ataque de conjuros, por lo que siempre sumarás un bonificador por competencia. Las tiradas de ataque de conjuros se pueden beneficiar de bonificadores por circunstancia y por estatus, mientras que los bonificadores por objeto a las tiradas de ataque de conjuros son raros. Los penalizadores afectan a las tiradas de ataque de conjuros igual que a cualquier otra tirada de ataque, incluyen tu penalizador por ataque múltiple.

Calcula una **tirada de ataque de conjuros** mediante la siguiente fórmula.

Resultado de la tirada de ataque de conjuros = tirada d20 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

CD DE CONJUROS

Muchas veces, en lugar de requerir que hagas una tirada de ataque de conjuros, los conjuros que lanzas requerirán de quienes estén en el área del conjuro o sean objetivo del mismo, que hagan una tirada de salvación contra tu **CD de conjuros** para determinar cómo les afecta el mismo. Cálculala utilizando la siguiente fórmula.

CD de conjuros = 10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

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

DEFENSAS

Hay muchas estadísticas que te ayudan a defenderte contra ataques, conjuros, obstáculos y otros peligros de las aventuras: la Clase de armadura y las tres tiradas de salvación.

Clase de armadura

Las tiradas de ataque se comparan con una Clase de dificultad especial llamada **Clase de armadura (CA)**, que mide lo difícil que es para los enemigos acertarte con acciones de Golpe, tiradas de ataque de conjuros y otros ataques. Igual que para cualquier otra prueba y CD, el resultado de una tirada de ataque tiene que ser igual o mayor que tu CA para tener éxito, lo que permite a tu enemigo infligirte daño. La Clase de armadura se calcula utilizando la siguiente fórmula.

Clase de armadura = 10 + modificador por Destreza (hasta el límite por Destreza de tu armadura) **+ bonificador por competencia + bonificador por objeto de la armadura a la CA + otros modificadores + penalizadores**

Utiliza tu bonificador por competencia para la categoría (ligera, intermedia o pesada) o el tipo específico de armadura que llevas puesta. Si no llevas armadura, utiliza tu competencia en defensa sin armadura.

La Clase de armadura se puede beneficiar de bonificadores con una gran variedad de orígenes, en gran medida como las tiradas de ataque. La armadura en sí te concede un bonificador por objeto, por lo que otros bonificadores por objeto no suelen aplicarse a tu CA, pero la armadura mágica puede incrementar el bonificador por objeto concedido por tu armadura.

Los penalizadores a la CA proceden de situaciones y efectos de forma muy parecida a los bonificadores. Los penalizadores por circunstancia proceden de situaciones desfavorables y los penalizadores por estatus proceden de efectos que niegan tus aptitudes o de armaduras rotas. Sufres un penalizador por objeto cuando llevas puesta una armadura de baja calidad (pág. 270).

Tiradas de salvación

Hay tres tipos de tiradas de salvación: de Fortaleza, de Reflejos y de Voluntad. Decimos indistintamente “salvación” o “tirada de salvación”; es lo mismo. Las tiradas de salvación miden tu capacidad para quitarte de encima efectos dañinos en forma de aflicciones, daño o estados. Siempre sumas un bonificador por competencia a cada salvación. Tu clase podría concederte una competencia diferente para cada salvación, pero como mínimo tendrás el rango entrenado. Algunas circunstancias y conjuros podrían concederte bonificadores por circunstancia o por estatus a las salvaciones, y podrías encontrar armaduras y objetos mágicos *resilientes* que te conceden un bonificador por objeto.

Las tiradas de salvación de **Fortaleza** te permiten reducir los efectos de las aptitudes y aflicciones que debilitan el cuerpo. Utilizan tu modificador por Constitución y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Fortaleza = tirada d20 + modificador por Constitución + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Las tiradas de salvación de **Reflejos** miden lo bien y lo rápidamente que respondes a una situación y con qué facilidad puedes evi-

tar los efectos que te han lanzado. Utilizan tu modificador por Destreza y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Reflejos = tirada d20 + modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Las tiradas de salvación de **Voluntad** miden lo bien que puedes resistir ataques contra la mente y el espíritu. Utilizan tu modificador por Sabiduría y se calculan tal y como se indica en la fórmula a continuación.

Resultado de la salvación de Voluntad = tirada d20 + modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

A veces necesitarás saber tu CD para una tirada de salvación determinada (por ejemplo, una prueba de Presa requiere una tirada contra tu CD de Reflejos). Como cualquier otra CD derivada de un modificador, la CD para una salvación es 10 + el modificador total para dicha tirada de salvación.

La mayor parte del tiempo, cuando haces una tirada de salvación no tienes que utilizar ni tus acciones ni tu reacción. Ni siquiera tienes que ser capaz de actuar para hacer tiradas de salvación. Sin embargo, en algunos casos especiales, podrías tener que utilizar una acción para hacer una salvación. Por ejemplo, puedes tratar de recuperarte del estado indisposto invirtiendo una acción para hacer una salvación de Fortaleza.

Tiradas de salvación básicas

A veces se te pedirá que hagas una tirada de salvación básica (o “salvación básica”). Este tipo de tirada de salvación funciona como cualquier otra, lo de “básico” se refiere a los efectos. Para una salvación básica, haces la prueba y determinas si has tenido un éxito crítico, un éxito, un fallo o un fallo crítico como en cualquier otra tirada de salvación. Entonces aplicas uno de los siguientes desenlaces basado en tu grado de éxito, sin importar lo que causa la tirada de salvación. Algunos conjuros o aptitudes añaden un efecto adicional en ciertos resultados, pero siguen utilizando una tirada de salvación básica para más brevedad.

Éxito crítico No sufres daño debido al efecto.

Éxito Sufres la mitad del daño indicado para el efecto.

Fallo Sufres el daño completo indicado para el efecto.

Fallo crítico Sufres el doble del daño indicado para el efecto.

PERCEPCIÓN

La Percepción mide tu aptitud para ser consciente de lo que te rodea. Todas las criaturas disponen de Percepción, que funciona mediante los sentidos y está limitada por ellos (los detalles sobre los sentidos y sobre cómo detectar cosas están en la pág. 434). Siempre que tienes que hacer una prueba basada en lo que detectas, haces una prueba de Percepción. Tu Percepción utiliza tu modificador por Sabiduría, por lo que usas la siguiente fórmula al hacer una prueba de Percepción.

Resultado de la prueba de Percepción = tirada d20 + modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Casi todas las criaturas tienen por lo menos el rango entrenado en Percepción, por lo que casi siempre sumarás un bonificador por competencia a tu modificador a la Percepción. Podrías sumar un bonificador por circunstancia debido a situaciones o entornos ventajosos y obtener típicamente bonificadores por estatus debido a conjuros u otros efectos mágicos. Los objetos también te pueden conceder un bonificador a la Percepción, típicamente en ciertas situaciones. Por ejemplo, un catalejo de buena calidad concede un bonificador +1 por objeto a la Percepción cuando tratas de divisar algo a gran distancia. Los penalizadores por circunstancia a la Percepción tienen lugar cuando un entorno o situación (por ejemplo, la niebla) obstaculizan tus sentidos, mientras que los penalizadores por estatus suelen proceder de estados, conjuros y efectos mágicos que engañan a los sentidos. Raramente encontrarás penalizadores por objeto o penalizadores carentes de tipo a la Percepción.

Muchas aptitudes se comparan con tu **CD de Percepción** para determinar si tienen éxito. Como con cualquier CD basada en un modificador, tu CD de Percepción es 10 + tu modificador total a la Percepción.

La Percepción para la iniciativa

A menudo, haces una prueba de Percepción para determinar tu orden de iniciativa. Cuando lo hagas, en lugar de comparar el resultado contra una CD, el DJ pondrá en orden los resultados para todos los participantes del encuentro. La criatura con el mejor resultado actúa primero, la criatura con el segundo mejor resultado actúa en segundo lugar y así sucesivamente. A veces se te puede pedir que hagas una prueba de habilidad para terminarla, pero comparas los resultados igual que si hubieras tirado Percepción. Las reglas completas para la iniciativa están en las reglas del modo de encuentro en la pág. 435.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Pathfinder dispone de una gran variedad de habilidades, desde Atletismo hasta Medicina, pasando por Ocultismo. Cada una de ellas te concede un conjunto de acciones relacionadas, que se basan en que hagas una prueba de habilidad. Cada habilidad tiene un modificador por atributo clave, basado en el ámbito de la habilidad en cuestión. Por ejemplo, el Atletismo se ocupa de los asuntos de aptitud física, como nadar y saltar, por lo que su modificador por atributo clave es la Fuerza. La Medicina se ocupa de la aptitud de diagnosticar y tratar heridas y dolencias, por lo que su modificador por atributo clave es la Sabiduría. El modificador por atributo clave para cada habilidad se indica en la pág. 227 del capítulo 4: Habilidades. Sea cual sea la habilidad que estás utilizando, calculas una prueba para la misma mediante la siguiente fórmula.

Resultado de la prueba de habilidad = tirada d20 + modificador por el atributo clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Es poco probable que estés entrenado en todas las habilidades. Lo normal, cuando utilizas una habilidad en la que no estás entrenado, es que tu bonificador por competencia sea +0; de lo contrario, es igual a su nivel +2 para entrenado, o mayor una vez alcanzas el rango experto o más. El rango de competencia es específico para la habilidad que utilizas. La ayuda de otro PJ o alguna otra situación beneficiosa te puede conceder

PRUEBAS PLANAS

Cuando la probabilidad de que algo suceda o deje de suceder se basa puramente en el azar, haces una prueba plana. Una prueba plana jamás incluye modificadores, bonificadores ni penalizadores; simplemente tiras 1d20 y comparas el resultado del dado con la CD. Sólo las aptitudes que se aplican específicamente a las pruebas planas pueden cambiar la CD de una de ellas; la mayoría de dichos efectos afectan tan solo a determinado tipo de prueba plana.

Si más de una prueba plana causaría o prevendría la misma cosa, tira sólo una vez y utiliza la CD mayor. En la rara circunstancia de que una prueba plana tenga una CD de 1 o menos, no tires el dado; tienes éxito automáticamente. Y a la inversa, si la CD es 21 o más, fallas automáticamente.

PRUEBAS SECRETAS

A veces tú como jugador no deberías conocer el resultado exacto ni el efecto de una prueba. En estas situaciones, las reglas (o el DJ) pedirán una prueba secreta. El rasgo secreto aparece en cualquier cosa que utiliza pruebas secretas. Este tipo de prueba utiliza las mismas fórmulas que utilizarías normalmente para dicha prueba, pero la tirada la hace el DJ, que no revela el resultado. En su lugar, se limita a describir la información o los efectos determinados por el resultado. Si no sabes que está teniendo lugar una prueba secreta (por ejemplo, si el DJ hace una salvación de Fortaleza en secreto contra un veneno que no has detectado), no puedes usar ninguna aptitud de fortuna o de desventura (consulta la barra lateral de la pág. 401) en la misma, pero si un efecto de fortuna o de desventura se aplicaría automáticamente, el DJ lo aplica a la prueba secreta. Si sabes que el DJ está haciendo una prueba secreta (como a menudo sucede con Recordar conocimiento o Buscar), por lo general puedes activar para ella aptitudes de fortuna o de desventura. Díselo al DJ, y aplicará la aptitud a la prueba.

El DJ podrá decidir que cualquier prueba sea secreta, incluso si por lo general no se haga en secreto. A la inversa, el DJ te puede permitir que hagas tú mismo cualquier prueba, incluso si normalmente sería secreta. Algunos grupos encuentran más sencillo que los jugadores hagan todas las pruebas secretas y después intentan evitar el uso de cualquier conocimiento fuera de personaje, mientras que otros disfrutan con el misterio.

un bonificador por circunstancia. Un bonificador por estatus podría proceder de un conjuro o efecto mágico beneficioso. A veces las herramientas relacionadas con la habilidad te conceden un bonificador por objeto a tus pruebas de habilidad. Por el contrario, las situaciones desfavorables te podrían imponer un penalizador por circunstancia a la prueba de habilidad, mientras que los conjuros dañinos, la magia o los estados te podrían imponer también un penalizador por estatus. Utilizar herramientas baratas o improvisadas podría hacer que sufrieras un penalizador por objeto. A veces una acción de habilidad puede ser un ataque y en esos casos, la prueba de habilidad podría sufrir un penalizador por ataque múltiple, tal y como se describe en la pág. 237.

Cuando una aptitud te pide que utilices la CD de una habilidad específica, puedes calcularla sumando 10 + tu modificador total para dicha habilidad.

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

TIRADAS DE DAÑO

Los golpes, los conjuros, los obstáculos y cualquier otra cantidad de peligros pueden infligir daño, que puede matar a las criaturas y destruir los objetos.

El daño hace disminuir los Puntos de Golpe (PG) en una base 1:1 (por lo que una criatura que sufre daño 6 pierde 6 Puntos de Golpe). Las reglas completas para perder PG se pueden encontrar en la sección Puntos de Golpe, Curación y Moribundo de la pág. 410.

El daño a veces se indica como una cantidad fija, pero lo más normal es que hagas una **tirada de daño** para determinar cuánto infliges. Una tirada de daño suele utilizar un número y tipo de dados determinado por el arma o ataque sin armas utilizado o el conjuro lanzado, y a menudo puede verse afectada por diversos modificadores, bonificadores y penalizadores. Como las pruebas, una tirada de daño (especialmente una tirada de daño con arma cuerpo a cuerpo) a menudo se ve modificada por cierta cantidad de modificadores, penalizadores y bonificadores. Cuando hagas una tirada de daño, sigue los siguientes pasos, explicados en detalle a continuación.

1. **Tira los dados de daño** indicados por el arma, ataque sin armas o conjuro y ten en cuenta los modificadores, bonificadores y penalizadores aplicables al resultado de la tirada.
2. Determina el **tipo de daño**.
3. Aplica al daño cualquier **inmunidad, debilidad y resistencia** del objetivo.
4. Si queda daño, **reduce los Puntos de Golpe** del objetivo en dicha cantidad.

PASO 1: TIRA LOS DADOS DE DAÑO

Tu arma, ataque sin armas, conjuro o incluso un objeto mágico determinan qué tamaño y número de dados utilizas para el daño. Por ejemplo, si utilizas una espada larga normal, tiras 1d8. Si lanzas un conjuro de *bola de fuego* de 3.^{er} rango, tiras 6d6. A veces, especialmente en el caso de las armas, aplicas al daño modificadores, bonificadores y penalizadores.

Las tiradas de daño para las armas **cuerpo a cuerpo** y los ataques sin armas suelen añadir tu modificador por atributo de Fuerza.

Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma o del ataque sin armas + modificador por Fuerza + bonificadores + penalizadores

Las tiradas de daño para los ataques **a distancia** no suelen añadir un modificador por atributo, aunque añades tu modificador por Fuerza a las tiradas de daño para las armas arrojadizas o la mitad del modificador a las tiradas de daño para las armas a distancia con el rasgo propulsión.

Tirada de daño a distancia = dado de daño del arma (+ modificador por Fuerza para las armas arrojadizas o la mitad del modificador por Fuerza para un arma de propulsión) + bonificadores + penalizadores

Para las tiradas de daño de **conjuros, bombas alquímicas** y objetos similares, no tienes que añadir un modificador por atributo si no se indica lo contrario.

Tirada de daño del conjuro (o efecto similar) = dado de daño del efecto + bonificadores + penalizadores

Igual que con las pruebas, podrías añadir bonificadores por circunstancia, por estatus o por objeto a tus tiradas de daño, pero si tienes múltiples bonificadores del mismo tipo sólo añades el bonificador más alto de dicho tipo. De nuevo como en las pruebas, también puedes aplicar a la tirada de daño penalizadores por circunstancia, por estatus, por objeto y carentes de tipo y de nuevo aplicas tan solo el penalizador más alto de un tipo específico, pero aplicas juntos todos los penalizadores carentes de tipo.

Si los penalizadores combinados de un ataque reducirían el daño a 0 o menos, sigues infligiendo daño 1. A veces hay otras consideraciones, que se describen a continuación.

Sumar dados de daño

Cada arma indica el dado de daño que usa para su tirada de daño. Un arma normal inflige un dado de daño, pero una runa mágica *de golpe* puede incrementar el número de dados a tirar, así como algunas acciones especiales y conjuros. Estos dados adicionales tienen el mismo tamaño de dado que el dado normal de daño del arma o ataque sin armas.

Cómo contar los dados de daño

Los efectos basados en el número de dados de daño de un arma sólo incluyen los dados de daño de la misma más cualquier daño adicional derivado de una *runa de golpe*. No cuentes los dados adicionales procedentes de aptitudes, efectos de especialización crítica, runas de propiedad, rasgos de arma o cosas similares.

Cómo incrementar el tamaño de dado

Cuando un efecto te pide incrementar el tamaño de tu dado de daño por arma, en lugar de usar el dado normal, usa el siguiente dado mayor, tal y como se indica más adelante (por lo que, si estuvieras utilizando un d4, utilizarías un d6, y así sucesivamente). Si estás utilizando un d12, el tamaño ya está al máximo. No puedes incrementar más de una vez el tamaño del dado de daño por arma.

1d4 » 1d6 » 1d8 » 1d10 » 1d12

Daño persistente

El daño persistente es un estado que hace que el daño sea recurrente más allá del efecto original. Como el daño normal, se puede doblar o reducir a la mitad basándose en los resultados de una tirada de ataque o tirada de salvación. A diferencia del daño normal, cuando te ves sujeto a daño persistente, no lo sufres directamente. En su lugar, sufres el daño especificado al final de tus turnos, tras lo cual haces una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del daño persistente. Consulta la pág. 444 del Apéndice Estados para ver las reglas completas relativas al estado daño persistente.

Doblar y reducir el daño a la mitad

A veces necesitarás doblar o reducir a la mitad una cantidad de daño, por ejemplo cuando el resultado de tu Golpe sea un impacto crítico o cuando tengas éxito en una salvación básica de Reflejos contra un conjuro. Cuando esto suceda, tira el daño normalmente, sumando todos los modificadores, bonificadores y penalizadores normales. Después dobla o reduce a la mitad la cantidad según el caso. De la forma habitual, redondea hacia abajo si reduces el daño a la mitad (aunque daño 1 reducido a la mitad sigue siendo un mínimo de daño 1).

Al doblar, el DJ te puede permitir que tires el dado dos veces y doubles los modificadores, bonificadores y penalizadores en lugar de doblar el resultado completo, pero esto funciona normalmente mejor para ataques contra un solo objetivo o conjuros a rangos bajos cuando tienes un número pequeño de dados de daño que tirar. Los beneficios que obtienes específicamente de un impacto crítico, como el dado de daño adicional del rasgo de arma fatal, no se doblan.

PASO 2: TIPO DE DAÑO

Una vez has determinado cuánto daño infliges, tienes que determinar el tipo. El impacto de una clava inflige daño contundente. La sacudida de un conjuro de *relámpago* inflige daño por electricidad. A veces podrías aplicar daño de precisión, infligiendo más daño para acertar a una criatura en un punto vulnerable o cuando el objetivo es vulnerable de alguna forma. Los tipos de daño se describen en la pág. 409.

PASO 3: APLICA INMUNIDADES, DEBILIDADES Y RESISTENCIAS

Las defensas contra ciertos tipos de daño o efecto se denominan inmunidades o resistencias, mientras que las vulnerabilidades se denominan debilidades. Aplica primero las inmunidades, después las debilidades y en tercer lugar las resistencias. Consulta la pág. 408.

PASO 4: REDUCE LOS PUNTOS DE GOLPE

Todo el daño que queda reduce los Puntos de Golpe del objetivo en una base 1:1. Hay más información en la sección Puntos de Golpe, Curación y Moribundo de la pág. 410.

Ataques no letales

Puedes llevar a cabo un ataque no letal en un intento de noquear a alguien en lugar de matarlo (ver Noqueado y Moribundo en la pág. 410). Las armas con el rasgo no letal (incluyendo los puños) lo hacen automáticamente. Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la tirada de ataque cuando haces un ataque no letal utilizando un arma o un ataque sin armas que no tiene el rasgo no letal. También sufres este penalizador cuando haces un ataque letal utilizando un arma no letal. Los conjuros y otros efectos con el rasgo no letal que reducen a una criatura a 0 Puntos de Golpe noquean a la criatura en lugar de matarla.

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
ReaccionesCubrirse y
Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones
y ContrarrestarPercepción
y detección

Modo de encuentro

Batallas
especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

INMUNIDAD, DEBILIDAD Y RESISTENCIA

El daño y los efectos pueden ser negados, infligir menos daño o infligir más daño debido a la inmunidad, la debilidad o la resistencia del receptor.

INMUNIDAD

Cuando tienes inmunidad a un tipo específico de daño, ignoras todo el daño de dicho tipo. Si tienes inmunidad a un estado o tipo de efecto específico, no puedes verte afectado por dicho estado o por ningún efecto de dicho tipo. Sigues pudiendo ser designado como objetivo por una aptitud que incluye un efecto o estado al que eres inmune; simplemente no applies dicho efecto o estado en particular.

Si tienes inmunidad a los efectos con cierto rasgo (como por ejemplo los de muerte, veneno o enfermedad), no te ves afectado por ellos. A menudo, un efecto tiene a la vez un rasgo e inflige ese tipo de daño (como por ejemplo un conjuro de *relámpago*). En dichos casos, la inmunidad se aplica al efecto correspondiente al rasgo, no solamente al daño. Sin embargo, algunos efectos complejos podrían tener partes que te afectarían incluso si fueras inmune a uno de sus rasgos; por ejemplo, un conjuro que inflige daño por fuego y por ácido puede infligirte daño por ácido aunque seas inmune al fuego.

Inmunidad a los impactos críticos

La inmunidad a los impactos críticos funciona de forma un poquito diferente. Cuando la criatura inmune a los impactos críticos sufre un impacto crítico debido a un Golpe u otro ataque que inflige daño, sufre daño normal en lugar de doble daño. Esto no la hace inmune a ningún otro efecto de un éxito crítico de las acciones, como por ejemplo el efecto de especialización crítica o el daño adicional del rasgo letal. Sin embargo, en algunos casos el DJ podría determinar que los efectos añadidos no aplican.

Inmunidad a no letal

Otra excepción es la inmunidad al rasgo no letal. Si eres inmune a no letal, eres inmune a todo el daño de los ataques y efectos con el rasgo no letal, sin importar que otro tipo tiene el daño. Por ejemplo, un constructo típico tiene inmunidad a los ataques no letales. No importa lo fuerte que le des con el puño, no le dañarás. Sin embargo, puedes aceptar un penalizador para eliminar el rasgo no letal de tu puño (pág. 282) y algunas aptitudes te conceden ataques sin armas carentes del rasgo no letal.

Inmunidad temporal

Algunos efectos te conceden inmunidad al propio efecto durante una cantidad fija de tiempo. Si un efecto te concede inmunidad temporal, aplicaciones repetidas del mismo no te afectan mientras dura. A menos que el efecto diga que se aplica sólo a una aptitud de una determinada criatura, no importa quién lo haya creado. Por ejemplo, el conjuro *ceguera* dice, “El objetivo queda temporalmente inmune a *ceguera* durante 1 minuto”. Si alguien lanza de nuevo *ceguera* sobre dicha criatura antes de que pase 1 minuto, el conjuro no tiene efecto.

La inmunidad temporal no impide ni acaba los efectos continuados del origen de ésta. Por ejemplo, si una aptitud te deja asustado y después obtienes inmunidad temporal a la misma, no pierdes de inmediato el estado asustado debido a la inmunidad recién obtenida; simplemente no quedas asustado si la aptitud te designa de nuevo como objetivo antes de acabar la inmunidad.

DEBILIDAD

Si tienes debilidad ante cierto tipo de daño o al daño de un determinado origen, ese tipo de daño es adicionalmente efectivo contra ti. Siempre que sufras ese tipo de daño, incrementa el sufrido en el valor de la debilidad. Por ejemplo, si te infligen 2d6 daño por fuego y tienes debilidad 5 al fuego, sufres 2d6+5 daño por fuego.

Si tienes debilidad contra algo que normalmente no inflige daño, como por ejemplo el agua, sufres tanto daño como el valor de la debilidad cuando te ves tocado o afectado por ello. Si más de una debilidad se aplicaría al mismo daño, utiliza tan solo el valor más alto aplicable de la debilidad. Esto por lo general sólo sucede cuando una criatura es débil a la vez ante un tipo de daño y un material o rasgo, como por ejemplo un hacha de hierro frío propinando un corte a un monstruo que tiene debilidad a hierro frío y cortante.

RESISTENCIA

Si tienes resistencia a un tipo de daño, cada vez que lo sufres reduce la cantidad sufrida en el número indicado (hasta un mínimo de 0 daño).

La resistencia puede especificar combinaciones de tipos de daño u otros rasgos. Por ejemplo, podrías encontrarte con un monstruo resistente al daño contundente no mágico, lo que significa que sufriría menos daño de ataques contundentes que no fueran mágicos, pero sufriría daño normal de tu *maza +1* (que es mágica) o de una lanza no mágica (que inflige daño perforante). Una resistencia también podría tener una excepción. Por ejemplo, resistencia 10 al daño físico (excepto plata) reduciría en 10 cualquier daño físico a menos que dicho daño fuera infligido por una arma de plata.

Si tienes más de un tipo de resistencia que se aplicaría al mismo daño, utiliza tan solo el valor más alto aplicable, tal y como se describe en debilidad.

Es posible disponer de resistencia a todo tipo de daño. Cuando un efecto inflige daño de tipos múltiples y tienes resistencia a todo tipo de daño, aplícala a cada uno por separado. Si un ataque infligiría 7 daño cortante y 4 daño por fuego, resistencia 5 a todo tipo de daño reduciría a 2 el daño cortante y negaría por completo el daño por fuego.

TIPOS DE DAÑO

El daño dispone de una buena variedad de tipos y categorías, que se describen a continuación.

Daño físico

El daño infligido por las armas, muchos peligros físicos y un puñado de conjuros se denomina colectivamente daño físico. Los tipos principales de daño físico son contundente, perforante y cortante. El daño **contundente** procede de armas y de peligros que infligen traumatismos por fuerza bruta, como por ejemplo el impacto de una clava o que te estrelles contra unas rocas. El daño **perforante** procede de mordiscos y de cuchilladas, ya sea los colmillos del dragón o de que te claven una lanza. El daño **cortante** lo origina un corte, ya sea el tajo de una espada o el impacto de una trampa de cuchillas.

Los fantasmas y otras criaturas incorpóreas tienen una elevada resistencia a los ataques físicos que no son mágicos (ataques que carecen del rasgo mágico). Además, la mayoría de las criaturas incorpóreas tienen una resistencia adicional, aunque menor, al daño físico mágico (como por ejemplo el daño infligido por una maza con el rasgo mágico) y a la mayoría de otros tipos de daño.

Daño por energía

Muchos conjuros y otros efectos mágicos infligen daño por energía. El daño por energía también puede proceder de efectos medioambientales, como por ejemplo el frío glacial de una ventisca o el calor de un incendio forestal. Los tipos principales de daño por energía son ácido, electricidad, frío, fuego y sónico. El daño por **ácido** puede proceder de gases, líquidos y determinados sólidos que disuelven la carne y a veces materiales aún más duros. El daño por **frío** congela el material mediante el contacto con gases congelantes y hielo. El daño por **electricidad** procede de la descarga de potentes rayos y chispas. El daño por **fuego** quema mediante el calor y la combustión. El daño **sónico** ataca la materia mediante vibraciones de alta frecuencia y ondas de sonido. Muchas veces, infliges daño por energía lanzando conjuros mágicos y hacerlo es a menudo útil contra criaturas que tienen inmunidades o resistencias al daño físico.

Hay dos tipos de daño por energía que designan específicamente como objetivo a los vivos y a los muertos vivientes. El daño por **vitalidad** perjudica sólo a las criaturas muertas vivientes, marchitando sus cuerpos y perturbando a los muertos vivientes incorpóreos. El daño por **vacío** absorbe la vida, dañando tan solo a las criaturas vivas.

La energía mágica poderosa y pura se puede manifestar como daño por **fuerza**. Pocas cosas pueden resistir este tipo de daño, ni siquiera las criaturas incorpóreas como los fantasmas y los wraiths.

Daño espiritual

Afectando directamente a la esencia **espiritual** de la criatura, el daño espiritual puede dañar al objetivo que proyecta su consciencia o posee a otra criatura, incluso si el cuerpo del objetivo está en otra parte. La criatura poseída no resulta dañada por la explosión. El daño espiritual no afecta a las criaturas que carecen de espíritu, como por ejemplo los constructos. Muchos efectos que infligen daño espiritual también tienen el rasgo santificado, sagrado o sacrílego, todos los cuales se describen en la barra lateral de la pág. 36 y en la pág. 461.

Daño mental

A veces un efecto puede designar como objetivo la mente con suficiente fuerza psíquica como para infligir daño real a una criatura. Cuando lo hace, inflige daño **mental**. Las criaturas descerebradas y las que sólo disponen de inteligencia programada o rudimentaria son a menudo inmunes al daño y a los efectos mentales.

Daño por veneno

Los venenos, las toxinas y cosas por el estilo pueden infligir daño por **veneno**, que puede afectar a las criaturas por contacto, ingestión, inhalación o herida. Además de proceder de ataques de monstruos, sustancias alquímicas y conjuros, el daño por veneno a menudo tiene su origen en aflicciones continuadas, que siguen reglas especiales descritas en la pág. 430.

Daño por sangrado

Otro tipo especial de daño físico es el daño por **sangrado**. Se trata de daño persistente que representa la pérdida de sangre. Por lo tanto, no tiene efecto alguno sobre las criaturas que no están vivas o las criaturas vivas que no necesitan sangre para vivir. Se aplican tanto las debilidades como las resistencias al daño físico. El daño por sangrado se acaba de inmediato si recuperas tus Puntos de Golpe completos.

Daño de precisión

A veces eres capaz de sacar el máximo partido de los ataques gracias a una precisión extrema. Cuando aciertas con una aptitud que te concede daño de **precisión**, incrementas el daño indicado en el ataque utilizando el mismo tipo de daño en lugar de llevar la cuenta de una reserva de daño distinta. Por ejemplo, un Golpe con una daga no mágica que inflige 1d6 daño de precisión debido al ataque furtivo de un pícaro incrementa en 1d6 el daño perforante.

Algunas criaturas son inmunes al daño de precisión, sea cual sea su tipo; se trata a menudo de criaturas amorfas, que carecen de una anatomía vulnerable. Una criatura inmune al daño de precisión ignoraría el 1d6 daño de precisión del ejemplo de arriba, pero seguiría sufriendo el resto del daño perforante del Golpe. Como quiera que el daño de precisión siempre es del mismo tipo que el ataque que aumenta, una criatura resistente al daño físico (como por ejemplo una gárgola), no tan solo resistiría el daño de la daga sino también el daño de precisión, aunque no es específicamente resistente a este último.

Materiales preciosos

Si bien no conforman una categoría de daño propio, los materiales preciosos pueden modificar el daño para que traspase las resistencias de una criatura o se beneficie de sus debilidades. Por ejemplo, las armas de plata son particularmente efectivas contra los licántropos y sobrepasan las resistencias al daño físico que tienen la mayoría de los diablos.

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

PUNTOS DE GOLPE, CURACIÓN Y MORIBUNDO

Para los aventureros, las heridas y la muerte acechan detrás de cada esquina.

PUNTOS DE GOLPE

Todas las criaturas y los objetos tienen **Puntos de Golpe (PG)**. Tu valor máximo de Puntos de Golpe representa tu salud, tus recursos y tu impulso heroico cuando gozas de buena salud y has descansado. Tu valor máximo de Puntos de Golpe incluye los que obtienes a 1.º nivel debido a tu ascendencia y tu clase, los que obtienes a niveles superiores debido a tu clase y cualquier otro que obtienes de otros orígenes (como la dote general Dureza). Cuando sufres daño, reduces la cantidad de Puntos de Golpe de que dispones en ese momento (los solemos llamar “actuales”) en una cifra igual al daño sufrido.

Algunos conjuros, objetos y otros efectos, así como simplemente descansar, pueden curar a las criaturas. Cuando te curan, recuperas tantos Puntos de Golpe como la cantidad curada, hasta tu máximo.

Puntos de Golpe temporales

Algunos conjuros o aptitudes te conceden Puntos de Golpe temporales. Lleva la cuenta de ellos de forma separada de tus Puntos de Golpe actuales y máximos; cuando sufres daño, reduces en primer lugar tus Puntos de Golpe temporales. La mayoría de los Puntos de Golpe temporales tienen una duración limitada. No puedes recuperar Puntos de Golpe temporales perdidos mediante la curación, pero puedes obtener más mediante otras aptitudes. Sólo puedes tener disponibles a la vez Puntos de Golpe temporales de un origen. Si obtienes Puntos de Golpe temporales cuando ya tienes otros, tienes que elegir si te quedas los que ya tienes y su duración correspondiente u obtienes los nuevos y su duración.

Curación rápida y regeneración

Una criatura con curación rápida o regeneración recupera la cantidad indicada de Puntos de Golpe cada asalto al inicio de su turno. Una criatura con regeneración dispone de beneficios adicionales. Su estado moribundo no puede aumentar hasta un valor que lo mataría (esto evita que la mayoría de criaturas vaya más allá de moribundo 3) mientras su regeneración está activa. Si sufre daño de un tipo indicado en la entrada regeneración, ésta se desactiva hasta el final de su siguiente turno.

Objetos y Puntos de Golpe

Los objetos tienen Puntos de Golpe igual que las criaturas, pero las reglas para dañarlos son diferentes, tal y como se explica en la pág. 269. Un objeto tiene una estadística de Dureza que reduce en dicha cantidad el daño que sufre. A continuación, el objeto se anota cualquier daño restante. Si un objeto queda reducido a 0 PG, queda destruido. Un objeto también dispone de un Umbral de rotura (abreviado, “UR”). Si sus PG quedan reducidos a esta cantidad o menos, está roto, lo que significa que no se puede utilizar para su función normal y no concede bonificadores. Por lo general no puedes atacar a un objeto atendido (uno que está en la persona de una criatura).

QUEDAR INCONSCIENTE

Las criaturas no pueden quedar reducidas a menos de 0 Puntos de Golpe. Cuando la mayoría de criaturas llegan a 0 Puntos de Golpe, mueren y son eliminadas del juego a menos que el ataque fuera no letal, en cuyo caso quedan inconscientes (o “noqueadas”) durante una cantidad significativa de tiempo (por lo general, 10 minutos o más). Cuando los muertos vivientes y los constructos llegan a 0 Puntos de Golpe, quedan destruidos.

Los PJs, sus compañeros y otros personajes y criaturas significativos no mueren automáticamente cuando llegan a 0 Puntos de Golpe. En su lugar, quedan inconscientes y corren riesgo de morir. El DJ podría determinar que los villanos, los monstruos poderosos, los PNJs especiales y los enemigos con aptitudes especiales que es probable que les devuelvan a la vida (como ferocidad, regeneración o magia curativa) pueden usar también estas reglas.

Como PJ, cuando quedas reducido a 0 Puntos de Golpe, quedas inconsciente con los siguientes efectos.

- **Mueves tu posición de iniciativa** a directamente antes del turno en el que quedaste reducido a 0 PG.
- **Sufres el estado moribundo 1.** Si el efecto que te dejó inconsciente era un éxito crítico del atacante o resultado de un fallo crítico tuyo, sufres en su lugar el estado moribundo 2. Si sufres el estado herido, incrementa tu valor de moribundo en una cantidad igual a tu valor de herido. Si el daño lo infligió un ataque no letal o un efecto no letal, no sufres el estado moribundo; en su lugar estás inconsciente con 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
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

MORIBUNDO

Mientras estás en el estado moribundo, estás sangrando o a las puertas de la muerte. Mientras permaneces en dicho estado, estás inconsciente. Moribundo siempre incluye un valor. Si dicho valor llega a moribundo 4, mueres. Mientras estás moribundo, tu valor de moribundo puede aumentar o disminuir de dos formas.

Pruebas de recuperación

Mientras estás moribundo, haces una prueba de recuperación al inicio de cada uno de tus turnos. Se trata de una prueba plana con una CD igual a 10 + tu valor actual de moribundo, para ver si mejoras o empeoras.

Éxito crítico Tu valor de moribundo se reduce en 2.

Éxito Tu valor de moribundo se reduce en 1.

Fallo Tu valor de moribundo se incrementa en 1.

Fallo crítico Tu valor de moribundo se incrementa en 2.

Sufrir daño

Si sufres (más) daño mientras estás moribundo, incrementa tu estado de moribundo en 1 o en 2 si el daño ha procedido de un impacto crítico de un atacante o de un fallo crítico tuyo.

Cómo perder el estado moribundo

Pierdes el estado moribundo si llegas en algún momento a moribundo 0. Si sigues a 0 Puntos de Golpe, sigues inconsciente, pero

puedes despertar tal y como se describe en dicho estado. Pierdes automáticamente el estado moribundo y despiertas si llegas a tener 1 Punto de Golpe o más.

Siempre que pierdes el estado moribundo, pasas a sufrir el estado herido 1, o incrementas en 1 tu valor de herido si ya lo sufrías.

MUERTE

Una vez mueres, ya no puedes actuar ni recuperar acciones, no puedes ser afectado por conjuros que designan como objetivo a criaturas (a menos que designen específicamente a criaturas muertas) y, a todos los demás efectos, no eres más que un objeto. Cuando mueres, quedas reducido a 0 Puntos de Golpe si tenías una cantidad diferente y no se te podrá llevar por encima de 0 Puntos de Golpe mientras permanezcas muerto. Algunos tipos de magia pueden devolver a la vida a las criaturas, como por ejemplo el ritual *resurrección* o el conjuro *revivir a los muertos*, aunque dichas aptitudes no carecen de riesgos ni de efectos, y tanto los artefactos raros como algunos poderes pueden incluso interferir con ellas.

MUERTE INSTANTÁNEA

Hay formas en las que puedes morir instantáneamente, sin llegar primero a moribundo 0.

Efectos de muerte

Algunos conjuros y aptitudes te pueden matar de inmediato

ESTADOS RELACIONADOS CON MORIBUNDO

Los efectos del estado moribundo se describen en la pág. 411, pero también podría hacerte falta consultar los estados inconsciente, herido y condenado.

Inconsciente

Estas dormido o te han dejado inconsciente. No puedes actuar. Sufres un penalizador -4 por estatus a la CA, la Percepción y las salvaciones de Reflejos, además de los estados cegado y desprevenido. Cuando sufres este estado, quedas tumbado y dejas caer los objetos que estás empuñando o sosteniendo si el efecto no dice lo contrario o el DJ determina que estás en una posición en la que eso no sucedería.

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

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

Si estás inconsciente y tienes más de 1 Punto de Golpe (típicamente porque estás dormido o inconsciente debido a un efecto), despiertas de una de las siguientes maneras. Cada una hace que pierdas el estado inconsciente.

- Sufres daño, que no te reduce a 0 Puntos de Golpe (si el daño te reduce a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente y sufres el estado moribundo de la forma normal).
- Obtienes una curación diferente a la curación natural que obtienes del descanso.
- Alguien te urge a despertar utilizando una acción de Interactuar.
- A tu alrededor resuenan ruidos fuertes, aunque esto no es automático. Al inicio de tu turno haces de forma automática una prueba de Percepción contra la CD del ruido (o la CD más baja si hay más de uno), despertando si tienes éxito. A menudo se trata de CD 5 para una batalla pero si las criaturas intentan no hacer ruido a tu alrededor, esta prueba de Percepción utiliza la CD de Sigilo de dichas criaturas. Algunos efectos mágicos te

hacen dormir de forma tan profunda que no te permiten hacer esta prueba de Percepción.

- Si estás simplemente dormido el DJ decide despertarte, o bien porque has tenido una noche de sueño reparador, o bien porque algo ha perturbado dicho descanso.

Herido

Has resultado gravemente herido durante un combate. Siempre que pierdes el estado moribundo, quedas herido 1 si aún no lo estabas. Si ya sufrías el estado herido, el valor de tu estado se incrementa en 1. Si sufres el estado moribundo mientras estás herido, incrementa el valor de tu estado moribundo en tu valor de herido. El estado herido acaba si alguien te restablece con éxito Puntos de Golpe mediante Tratar heridas, o si te restablecen tus Puntos de Golpe completos y descansas durante 10 minutos.

Condenado

Tu vida se escapa, acercándote cada vez más a la muerte. Algunos conjuros poderosos y criaturas malignas pueden infligirte el estado condenado, que siempre incluye un valor. El valor máximo de moribundo al que mueres se ve reducido en tu valor de condenado. Por ejemplo, si estás condenado 1, mueres al llegar a moribundo 3 en lugar de a moribundo 4. Si tu valor máximo de moribundo queda reducido a 0, mueres instantáneamente. Cuando mueres, dejas de estar condenado.

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

RECUPERACIÓN HEROICA

Si te queda por lo menos 1 Punto de Héroe (pág. 413), puedes gastar todos tus Puntos de Héroe restantes al inicio de tu turno o cuando tu valor de moribundo aumentaría. Pierdes por completo el estado moribundo y te estabilizas a 0 Puntos de Golpe. No sufres el estado herido ni incrementas su valor debido a perder de esta forma el estado moribundo pero, si ya lo tenías, no lo pierdes ni disminuye su valor.

o llevarte cerca de la muerte sin tenerte que reducir primero a 0 Puntos de Golpe. Estas aptitudes tienen el rasgo muerte y suelen implicar energía del Vacío, la antítesis de la vida, u otros efectos que designan como objetivo la mente o el alma. Si quedas reducido a 0 Puntos de Golpe debido a un efecto de muerte, mueres instantáneamente sin que te haga falta llegar a moribundo 4. Por ejemplo el conjuro *visión de la muerte* mata automáticamente a aquellos a los que reduce a 0 Puntos de Golpe puesto que unas alucinaciones terroríficas les hacen morir de inmediato.

Un efecto de muerte podría declarar que te mata directamente, sin infligir daño, en cuyo caso mueres sin tener que llegar primero a moribundo 4 ni quedar reducido a 0 Puntos de Golpe. Por ejemplo, la Parca, un ser de muerte extremadamente poderoso, puede matar automáticamente a las criaturas que fallan su salvación contra su aptitud golpe mortal.

Daño masivo

Mueres instantáneamente si sufres un daño igual o mayor que el doble de tus Puntos de Golpe máximos de una sola vez.

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

PUNTOS DE HÉROE

Tus acciones heroicas te granjean Puntos de Héroe, que te conceden buena suerte o te permiten recuperarte del borde de la muerte. A diferencia de la mayoría de aspectos de tu PJ, que persisten a largo plazo, los Puntos de Héroe sólo duran una sesión de juego.

El DJ es quien concede los Puntos de Héroe. Por lo general, cada PJ obtiene 1 Punto de Héroe al inicio de la sesión y después puede obtener más llevando a cabo gestas heroicas; algo altruista, arrojado o más allá de las expectativas normales. Puedes tener un máximo de 3 Puntos de Héroe a la vez y pierdes cualquier punto restante al final de una sesión.

Puedes gastar tus Puntos de Héroe de una de dos formas. Ninguna de ellas se considera una acción y puedes gastarlos incluso si no eres capaz de actuar. Puedes gastar 1 Punto de Héroe por cuenta de tu familiar o de tu compañero animal.

- **Gastas 1 Punto de Héroe para repetir una prueba.** Tienes que usar el nuevo resultado. Éste es un efecto de fortuna (lo que significa que no puedes usar más que 1 Punto de Héroe en una prueba).
- **Gastas todos tus Puntos de Héroe (mínimo 1) para evitar la muerte.** Puedes hacer esto cuando tu estado de moribundo aumentaría. Pierdes por completo el estado moribundo y te estabilizas a 0 Puntos de Golpe. No sufres el estado herido ni incrementas su valor debido a perder de esta forma el

estado moribundo pero, si ya lo tenías, no lo pierdes ni disminuye su valor.

CÓMO DESCRIBIR LAS GESTAS HEROICAS

Como quiera que gastar Puntos de Héroe refleja gestas heroicas o tareas que sobrepasan las expectativas normales, cuando gastes 1 Punto de Héroe deberías describir a los demás jugadores la gesta o la tarea que tu PJ consigue con ello.

La gesta de tu jugador podría invocar una lección aprendida en una aventura pasada, podría verse espoleada por la determinación de salvar a alguien o podría depender de un objeto que acabó en su persona debido a un éxito anterior. Si no quieres describir la gesta o no tienes ninguna idea interesante acerca de cómo hacerlo, pide al DJ que se invente algo por ti, lo que también puede ser un proceso colaborativo. El DJ te podría recordar algún suceso largo tiempo olvidado de la campaña y todo lo que tienes que hacer es encajar cómo dicho suceso que te viene a la mente en el momento justo, motivándote para superar tus límites.

ACCIONES

Afectas el mundo que te rodea principalmente usando acciones, que desencadenan efectos. Las acciones se miden de forma más cercana y restringida durante el modo de encuentro, pero incluso cuando no es importante que lleves un registro estricto de las acciones, siguen siendo la forma en que interaccionas con el mundo de juego.

Tienes que llevar cuidadosamente la cuenta de tus acciones durante un encuentro. Al inicio de cada turno que llevas a cabo en un encuentro, recuperas 3 acciones y 1 reacción para gastar en dicho turno (recuperar tus acciones se describe con detalle en la pág. 435). Puedes gastar tus acciones de muchas formas diferentes.

Existen cuatro tipos de acción: acciones individuales, actividades, reacciones y acciones gratuitas.

Las **acciones individuales** se pueden completar en un espacio de tiempo muy breve. Son autocontenidas y sus efectos se generan en el lapso de dicha acción individual.

Las **actividades** suelen durar más y requieren el uso de múltiples acciones, que se deben gastar en sucesión. Dar una Zancada es una acción individual, pero Carga repentina es una actividad en la que utilizas las acciones Zancada y Golpe para generar su efecto.

Las **reacciones** tienen desencadenantes, que se deben cumplir para que puedas utilizar la reacción. Puedes usar una reacción siempre que su desencadenante se cumple, tanto si es tu turno como si no. Fuera de los encuentros, tu uso de las reacciones es más flexible y depende del DJ. Las reacciones suelen ser desencadenadas por otras criaturas o por sucesos que están fuera de tu control.

Las **acciones gratuitas** no te cuestan ninguna de tus acciones del turno, ni tampoco tu reacción. Una acción gratuita sin desencadenante sigue las mismas reglas que una acción individual (excepto su coste). Se puede utilizar en tu turno y no se puede utilizar durante otra acción. Una acción gratuita con desencadenante sigue las mismas reglas que una reacción (excepto su coste). Se puede utilizar siempre que su desencadenante se cumple.

LEYENDA DE LOS ICONOS DE ACCIÓN

Estos iconos aparecen en los bloques de estadística como abreviaturas para cada tipo de acciones. Como jugador, por lo general verás el icono en el encabezamiento de una acción (como en una acción básica, acción de habilidad, dote o conjuro). En un bloque de estadísticas de criatura o una dote que te concede una nueva acción además de otros beneficios, el icono aparecerá en el texto. Para los ejemplos, consulta el formato de las reglas en la pág. 15.

- ❖ Acción individual
- ❖❖ Actividad de dos acciones
- ❖❖❖ Actividad de tres acciones
- ↻ Reacción
- ❖ Acción gratuita

ACTIVIDADES

Una actividad suele implicar el uso de múltiples acciones para crear un efecto mayor que el que se puede efectuar con una sola acción, combinando varias acciones individuales para obtener un efecto diferente a la mera suma de las mismas. En algunos casos, por lo general cuando se lanzan conjuros, una actividad puede consistir tan solo en 1 acción, 1 reacción o incluso 1 acción gratuita.

Una actividad podría hacer que utilizaras con ella acciones específicas. No tienes porque invertir acciones adicionales para llevarlas a cabo: ya están incluidas en las acciones requeridas de la actividad (consulta Acciones subordinadas en la pág. 415).

Tienes que invertir todas las acciones de una actividad a la vez para obtener sus efectos. En un encuentro, esto significa que tienes que completarla durante tu turno. Si una actividad es interrumpida o perturbada en un encuentro (pág. 415), pierdes todas las acciones dedicadas a ella.

Exploración y actividades de tiempo libre

Fuera de los encuentros, las actividades pueden durar minutos, horas o incluso días. Dichas actividades suelen tener el rasgo exploración o tiempo libre para indicar que están pensadas para usarse durante esos modos de juego. A menudo puedes hacer otras cosas de forma discontinua mientras llevas a cabo dichas actividades, mientras no sean actividades significativas por derecho propio. Por ejemplo, si estás Reparando un objeto, puedes moverte un poco para estirar las piernas o mantener una breve discusión, pero no puedes Descifrar escritura al mismo tiempo.

Si una actividad fuera del encuentro se ve interrumpida o perturbada, tal y como se describe en Perturbar acciones en la pág. 415, sueles perder el tiempo invertido en ella, pero no tiempo adicional.

ACCIONES CON DESENCADENANTE

Sólo puedes utilizar acciones gratuitas con desencadenante y reacciones en respuesta a determinados sucesos. Cada una de estas reacciones y acciones gratuitas indica el desencadenante que se debe cumplir para que la lleves a cabo. Cuando el desencadenante se cumple (y sólo en ese momento) puedes utilizar la reacción o la acción gratuita, aunque no tienes por qué usarla si no quieres.

Tan solo hay unas pocas reacciones básicas y acciones gratuitas que todos los PJs pueden utilizar. Es más probable que obtengas acciones con desencadenante a partir de tu clase, tus dotes y tus objetos mágicos.

Limitaciones de los desencadenantes

Los desencadenantes indicados en el bloque de estadísticas de las reacciones y de algunas acciones gratuitas limitan el uso

de las mismas. Sólo puedes usar una acción en respuesta a un desencadenante determinado. Por ejemplo, si tuvieras una reacción y una acción gratuita ambas con el desencadenante “Empieza tu turno” podrías usar una u otra al inicio de tu turno, pero no ambas. Si los desencadenantes son similares, pero no idénticos, el DJ es quien determina si puedes utilizar una acción en respuesta a cada una o si son efectivamente la misma cosa. Por lo general, esta decisión se basará en lo que suceda en la narrativa.

Esta limitación de una acción por desencadenante es por criatura; más de una criatura puede utilizar una reacción o una acción gratuita en respuesta a un desencadenante determinado. Si puede haber acciones múltiples teniendo lugar al mismo tiempo y no queda claro en qué orden tienen lugar, el DJ es quien determina el orden basándose en la narrativa.

OTRAS ACCIONES

A veces necesitas hacer algo que no está cubierto por acciones definidas en el juego. Cuando esto sucede, las reglas indican cuántas acciones tienes que gastar, así como cualquier rasgo que tu acción puede tener. Por ejemplo, un conjuro que te permite intercambiar objetivos podría decir que puedes hacerlo “gastando una sola acción, con el rasgo concentrar”. Los Directores de juego también pueden utilizar esta aproximación cuando un PJ trata de hacer algo que no está cubierto por las reglas.

CÓMO GANAR Y PERDER ACCIONES

Los efectos pueden hacer cambiar el número de acciones que puedes utilizar en tu turno, o bien si puedes utilizar alguna. El estado lentificado, por ejemplo, hace que pierdas acciones, mientras que el estado acelerado hace que las ganes. Los estados se detallan en el apéndice de las págs. 442 a 447. Siempre que pierdes acciones (debido a estos estados o de cualquier otra forma) tú eliges cuál perder si hay alguna diferencia entre ellas. Por ejemplo, el conjuro *acelerar* te hace ir más rápido, pero limita para qué puedes utilizar tu acción adicional. Si pierdes una acción mientras *acelerar* está activo puedes decidir que pierdes perder primero la acción derivada de *acelerar*, puesto que es más limitada que tus acciones normales.

Algunos efectos son aún más restrictivos. Determinadas aptitudes, en lugar de (o además de) cambiar el número de acciones que puedes utilizar, estipulan de forma específica que no puedes utilizar reacciones. La forma más restrictiva de reducir acciones es cuando el efecto declara que no puedes actuar: esto significa que no puedes utilizar ninguna acción, ni siquiera hablar. Cuando no puedes actuar, sigues recuperando tus acciones si otro efecto (como el estado aturdido) no lo impide.

CÓMO PERTURBAR ACCIONES

Diversas aptitudes y estados, como por ejemplo Golpe reactivo, pueden perturbar una acción. Cuando una acción resulta perturbada, sigues utilizando las acciones o reacciones que has declarado y sigues gastando cualquier coste, pero los efectos de dicha acción no tienen lugar. En caso de una actividad, sueles

LAS REGLAS DE ACCIÓN EN PROFUNDIDAD

Estas reglas clarifican alguno de los puntos específicos del uso de las acciones.

Acciones simultáneas

A la vez, sólo puedes usar una acción individual, actividad o acción gratuita sin desencadenante, y tienes que completar una antes de empezar otra. Por ejemplo, la actividad Carga repentina indica que debes dar dos Zancadas y después un Golpe, por lo que no podrías utilizar una acción de Interactuar para abrir una puerta en medio del movimiento, ni podrías llevar a cabo parte del movimiento, hacer tu ataque y después acabar el movimiento.

Las acciones gratuitas con desencadenante y las reacciones funcionan de forma diferente. Puedes utilizarlas siempre que el desencadenante se cumple, incluso si lo hace en medio de otra acción.

Acciones subordinadas

Una acción te podría permitir utilizar otra acción más simple (por lo general, una de las Acciones básicas de la pág. 416) en una circunstancia diferente o con efectos diferentes. La acción subordinada sigue teniendo sus rasgos y efectos normales, pero se ve modificada en cualquier extremo indicado en la acción mayor. Por ejemplo, una actividad que requiere dar una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad altera la distancia normal que puedes mover en una Zancada. Ésta seguiría teniendo el rasgo movimiento, seguiría desencadenando reacciones que tienen lugar basándose en el movimiento y así sucesivamente. La acción subordinada no obtiene ninguno de los rasgos de la acción mayor si no se indica lo contrario. La acción que te permite usar una acción subordinada no requiere que inviertan más acciones o reacciones para hacerlo; dicho coste ya está incluido en la misma.

Usar una actividad no es lo mismo que usar cualquiera de sus acciones subordinadas. Por ejemplo, el estado acelerado que obtienes del conjuro *acelerar* te permite gastar una acción adicional cada turno para dar una Zancada o un Golpe, pero no puedes utilizar dicha acción para una actividad que incluye una Zancada o un Golpe. Otro ejemplo: si has utilizado una acción que especificaba “Si la siguiente acción que usas es un Golpe”, una actividad que incluye un Golpe no contaría, puesto que la siguiente cosa que haces es empezar una actividad, no usar la acción básica Golpe.

perder todas las acciones invertidas en la actividad hasta el final de dicho turno. Por ejemplo, si comienzas a Lanzar un conjuro que requiere 3 acciones y la primera resulta perturbada, pierdes las 3 acciones dedicadas a dicha actividad.

El DJ es quien decide qué efectos causa una perturbación más allá de simplemente negar los efectos que habrían tenido lugar mediante la acción perturbada. Por ejemplo un Salto perturbado a medio camino no te devolvería a la posición inicial, o una entrega de objeto perturbada haría que éste cayera al suelo en lugar de quedarse en la mano de la criatura que intentaba entregarlo.

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

ACCIONES BÁSICAS

Las acciones básicas representan tareas comunes como moverse, atacar y ayudar a otros. Por lo tanto, cada criatura puede utilizar acciones básicas excepto en circunstancias extremas, y muchas de ellas se usan con gran frecuencia. Notablemente, utilizarás mucho Interactuar, Paso, Zancada y Golpe. Muchas dotes y otras acciones requieren que utilices una de estas acciones básicas o las modifiques para dar lugar a efectos diferentes. Por ejemplo, una acción más compleja podría permitirte dar dos Zancadas, y un gran número de actividades incluyen un Golpe. Una acción o actividad podría también modificar una acción básica, como por ejemplo que dieras una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad.

Las acciones que se usan con menos frecuencia pero aun así están disponibles para la mayoría de criaturas se presentan en Acciones básicas de especialidad, que empiezan en la pág. 418. Suelen tener requisitos que es poco probable que todos los PJs cumplan, como por ejemplo empuñar un escudo, tener una Velocidad de excavar o caer por el aire.

Además de las acciones de estas dos secciones, las acciones de lanzamiento de conjuros se pueden encontrar en las págs. 299 a 300, y las acciones para usar objetos mágicos aparecen en el *Manual de dirección*.

Retrasar y Preparar: si quieres cambiar el momento en el que llevas a cabo sus acciones, hay dos acciones básicas que te permiten hacerlo. Retrasar pasa tu turno completo a más tarde durante el asalto, y Preparar te permite estar listo para llevar a cabo una acción específica cuando un desencadenante elegido por ti se cumple.

Acciones básicas

AVERIGUAR INTENCIONES

CONCENTRAR SECRETO

Tratas de determinar si el comportamiento de una criatura es anormal. Elige una criatura y evalúa si su lenguaje corporal es extraño, si presenta síntomas de nerviosismo y otros indicadores de que podría estar tratando de engañar a alguien. El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Engaño de la criatura, la CD de un conjuro que afecta al estado mental de la misma u otra CD apropiada, determinada por él. Normalmente, no puedes intentar Averiguar intenciones de la misma criatura de nuevo hasta que la situación cambia significativamente.

Éxito crítico Determinas las verdaderas intenciones de la criatura y obtienes una idea clara de cualquier magia mental que la afecta.

Éxito Puedes decir si la criatura se comporta normalmente o no, pero no conoces sus intenciones exactas ni qué magia puede estar afectándola.

Fallo Detectas lo que una criatura engañosa quiere que creas. Si no está siendo engañosa, crees que se comporta con normalidad.

Fallo crítico Obtienes una percepción falsa de las intenciones de la criatura.

BUSCAR

CONCENTRAR SECRETO

Puedes examinar un área en busca de signos de criaturas o de objetos, posiblemente incluyendo puertas secretas o peligros. Elige el área a examinar. El DJ determina qué área puedes examinar con una acción de Buscar; casi siempre de 30 pies (9 m) o menos en cualquier

dimensión. El DJ podría imponer un penalizador si te vas muy lejos o ajustar el número de acciones requeridas para Buscar en un área particularmente atestada.

El DJ hace una sola prueba secreta de Percepción en tu nombre y compara el resultado con la CD de Sigilo de cualquier criatura no detectada o escondida en el área, o la CD para detectar cada objeto en el área (ya sea determinado por el DJ o por alguien que ha Ocultado el objeto). Una criatura que detectas podría permanecer escondida, en lugar de quedar observada, si estás utilizando un sentido impreciso o si algún efecto (como *invisibilidad*) evita que el sujeto sea observado.

Éxito crítico Cualquier criatura no detectada o escondida contra la que obtienes un éxito crítico queda observada por ti. Averiguas la ubicación de los objetos contra los que obtienes un éxito crítico que hay dentro del área.

Éxito Cualquier criatura no detectada contra la que tienes éxito queda escondida de ti en lugar de no detectada, y cualquier criatura escondida contra la que tienes éxito queda observada por ti. Averiguas la ubicación de cualquier objeto u obtienes una pista sobre su paradero, a determinar por el DJ.

GATEAR

MOVIMIENTO

Requisitos Estás tumbado y tu Velocidad es de por lo menos 10 pies (3 m). Te mueves 5 pies (1,5 m) gateando y continúas tumbado.

GOLPE

ATAQUE

Atacas con un arma que empuñas o con un ataque sin armas, designando como objetivo a una criatura a tu alcance (para un ataque cuerpo a cuerpo) o dentro del rango de distancia (para un ataque a distancia). Haz una tirada de ataque utilizando el modificador al ataque para el arma o ataque sin armas que estás utilizando, y compara el resultado con la CA de la criatura objetivo para determinar el efecto.

Éxito crítico Haz una tirada de daño según el arma o el ataque sin armas, infligiendo doble daño (ver pág. 407 para las reglas sobre cómo se dobla el daño).

Éxito Haz una tirada de daño según el arma o el ataque sin armas, infligiendo daño normal.

ESTADÍSTICAS DE GOLPE

Consulta Tiradas de ataque en la pág. 402 y Daño en la pág. 404 para detalles sobre cómo calcular tus tiradas de ataque y de daño. La tirada de daño para un Golpe utiliza el dado de daño del arma o ataque sin armas, más cualquier modificador, bonificador y penalizador que tienes al daño. Si estás usando un tipo de ataque diferente a Golpe, como por ejemplo un ataque de conjuros o una acción de Apresar, el daño se calcula de forma diferente (o no se calcula en absoluto).

HUIR

ATAQUE

Tratas de huir de haber sido agarrado, inmovilizado o neutralizado. Elige una criatura, objeto, efecto de conjuro, peligro u otro impedimento que te impone cualquiera de estos estados. Haz una prueba utilizando tu modificador al ataque sin armas contra la CD del efecto, que normalmente suele ser la CD de Atletismo de una criatura

que te está agarrando, la CD de Latrocinio de una criatura que te ha atado, la CD de conjuros para un efecto de conjuro o la CD de Huir indicada para un objeto, peligro u otro impedimento. Si lo prefieres, en lugar de utilizar tu modificador al ataque puedes hacer una prueba de Acrobacias o de Atletismo (pero la acción sigue teniendo el rasgo ataque).

Éxito crítico Quedas libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido. A continuación, puedes dar una Zancada de hasta 5 pies (1,5 m)

Éxito Quedas libre y eliminas los estados agarrado, inmovilizado y restringido impuestos por el objetivo elegido.

Fallo crítico No te liberas y no puedes volver a intentar Huir hasta tu siguiente turno.

INTERACTUAR

MANIPULAR

Utilizas tu mano o tus manos para manipular un objeto o el terreno. Puedes hacerte con un objeto desatendido o almacenado, desenvainar un arma, intercambiar por otro un objeto sostenido (pág. 268), abrir una puerta o conseguir un efecto similar. En raras ocasiones, podrías tener que hacer una prueba de habilidad para determinar si tu acción de Interactuar tiene éxito.

PASO

MOVIMIENTO

Requisitos Tu Velocidad es por lo menos 10 pies (3 m).

Te mueves cuidadosamente 5 pies (1,5 m). A diferencia de la mayoría de tipos de movimiento, dar un Paso no desencadena reacciones (del tipo Golpe reactivo) que pueden ser desencadenadas por acciones de movimiento o por entrar o salir de una casilla.

No puedes dar un Paso en terreno difícil (pág. 423) ni darlo utilizando una Velocidad diferente a tu Velocidad terrestre.

PONERSE A CUBIERTO

Requisitos Te estás beneficiando de cobertura, estás cerca de un rasgo del terreno que te permite ponerte a cubierto o estás tumbado. Te arrimas contra una pared o te agachas tras un obstáculo para sacar partido de la cobertura (pág. 424). Si tendrías cobertura normal, en su lugar obtienes cobertura mayor, lo que te proporciona un bonificador +4 por circunstancia a la CA; a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área; y a las pruebas de Sigilo para Esconderte, Moverte furtivamente o evitar la detección de alguna otra forma. De lo contrario, obtienes los beneficios de la cobertura normal (en su lugar, un bonificador +2 por circunstancia). Esto dura hasta que te vas de tu espacio actual, usas una acción de ataque, quedas inconsciente o acabas con este efecto como una acción gratuita.

PONERSE DE PIE

MOVIMIENTO

Te pones de pie estando tumbado.

PREPARAR

CONCENTRAR

Te preparas para utilizar una acción que tendrá lugar fuera de tu turno. Elige una acción individual o acción gratuita que puedes utilizar y designa un desencadenante. A continuación se acaba tu turno. Si el desencadenante designado se cumple antes del inicio de tu siguiente turno, puedes utilizar la acción elegida como una reacción (si aún

DETALLES DE PRESTAR AYUDA

Las siguientes clarificaciones podrían ser relevantes cuando se Presta ayuda a un aliado.

Tareas largas: para una tarea que dura más de un asalto, a menudo tienes que invertir más de una acción en prepararte para ayudar, a determinar por el DJ.

Proximidad: no hace falta que estés necesariamente al lado de tu aliado para ayudarlo, aunque tienes que estar en un lugar razonable para hacerlo cuando te preparas y cuando llevas a cabo la reacción.

Repetición: ayudar a la misma criatura en múltiples ocasiones puede tener efectos menguantes. En particular, si tratas de Prestar ayuda de forma repetida en ataques o pruebas de habilidad contra una criatura, el DJ tenderá a incrementar la CD cada vez, conforme tu enemigo se dé cuenta de la situación. Este no es el caso si no hay motivo para que la tarea tienda a funcionar peor si se repite, como por ejemplo Prestar ayuda a alguien que trepa por una pared o trata de forzar una cerradura.

cumples los requisitos para utilizarla). No puedes Preparar una acción gratuita que ya tiene desencadenante.

Si tienes un penalizador por ataque múltiple y tu acción preparada es una acción de ataque, tu ataque preparado sufrirá el penalizador por ataque múltiple que correspondiera en el momento en el que utilizaste Preparar. Esta es una de las pocas veces en las que se aplica el penalizador por ataque múltiple cuando no es tu turno.

PRESTAR AYUDA

Desencadenante Un aliado está a punto de utilizar una acción que requiere una prueba de habilidad o una tirada de ataque.

Requisitos El aliado está dispuesto a aceptar tu ayuda y te has preparado para prestarla (ver a continuación)

Tratas de ayudar a un aliado en una tarea. Para utilizar esta reacción, primero tienes que prepararte para ayudar, por lo general utilizando una acción durante tu turno. Tienes que explicar al DJ exactamente cómo lo haces, y él determina si puedes Prestar ayuda a tu aliado.

Cuando utilizas tu reacción Prestar ayuda, haz una prueba de habilidad o tirada de ataque de un tipo decidido por el DJ. La CD típica es 15, pero el DJ podría ajustarla para tareas particularmente difíciles o fáciles. El DJ puede añadir cualquier rasgo relevante a tu acción preparatoria o a tu acción de Prestar ayuda dependiendo de la situación, o incluso permitirte hacer pruebas de Prestar ayuda diferentes a las pruebas de habilidad y a las tiradas de ataque.

Éxito crítico Concedes a tu aliado un bonificador +2 por circunstancia a la prueba desencadenante. Si tienes el rango maestro en la prueba que haces, el bonificador es +3 y si tienes el rango legendario, es +4.

Éxito Concedes a tu aliado un bonificador +1 por circunstancia a la prueba desencadenante.

Fallo crítico Tu aliado sufre un penalizador -1 por circunstancia a la prueba desencadenante.

RETRASAR

Desencadenante Empieza tu turno.

Esperas al momento preciso para actuar. El resto de tu turno aún no

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