

incorporales como los fantasmas, atravesando un objeto desde 10 pies (3 m) o menos de la superficie del mismo como formas borrosas vistas a través de dichos objetos. Pistas más sutiles también te conceden un bonificador +2 por estatus a las pruebas que llevas a cabo para descreer ilusiones.

Potenciado (5.º) Este conjuro tiene una duración de 8 horas.

VERDAD INVENTADA ◆◆◆

CONJURO 10

CONCENTRAR INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Tradiciones ocultista

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Objetivos** hasta 5 criaturas

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Elige una sola declaración que quieres que crean los objetivos. El hecho podría ser muy limitado, como por ejemplo "un dragón está sobrevolándonos y me quiere matar"; extenso, como por ejemplo "todos los humanoides son abominaciones disfrazadas"; o conceptual, como por ejemplo "si no vivo una vida haciendo el bien, seré castigado en la otra vida". Las experiencias de cada objetivo dan color a la reacción que tiene ante esta "verdad" y afectan a cómo cambia su comportamiento. Si la declaración cambia lo que perciben, tratan el cambio como una revelación repentina.

El efecto de conjuro depende de las salvaciones de Voluntad de los objetivos. Si el objetivo ya está afectado por *verdad inventada*, tu conjuro lo contrarresta. Si la prueba de contrarrestar falla, el desenlace de la tirada de salvación del objetivo no puede ser peor que un éxito.

Éxito crítico El objetivo no se cree la declaración y sabe que has intentado engañarle.

Éxito El objetivo no se cree la declaración o bien se da cuenta de que has intentado engañarle.

Fallo El objetivo se cree la declaración durante 1 semana.

Fallo crítico El objetivo se cree la declaración de forma ilimitada

VIAJE UMBRÍO

CONJURO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR MANIPULAR SOMBRA TELETRANSPORTE

Tradiciones arcana, ocultista

Lanzamiento 1 minuto

Rango de distancia toque; **Criaturas** tú y hasta 10 objetivos voluntarios tocados

Duración 8 horas

Te mueves parcialmente por el Inframundo, utilizando su naturaleza distorsionada para acelerar tus viajes. Cada hora, cubres aproximadamente el mismo terreno que normalmente tardarías 3 días en recorrer (pág. 438). Los puntos de referencia son vagos y simbólicos en lugar de concretos, y te dejan a menos de una milla (1,6 km) del destino previsto cuando Disipas el conjuro o se acaba su duración.

VIENTO DE COLA ◆◆

CONJURO

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Duración 1 hora

El viento a tu espalda te empuja a buscar nuevos horizontes. Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad.

Potenciado (2.º) La duración se incrementa a 8 horas.

VIENTOS CASTIGADORES ◆◆◆

CONJURO 8

AIRE CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones primigenia

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Área** un cilindro de 30 pies (9 m)

de radio y 100 pies (30 m) de altura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Unos vientos violentos y una poderosa corriente llenan el área, formando un ciclón. Todas las criaturas voladoras en el área descienden 40 pies (12 m). Toda el área se convierte en terreno difícil mayor para las criaturas Voladoras y en terreno difícil para las criaturas en el suelo o Trepan-do. Toda criatura que acaba su turno volando en el área desciende 20 pies (6 m). Toda criatura empujada contra una superficie por los vientos de este conjuro sufre daño contundente como si hubiera caído al suelo.

Las casillas de los extremos verticales exteriores del cilindro evitan que las criaturas lo abandonen. Dichas casillas son terreno difícil mayor y una criatura que intenta atravesarlas ha de tener éxito en una prueba de Atletismo o de Acrobacias para maniobrar en vuelo contra tu CD de conjuros para conseguirlo. Una criatura que falla acaba su acción actual pero puede probar de nuevo.

VINCULAR MUERTOS VIVIENTES ◆◆

CONJURO 3

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura muerta viviente descerebrada cuyo nivel no es mayor que el rango del conjuro *atar muertos vivientes*.

Duración 1 día

Mediante una palabra de poder, tomas el control del objetivo. Éste obtiene el rasgo esbirro. Si tú o un aliado tuyo utilizáis cualquier otra acción hostil contra el objetivo, el conjuro se acaba.

VÍNCULO ESPIRITUAL ◆◆

CONJURO 1

CONCENTRAR CURAR ESPÍRITU MANIPULAR

Tradiciones divina, ocultista

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria

Duración 10 minutos

Formas un vínculo espiritual con otra criatura, absorbiendo su dolor. Cuando Lanzas este conjuro y al inicio de cada uno de tus turnos, si el objetivo se encuentra por debajo de sus Puntos de Golpe máximos, recupera 2 (o la diferencia entre sus Puntos de Golpe máximos y los actuales si es menor). Pierdes tantos como recupera el objetivo.

Esta es una transferencia espiritual, por lo que no se aplicará efecto alguno que pueda incrementar los Puntos de Golpe que recupera el objetivo ni disminuir los que tú pierdes. Esta transferencia también ignora cualquier Punto de Golpe temporal de que pudierais disponer el objetivo o tú. Como quiera que este efecto no implica ni vitalidad y energía del vacío, *vínculo espiritual* funciona incluso si el objetivo o tú es un muerto viviente. Mientras persiste la duración, no obtienes beneficio alguno, ni de regeneración, ni de curación rápida. Puedes disipar este conjuro y si en algún momento llegas a 0 Puntos de Golpe *vínculo espiritual* se acaba automáticamente.

Potenciado (+1) El número de Puntos de Golpe transferidos cada vez se incrementa en 2.

VIOTE ARDIENTE ◆ A ◆◆◆

CONJURO 2

ATAQUE CONCENTRAR FUEGO MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 o más criaturas

Defensa CA

Disparas un rayo de calor y llamas. Haz una tirada de ataque de conjuros contra una sola criatura. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 daño por fuego y, con un impacto crítico, doble daño.

Por cada acción adicional que utilizas al Lanzar el conjuro, puedes disparar un rayo adicional a un objetivo diferente, hasta un máximo de 3 rayos que designan como objetivo a tres objetivos diferentes para 3 acciones. Cada uno de dichos ataques incrementa tu penalizador por ataque múltiple, pero no lo incrementa hasta después de haber hecho todas las tiradas de ataque para este conjuro. Si dedicas 2 o más acciones a Lanzar el conjuro, el daño se incrementa a 4d6 daño por fuego con un impacto, y sigues infligiendo doble daño con un impacto crítico.

Potenciado (+1) El daño para cada objetivo se incrementa en 1d6 para la versión de 1 acción o en 2d6 para las versiones de 2 y 3 acciones.

VIRUELA DE GOBLIN

CONJURO 1

CONCENTRAR ENFERMEDAD MANIPULAR

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza

Tu toque aflige al objetivo con la viruela de goblin, un eczema alérgico e irritante. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo El objetivo queda afligido por la viruela de goblin en su etapa 1.

Fallo crítico El objetivo queda afligido por la viruela de goblin en su etapa 2.

Viruela de goblin (enfermedad) Nivel 1; Las criaturas que tienen el rasgo goblin y los perros goblin son inmunes; **Etapas 1** indispuerto 1 (1 asalto); **Etapas 2** indispuerto 1 y lentificado 1 (1 asalto); **Etapas 3** indispuerto 1 y la criatura no puede reducir su valor de indispuerto por debajo de 1 (1 día)

VISIÓN DE LA MUERTE

CONJURO 4

CONCENTRAR MUERTE EMOCIÓN MIEDO MANIPULAR MENTAL

Tradiciones arcana, ocultista

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Voluntad

Obligas al objetivo a ver una visión de su propia muerte. Sufre 8d6 daño mental y tiene que hacer una salvación de Voluntad. Si el objetivo queda reducido a 0 PG por este conjuro, su visión se convierte en realidad y lo mata instantáneamente.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y queda asustado 1.

Fallo El objetivo sufre daño completo y queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo sufre doble daño, queda asustado 4 y estará huyendo el mismo tiempo que esté asustado.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 2d6.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

CONJURO 2

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 1 hora

Te concedes a ti mismo una visión sobrenatural en áreas de oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad.

Potenciado (3.º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria.

Potenciado (5.º) El alcance del conjuro es toque y tiene como objetivo 1 criatura voluntaria. La duración es hasta tus siguientes preparativos diarios.

VISIÓN VERDADERA

CONJURO 6

CONCENTRAR MANIPULAR REVELACIÓN

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 10 minutos

Ves las cosas que están a 60 pies (18 m) o menos como son en realidad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cualquier ilusión, efecto de morfismo o de polimorfía en el área, pero sólo a efectos de determinar si consigues ver a través de él (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de polimorfía, puedes ver la forma verdadera de la criatura, pero no acabas con el efecto de polimorfía).

VOLAR

CONJURO 4

CONCENTRAR MANIPULAR

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Tradiciones arcana, divina, ocultista, primigenia

Duración 5 minutos

El objetivo puede flotar por el aire, obteniendo una Velocidad de vuelo igual a su Velocidad terrestre o 20 pies (6 m), la mayor de las dos cosas.

Potenciado (7.º) La duración se incrementa a 1 hora

ZARCILLO ENMARAÑADOR

TRUCO 1

ATAQUE CONCENTRAR MANIPULAR MADERA PLANTA TRUCO

Tradiciones arcana, primigenia

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Un zarcillo aparece de la nada, girando rápidamente desde tu mano y aferrándose al objetivo. Haz una tirada de ataque de conjuros contra el objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre el estado inmovilizado, y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades durante 1 asalto. Puede probar a Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador y el estado de inmovilizado.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus velocidades durante 1 asalto. Puede probar a Huir contra tu CD de conjuros para eliminar el penalizador.

Fallo El objetivo no resulta afectado.

Potenciado (2.º) Los efectos duran 2 asaltos.

Potenciado (4.º) Los efectos duran 1 minuto.

ZARCILLOS MACABROS

CONJURO 1

CONCENTRAR MANIPULAR VACÍO

Tradiciones arcana, ocultista

Área línea de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza

Zarcillos de oscuridad surgen enroscándose de la punta de tus dedos y surcan el aire. Infliges 2d4 daño por vacío y 1 daño persistente por sangrado a las criaturas vivas en la línea. Cada criatura viva en la línea tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño por vacío y ningún daño persistente por sangrado.

Fallo La criatura sufre daño completo.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño por vacío y doble daño persistente por sangrado.

Potenciado (+1) El daño por vacío se incrementa en 2d4 y el daño persistente por sangrado se incrementa en 1.

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

CONJUROS DE FOCO

Algunas clases obtienen conjuros especiales que lanzan utilizando Puntos de Foco en lugar de gastando espacios de conjuro. Las reglas completas para lanzar conjuros de foco aparecen en la pág. 298.

CONJUROS DE COMPOSICIÓN DE BARDO

ALLEGRO

TRUCO 7

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 aliado

Duración 1 asalto

Interpreta rápidamente, acelerando a tu aliado. El aliado queda acelerado y puede utilizar la acción adicional para dar un Golpe, una Zancada o un Paso.

ARIA FATAL

FOCO 10

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO
MENTAL MUERTE

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Interpreta una música tan perfecta que el objetivo puede morir, o de alegría, o de pena. Una vez designada como objetivo, la criatura queda temporalmente inmune durante 1 minuto. El efecto del conjuro depende del nivel del objetivo y de sus Puntos de Golpe en ese momento.

16.º o menor El objetivo muere instantáneamente.

17.º Si el objetivo tiene 50 Puntos de Golpe o menos, muere instantáneamente; de lo contrario cae a 0 Puntos de Golpe y queda moribundo 1.

18.º o mayor El objetivo sufre 50 daño. Si esto le deja a 0 Puntos de Golpe, muere instantáneamente.

BALADA TRANQUILIZADORA

FOCO 7

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO
CURACIÓN MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú y hasta 9 aliados

Recurres a tu musa para tranquilizar a tus aliados. Elige uno de los siguientes 3 efectos:

- El conjuro trata de contrarrestar los efectos de miedo sobre los objetivos.
- El conjuro trata de contrarrestar los efectos que imponen parálisis a los objetivos.
- El conjuro restablece 7d8 Puntos de Golpe a los objetivos.

Potenciado (+1) Cuando se usa para curar, *balada tranquilizadora* restablece 1d8 Puntos de Golpe adicionales.

CANCIÓN DE FUERZA

TRUCO 1

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

Musa combatiente

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Refuerzas la potencia física de tus aliados mediante una abundante exhortación. Tus aliados y tú obtenéis un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Atletismo y a vuestras CD contra las acciones de habilidad de Atletismo como por ejemplo Desarmar, Reposicionar, Empujar y Derribar.

CANCIÓN DE MARCHA

TRUCO 3

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR MENTAL TRUCO

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración mantenido hasta 1 hora

Mantienes una briosa interpretación que hace que tus aliados se muevan. Tus aliados en el área y tú podéis Aligerar mientras dura el conjuro, además de vuestras otras actividades de exploración (tu actividad de exploración es lo que Mantiene el conjuro). Luego quedáis temporalmente inmunes durante 1 día.

Si entras en un encuentro mientras interpretas esta canción, puedes utilizar tu modificador por Interpretación a la tirada de iniciativa. Tus aliados afectados y tú obtenéis también un bonificador +1 por estatus a dicha tirada de iniciativa.

Potenciado (6.º) Puedes Mantener el conjuro hasta 2 horas.

Potenciado (9.º) Puedes Mantener el conjuro hasta 4 horas.

COMPOSICIÓN FORTÍSSIMA

FOCO 4

POCO COMÚN BARDO CONCENTRAR FOCO MOLDEO DE CONJUROS

Musa maestro

Llamas a tu musa para que incremente grandemente los beneficios que proporcionas con tu composición *himno valerosa*, *himno reagrupador* o *canción de fuerza*. Si tu siguiente acción es lanzar una de estas composiciones, haz una prueba de Interpretar. La CD suele ser la CD de Voluntad mayor de los objetivos de la composición, pero el DJ puede asignar una diferente basándose en las circunstancias. El efecto de tu composición depende del resultado de tu prueba.

Éxito crítico El bonificador por estatus de tu composición se incrementa a +3.

Éxito El bonificador por estatus de tu composición se incrementa a +2.

Fallo Tu composición proporciona tan solo su bonificador normal +1, pero no gastas el Punto de Foco para lanzar el conjuro.

COMPOSICIÓN PERSISTENTE

FOCO 1

POCO COMÚN BARDO CONCENTRAR FOCO MOLDEO DE CONJUROS

Musa maestro

Añades una floritura a tu composición para prolongar sus beneficios. Si tu siguiente acción es lanzar una composición de truco con una duración de 1 asalto, haz una prueba de Interpretación. La CD suele ser de dificultad normal y de un nivel igual al objetivo de mayor nivel de tu composición, pero el DJ puede asignar una diferente basada en las circunstancias. El efecto depende del resultado de la prueba.

Éxito crítico La composición dura 4 asaltos.

Éxito La composición dura 3 asaltos.

Fallo La composición dura 1 asalto, pero no gastas el Punto de Foco al lanzar este conjuro.

CONTRARRESTAR INTERPRETACIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR FOCO FORTUNA MENTAL

Desencadenante Tú o un aliado tuyo a 60 pies (18 m) o menos hacéis una tirada de salvación contra un efecto auditivo o visual.

Área emanación de 60 pies (18 m)

Tu interpretación te protege a ti y a tus aliados. Haz una prueba de Interpretar de un tipo que conoces; tiene que ser una interpretación auditiva si el desencadenante es auditivo o visual para un desencade-

nante visual y dicha acción obtiene los rasgos correspondientes al tipo de Interpretación (pág. 239). Tus aliados en el área y tú podéis utilizar el mejor resultado de entre tu prueba de Interpretación y la tirada de salvación.

ENDECHA DE PERDICIÓN

TRUCO 3

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL
MIEDO	TRUCO				

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 asalto

Los enemigos en el interior del área quedan asustados 1. No pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras permanecen en el área.

ESTUDIO DEL MAESTRO DEL SABER

FOCO 1

POCO COMÚN	BARDO	FOCO	FORTUNA	MANIPULAR
------------	-------	------	---------	-----------

Musa enigma

Desencadenante Tú o un aliado tuyo dentro del alcance hacéis una prueba de habilidad para Recordar conocimiento

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú o el aliado desencadenante
Puedes apelar a los misterios profundos de tu musa, concediendo al objetivo una mayor capacidad para pensar y recordar información. Haz dos veces la prueba de habilidad desencadenante de Recordar conocimiento y utiliza el resultado mejor.

FLAUTISTA DE HAMELIN

FOCO 10

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO	INCAPACITACIÓN
MENTAL	SÓNICO				

Área emanación de 5 pies (1,5 m)

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** 1 minuto

Tu interpretación cautiva a los oyentes, obligándoles a seguirte. Cada criatura dentro de la emanación tiene que hacer una salvación de Voluntad cuando Lanzas el conjuro o la primera vez que entra en el área, tras lo cual queda temporalmente inmune durante 1 día. Una vez por turno, puedes Mantener la composición o incrementar el radio de la emanación en 5 pies (1,5 m). Puedes Disipar el conjuro.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura está fascinada por ti.

Fallo La criatura está fascinada por ti y utiliza todas sus acciones para acercarse a ti y felicitarte por tu interpretación. Este efecto acaba si se utiliza una acción hostil contra la criatura afectada.

Fallo crítico El objetivo obtiene el rasgo esbirro y queda controlado por ti. Este efecto acaba si se utiliza una acción hostil contra la criatura afectada o si ordenas a la criatura que utilice cualquier acción que le resulte dañina.

HIMNO DE CURACIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO	CURACIÓN	VITALIDAD
------------	-------	-------------	------------	------	----------	-----------

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** o 1 aliado

Duración mantenido hasta 4 asaltos

Tu glorioso cántico remienda las heridas y proporciona un respiro temporal contra el dolor. El objetivo obtiene curación rápida 2. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez cada asalto en que lo Mantienes, el objetivo obtiene 2 Puntos de Golpe temporales que duran 1 asalto.

Potenciado (+1) Tanto la curación rápida como los Puntos de Golpe temporales se incrementan en 2.

HIMNO DE REAGRUPAMIENTO

TRUCO 2

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Tu canción anima a tus aliados a protegerse de forma más efectiva. Tú y todos tus aliados en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación, así como una resistencia al daño físico igual a la mitad del rango del conjuro.

HIMNO VALEROSO

TRUCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Te inspiras a ti mismo y a tus aliados con palabras o canciones de ánimo. Tú y todos tus aliados en el área obtenéis un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, tiradas de daño y salvaciones contra los efectos de miedo.

LA CASA DE LOS MUROS IMAGINARIOS

TRUCO 5

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	ILUSIÓN	MANIPULAR	TRUCO	VISUAL
------------	-------	-------------	---------	-----------	-------	--------

Rango de distancia toque

Duración 1 asalto

Expresas con mímica la creación de un muro de 10 × 10 pies (3 × 3 m) invisible, adyacente a ti y a tu alcance. El muro es sólido para las criaturas que no lo descreen, incluso las criaturas incorpóreas. Tus aliados y tu podéis creer voluntariamente que el muro existe para continuar tratándolo como sólido, por ejemplo para subiros al mismo. Una criatura que descrea la ilusión es temporalmente inmune a tu *casa de los muros imaginarios* durante 1 minuto. El muro no bloquea a las criaturas que no ven tu interpretación visual, ni bloquea a los objetos. El muro tiene CA 10, una Dureza igual al doble del rango de conjuro y tantos PG como 4 veces el rango del conjuro.

OBERTURA ESTIMULANTE

TRUCO 1

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	EMOCIÓN	MENTAL	TRUCO
------------	-------	-------------	------------	---------	--------	-------

Musa maestro

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 aliado

Duración 1 asalto

Tu interpretación hace que tus aliados crean que pueden tener éxito en cualquier cosa. Esto cuenta como haberte preparado para Prestar ayuda a tus aliados en una prueba de habilidad a tu elección. Cuando más tarde utilizas la acción Prestar ayuda, puedes tirar Interpretación en lugar de hacer la prueba de habilidad habitual y, si sufres un fallo, en lugar de lo indicado obtienes un éxito. Si tu nivel en Interpretación es legendario, obtienes automáticamente un éxito crítico.

El DJ podría establecer que no puedes utilizar esta aptitud si la acción de animar a tu aliado interfiere con la prueba de habilidad (por ejemplo, una prueba de Movimiento furtivo en silencio o mantener un disfraz).

ODA A OUROBOROS

FOCO 5

POCO COMÚN	BARDO	COMPOSICIÓN	CONCENTRAR	FOCO
------------	-------	-------------	------------	------

Desencadenante El estado moribundo de una criatura alcanzaría el valor en el que muere.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** la criatura desencadenante
Tu oda mantiene a raya a la muerte. El estado moribundo del objetivo permanece 1 por debajo del valor en el que muere. Esto no ayuda a evitar la muerte debido a efectos que matan al objetivo sin incrementar su estado moribundo, como por ejemplo *desintegrar* y efectos de muerte.

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

SINFONÍA DEL CORAZÓN LIBRE

FOCO 5

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR FOCO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú o 1 aliado

Tu sinfonía eleva a quienes la escuchan de sus preocupaciones mundanas. Haz una prueba de Interpretación para contrarrestar un efecto que aplica al objetivo uno de los siguientes estados: agarrado, aturdido, inmovilizado, lentificado, neutralizado o paralizado. Si fallas, no puedes contrarrestar el mismo efecto sobre el objetivo durante 1 día. Utiliza el origen del estado para determinar la CD de contrarrestar (por ejemplo, la CD de Huir para agarrado).

Potenciado (9.) Puedes designar como objetivo hasta 4 criaturas.

TRIPlicar LA MARCHA

TRUCO 2

POCO COMÚN BARDO COMPOSICIÓN CONCENTRAR EMOCIÓN MENTAL TRUCO

Área emanación de 60 pies (18 m)

Duración 1 asalto

Tu música fija un ritmo rápido. Tus aliados en el área y tú obtenéis un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a todas las Velocidades durante 1 asalto.

CONJURO DE DOMINIO DE CLÉRIGO

Agua

SUBIDA DE LA MAREA

FOCO 1

POCO COMÚN AGUA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Llamas a una tremenda ola para que mueva al objetivo, o bien en una masa de agua, o bien en tierra firme. Desplazas el objetivo hasta 10 pies (3 m) en cualquier dirección por el suelo o 20 pies (6 m) a través de una masa de agua. Un objetivo involuntario puede hacer una salvación de Fortaleza y, si tiene éxito, evita ser movido.

AGUACERO

FOCO 4

POCO COMÚN AGUA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Área** explosión de 30 pies (9 m)

Duración 1 minuto

Llamas a una precipitación torrencial, que extingue las llamas no mágicas. Las criaturas en el área están ocultas y obtienen resistencia al fuego 10. Las criaturas en el exterior del área están ocultas de las del interior. Si una criatura con debilidad al agua acaba su turno en el área, el aguacero desencadena su debilidad.

Potenciado (+1) La resistencia al fuego se incrementa en 2

Aire

RÁFAGA IMPELENTE

FOCO 1

POCO COMÚN AIRE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza

Dando un empujón al aire, golpeas al objetivo con una potente racha de viento; tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo es apartado de ti 5 pies (1,5 m) de un empujón.

Fallo El objetivo es apartado de ti 10 pies (3 m) de un empujón.

Fallo crítico La criatura es apartada de ti 10 pies (3 m) de un empujón y queda tumbada.

DISPERSAR EN EL AIRE

FOCO 4

POCO COMÚN AIRE CLÉRIGO FOCO MANIPULAR POLIMORFÍA

Desencadenante Suffres daño por partes de un enemigo o de un peligro.

Una vez sufrido el daño desencadenante, te transformas en aire. Hasta el final del turno actual, no puedes ser atacado o designado como objetivo, no ocupas espacio, no puedes actuar y cualquier aura o emanación que tienes queda suprimida. Al final del turno, vuelves a cobrar forma en cualquier espacio que puedes ocupar a 15 pies (4,5 m) o menos de donde estabas cuando te dispersaste. Toda aura o emanación que tenías se recupera si su duración no ha acabado mientras estás disperso.

Ambición

ENCENDER AMBICIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR DISIMULADO EMOCIÓN FOCO MENTAL

Desencadenante Un aliado tuyo dentro del alcance o tú tratáis usar un efecto mental para convencer una criatura de hacer algo (como por ejemplo Obligar, Pedir o un conjuro de *sugerencia*).

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** una criatura a influenciar

Defensa Voluntad

Refuerzas la ambición del objetivo, incrementas su resentimiento hacia sus aliados y haces que sus alianzas sean más susceptibles al cambio. Tiene que hacer una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado y se da cuenta de que ha tratado de influenciar su reacción mediante la magia.

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a sus defensas contra el efecto desencadenante. Este penalizador es -2 si el objetivo está siendo animado a perseguir sus propias ambiciones. El objetivo no se da cuenta de que has Lanzado el conjuro sobre él.

Fallo Igual que éxito, pero el penalizador por estatus es -4 si el objetivo está siendo animado a perseguir sus propias ambiciones.

Fallo crítico Igual que éxito, pero la criatura sigue automáticamente una sugerencia que persigue sus propias ambiciones.

VENTAJA COMPETITIVA

FOCUS 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MENTAL

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu competitividad te impulsa a probarte contra la oposición. Obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad. Si un enemigo a 20 pies (6 m) o menos obtiene un éxito crítico en una tirada de ataque o prueba de habilidad, tu bonificador por este acto se incrementa a +3 para las tiradas de ataque o para esa prueba de habilidad en particular (en la que el enemigo ha obtenido un éxito crítico) durante 1 asalto.

Potenciado (7.) Incrementa a +2 el bonificador base y a +4 el bonificador incrementado tras obtener el enemigo un éxito crítico.

Celo

OLEADA DE ARMA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR SANTIFICADO

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 arma que estás empuñando.

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

Alzando tu alma, la llenas de energía divina. En tu siguiente Golpe con la misma antes del inicio de tu siguiente turno, obtienes un bonificador +1 por estatus a la tirada de ataque, el arma inflige 1d6 daño adicional espiritual y el Golpe obtiene el rasgo santificado. *Oleada*

de arma acaba una vez completas este Golpe o el arma deja de estar en tu poder.

Potenciado (5.º) El ataque inflige 2d6 daño adicional espiritual.

Potenciado (9.º) El ataque inflige 3d6 daño adicional espiritual.

CELO DE BATALLA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO FORTUNA MENTAL

Desencadenante Tú y por lo menos 1 aliado estáis a punto de tirar iniciativa.

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** Tú y el aliado desencadenante. Avivas una ira justa en ti y en un aliado. El objetivo y tú tiráis cada uno 1d20 y utilizáis el mayor de los resultados para ambas tiradas de iniciativa. Cada uno de vosotros utiliza su propio modificador a la percepción u otra estadística para determinar su resultado.

Ciudades

ROSTRO EN LA MULTITUD

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR VISUAL

Duración 1 minuto

Mientras estás en una multitud de criaturas aproximadamente similares, tu apariencia se vuelve anodina e impersonal. Obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Engaño y de Sigilo para permanecer de incógnito entre la multitud, e ignoras el terreno difícil causado por la misma. Esto cuenta como preparar un disfraz para el uso Imitar de Engaño y sumas tu nivel incluso si no estás entrenado.

Potenciado (3.º) El conjuro obtiene un alcance de 10 pies (3 m) y puedes designar como objetivo hasta 10 criaturas.

PULSO DE LA CIVILIZACIÓN

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR ESCUDRIÑAMIENTO FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 25 millas (40 km)

Duración 8 horas

Conectas con el espíritu del tiempo de cualquier asentamiento dentro del alcance. Averiguas los nombres de los asentamientos. En todas las pruebas de Saber para Recordar conocimiento acerca de dichos asentamientos o para Reunir información en dichos asentamientos o sobre ellos, obtienes un bonificador +2 por estatus y utilizas tu nivel como rango de competencia incluso si no estás entrenado. Cuando Lanzas el conjuro puedes Recordar conocimiento de inmediato acerca de uno de los asentamientos utilizando la habilidad de Saber correspondiente, como por ejemplo Saber (Absalom), beneficiándote del bonificador. Si lanzas de nuevo *pulso de la civilización*, todo lanzamiento anterior se acaba.

Potenciado (5.º) El alcance son 100 millas (160 km).

Potenciado (7.º) El alcance son 500 millas (800 km) y el bonificador es +3.

Confianza

VELO DE CONFIANZA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MENTAL

Duración 1 minuto

Te rodeas a ti mismo de confianza. Reduces en 1 tu estado actual de asustado, y cada vez que quedarías asustado a lo largo de la duración del conjuro reduces en 1 la cantidad. Si sufres un fallo crítico contra un efecto de miedo, *velo de confianza* reduce tu valor de asustado debido a dicho efecto, y a continuación se acaba.

ORGULLO DELIRANTE

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Haces que el objetivo sufra de un exceso de confianza, lo que le mueve a justificar sus fallos con factores externos. El objetivo hace una salvación de Voluntad para determinar la duración del conjuro y queda temporalmente inmune durante 24 horas, sea cual sea el resultado de la salvación.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La duración es 1 asalto. Si el objetivo falla una tirada de ataque o prueba de habilidad, sufre un penalizador -1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad hasta el final de su turno (o hasta el final de su siguiente turno, si hace la tirada fuera del mismo). Si la criatura falla una segunda vez mientras está sujeto a este penalizador, éste se incrementa a -2.

Fallo Como éxito, pero la duración son 10 minutos.

Fallo crítico Como éxito, pero la duración son 24 horas.

Conocimiento

RECUERDO ERUDITO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Haces una prueba de Percepción para Buscar, o haces una prueba de habilidad para Recordar conocimiento con una habilidad en la que estás entrenado.

Tras recitar una corta plegaria conforme compones tus pensamientos, se te bendice orientándote en la dirección correcta. El DJ hace dos veces la tirada desencadenante y utiliza el resultado mejor.

CONOCER AL ENEMIGO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO FORTUNA MANIPULAR

Desencadenante Tiras iniciativa y puedes ver a una criatura, tienes éxito en una tirada de ataque contra una criatura o una criatura falla una tirada de salvación contra uno de tus conjuros.

Te acuerdas rápidamente de una información útil. Utiliza una acción de Recordar conocimiento, haciendo la prueba de habilidad apropiada para identificar las aptitudes de la criatura desencadenante. Puedes hacer dos veces la prueba y utilizar el mejor de los resultados.

Creación

SALPICADURA CREATIVA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Un diluvio de pintura de coloridas ilusiones desciende sobre el área, reflejando tu especialidad creativa personal. Tira 1d4 para determinar el color de la ilusión. Cada criatura en el área ha de tener éxito en una salvación de Voluntad o sufrir el efecto indicado en la tabla para el color.

1d4	Color	Fallo	alfo crítico
1	Blanco	Deslumbrado 1 asalto	Deslumbrado 1 minuto
2	Rojo	Debilitado 1 durante 1 asalto	Debilitado 2 durante 1 asalto
3	Amarillo	Asustado 1	Asustado 2
4	Azul	Torpe 1 durante 1 asalto	Torpe 2 durante 1 asalto

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

FLORITURA ARTÍSTICA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 15 pies (4,5 m); **Objetivos** 1 objeto u obra de arte que queda por completo dentro del alcance

Duración 10 minutos

Transformas el objetivo en una forma que encaja más de cerca con tu visión creativa. Se trata claramente del mismo objeto, pero con detalles estéticos de tu elección. El objeto es una pieza bella e impresionante debido a su nueva cualidad, pero el efecto es obviamente mágico y temporal, por lo que su valor monetario no cambia. Si tienes el rango experto en Artesanía, el objeto concede un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque si es un arma o a las pruebas de habilidad si es una herramienta de oficio.

Cuando Lanzas este conjuro, cualquier lanzamiento previo se acaba.

Potenciado (7.) Si tienes el rango maestro en Artesanía, el objeto concede un bonificador +2 por objeto.

Potenciado (10.) Si tienes el rango legendario en Artesanía, el objeto concede un bonificador +3 por objeto.

Curación

BENDICIÓN DEL SANADOR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria.

Duración 1 minuto

Tus palabras bendicen a una criatura con una conexión potenciada con la energía vital. Cuando el objetivo recupera Puntos de Golpe gracias a un conjuro curativo de vitalidad, recupera 2 Puntos de Golpe adicionales.

El objetivo recupera Puntos de Golpe adicionales gracias a *bendición del sanador* sólo la primera vez que recupera PG gracias a un conjuro curativo determinado, por lo que uno que cura a la criatura repetidamente a lo largo de un tiempo sólo restablece Puntos de Golpe adicionales una vez, la primera que se utiliza.

Potenciado (+1) La curación adicional se incrementa en 2 PG.

RECHAZAR A LA MUERTE A

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CURACIÓN FOCO MANIPULAR VITALIDAD

Área emanación de 20 pies (6 m); **Objetivos** 1 criatura viva por acción invertida en Lanzar este conjuro

Arrancas a las criaturas de las fauces de la muerte, restableciéndolas sin la tensión de una huida por los pelos típica. Puedes invertir entre 1 y 3 acciones Lanzando este conjuro, y puedes designar como objetivo a tantas criaturas como acciones invertidas. Cada objetivo recupera 3d6 Puntos de Golpe. Si tenía el estado moribundo, recuperarse del mismo debido a esta curación no incrementa su estado herido.

Potenciado (+1) Incrementa la curación en 1d6.

Destino

LEER EL DESTINO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR PREDICCIÓN

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura distinta de ti

Tratas de averiguar más acerca del destino a corto plazo del objetivo, por lo general en un día para las criaturas más prosaicas, o la siguiente hora o menos para alguien que es probable que tenga múltiples experiencias rápidas, como por ejemplo alguien que se aventura de forma activa.

Averiguas una sola palabra enigmática conectada con el destino de la criatura en ese espacio de tiempo. El destino es notoriamente inescrutable y no necesariamente hay que tomarse la palabra al pie de la letra, por lo que su significado a menudo sólo queda claro en retrospectiva. El DJ hace una prueba plana CD 6 en secreto. Si el destino de las criaturas es demasiado incierto o si se falla la prueba plana, el conjuro arroja la palabra «no concluyente». De una u otra forma, a continuación el objetivo queda temporalmente inmune durante 24 horas.

TENTAR AL DESTINO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO FORTUNA MANIPULAR

Desencadenante Tú o un aliado dentro del alcance hacéis una tirada de salvación.

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** la criatura desencadenante
Retuerces las fuerzas del destino para hacer que momento sea, o bien terrible, o bien intrascendente, sin término medio. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la tirada de salvación desencadenante. Si el resultado de la tirada es un éxito, se convierte en un éxito crítico. Si es un fallo, se convierte en un fallo crítico, que no puede ser reducido por las aptitudes que por lo general reducen los fallos críticos.

Si la aptitud desencadenante no tiene tanto un resultado de éxito crítico como uno de fallo crítico, el conjuro falla pero no gastas el Punto de Foco por Lanzarlo.

Potenciado (8.) El bonificador a la tirada de salvación es +2.

Destrucción

GRITO DE DESTRUCCIÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR SÓNICO

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Fortaleza básica

Tu voz resuena, destrozando lo que hay ante ti. Cada criatura y objeto desatendido en el área sufre 1d8 daño sónico. Si ya has infligido daño a un enemigo este turno con un Golpe o conjuro incrementa a d12 los dados de daño de este conjuro.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d8.

AURA DESTRUCTIVA

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Unas arenas giratorias de devastación divina te rodean, debilitando las defensas de todos a quienes tocan. Reduce en 2 tu resistencia y la de todas las criaturas en el área.

Potenciado (+2) Reduce en 2 más las resistencias.

Dolor

SABOREAR EL AGUIJÓN

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL NO LETAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad

Infliges dolor al objetivo y te regocijas en su angustia. Infliges 1d4 daño mental y 1d4 daño persistente mental; el objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad. Mientras el objetivo sufre daño persistente debido a este conjuro, obtienes un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad contra el mismo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño y ningún daño persistente.

Fallo El objetivo sufre el daño inicial y el persistente completos.

Fallo crítico El objetivo sufre el doble del daño inicial y del persistente.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d4 y el daño persistente se incrementa en 1d4.

DOLOR RETRIBUTIVO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL NO LETAL

Desencadenante Una criatura dentro del alcance te daña.

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** la criatura desencadenante

Defensa Fortaleza básica

Reflejas de forma vengativa tu dolor sobre quien te atormenta. El objetivo sufre tanto daño mental como la mitad del daño desencadenante.

Familia

PALABRAS TRANQUILIZADORAS

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 aliado

Duración 1 minuto

Tratas de calmar al objetivo pronunciando palabras en un tono tranquilo y sosegado. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación de Voluntad. Este bonificador se incrementa a +2 contra los efectos de emoción.

Además, cuando Lanzas este conjuro, puedes contrarrestar un efecto de emoción sobre el objetivo.

Potenciado (5.º) El bonificador a las salvaciones se incrementa a +2 o a +3 contra los efectos de emoción.

UNIDAD

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Tú y 1 o más aliados dentro del alcance sois designados como objetivo por un conjuro o aptitud que permite una tirada de salvación.

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** cada aliado designado como objetivo del conjuro desencadenante

Organizas una defensa unida. Cada aliado puede utilizar tu modificador a las tiradas de salvación contra el conjuro desencadenante en lugar del suyo. Cada aliado decide individualmente qué modificador utilizar.

Fuego

RAYO DE FUEGO

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FUEGO MANIPULAR

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Duración hasta el final del siguiente turno del objetivo

Una banda brillante de fuego se arquea por el aire, prendiendo fuego a tu oponente y al terreno que pisa. Haz una tirada de ataque específica contra la CA del objetivo. El rayo inflige 2d6 daño por fuego con un impacto (o doble daño con un impacto crítico). En cualquier otro resultado que no sea un fallo crítico, el terreno en el espacio del objetivo se pondrá a arder, infligiendo 1d6 daño por fuego a cada criatura que acabe su turno en una de las sillitas.

Potenciado (+1) El daño inicial del rayo se incrementa en 2d6 y el daño por fuego infligido por el espacio ardiente se incrementa en 1d6.

BARRERA DE LLAMA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Un efecto infligiría daño por fuego a ti o a un aliado dentro del alcance.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** una criatura que sufriría daño por fuego debido al efecto desencadenante.

Desvías rápidamente las llamas que se acercan. El objetivo obtiene resistencia 15 al fuego contra el efecto desencadenante.

Potenciado (+2) La resistencia se incrementa en 5.

Indulgencia

ATIBORRAR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza

Enormes cantidades de comida y de bebida llenan al objetivo, que obtiene el valor de nutrición equivalente a una comida completa y tiene que hacer una salvación de Fortaleza. Un objetivo indispuerto por este conjuro sufre un penalizador -10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad hasta que deja de estarlo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda indispuerto 1, pero si invierte una acción para acabar con el estado, tiene éxito de forma automática.

Fallo El objetivo queda indispuerto 1.

Fallo crítico El objetivo queda indispuerto 2.

SEGUIR SU CURSO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad

Cuando alguien se ha excedido puedes acelerarle para que supere lo peor de su aflicción o intensificar su sufrimiento. Este conjuro hace avanzar la aflicción debida a una enfermedad, un veneno o al daño persistente por veneno que afecta al objetivo. Si el objetivo está afectado por más de una, elige entre aquellas de las que eres consciente; de lo contrario, el DJ elige al azar. Un objetivo involuntario puede hacer una salvación de Voluntad para negar *seguir su curso*.

El efecto de este conjuro depende de si tratas de acabar con una aflicción o un daño persistente por veneno y de si quieres ayudar o estorbar la recuperación del objetivo.

- **Aflicción** El objetivo hace de inmediato su siguiente tirada de salvación contra la aflicción. Puedes, o bien conceder a la criatura un bonificador +2 por estatus, o bien imponer un penalizador -2 por estatus a su tirada de salvación contra la aflicción.
- **Veneno persistente** Puedes hacer que el objetivo sufra el daño persistente por veneno inmediatamente cuando Lanzas este conjuro (además de sufrirlo al final de su siguiente turno). Tanto si lo haces como si no, el objetivo hace una prueba plana adicional contra el daño persistente por veneno. Puedes fijar la CD de dicha prueba plana en 5 o en 20 en lugar de la CD normal.

Potenciado (7.º) Puedes tratar de hacer progresar cualquiera de las aflicciones y daño persistente por veneno del objetivo.

Libertad

ZANCADA SIN TRABAS

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

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

La gracia divina se asegura de que nada pueda mantenerte prisionero ni retenerte. Huyes de inmediato de cualquier efecto mágico que te inmoviliza o te agarra si el efecto no es de un rango superior a tu conjuro de *zancada sin trabas*. A continuación das una Zancada. Durante este movimiento, ignoras el terreno difícil y cualquier penalizador por circunstancia o por estatus a tu velocidad.

PALABRA DE LIBERTAD

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 asalto

Pronuncias una palabra de poder liberador, que beneficia a una criatura. Suprimes uno de los siguientes estados a tu elección: agarrado, asustado, confundido, neutralizado o paralizado. El objetivo no resulta afectado por el estado elegido, y si suprimes el estado agarrado o neutralizado, se libera automáticamente del agarrón o de las correas o grilletes cuando Lanzas el conjuro.

Si no eliminas el efecto que causó el estado, retorna después de la finalización del conjuro. Por ejemplo, si un conjuro hacía que el objetivo estuviera confundido durante 1 minuto, *palabra de libertad* le permitiría actuar normalmente durante 1 asalto, pero el estado confundido volvería después.

Luna

RAYO DE LUNA

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FUEGO LUZ MANIPULAR

Rango de distancia 120 pies (36 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Haces brillar un rayo de luz de luna. Haz una tirada de ataque de conjuros. El rayo de luz inflige 2d6 daño por fuego. Se trata de daño por plata a efectos de debilidades, resistencias y cosas parecidas.

Éxito crítico El rayo inflige doble daño y el objetivo queda deslumbrado durante 1 minuto.

Éxito El rayo inflige el daño completo y el objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño del rayo se incrementa en 1d6.

TOQUE DE LA LUNA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO LUZ MANIPULAR

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Cuando tocas al objetivo, un símbolo de la luna aparece en su frente, brillando con suave luz lunar. El objetivo brilla con luz tenue en un radio de 20 pies (6 m). También obtiene un beneficio basado en la fase de la luna, empezando con la luna nueva y cambiando a la siguiente fase al final de cada uno de sus turnos.

- **Luna nueva** El objetivo no obtiene beneficio alguno.
- **Cuarto creciente** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Luna llena** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a su CA y a sus salvaciones y un bonificador +4 por estatus a las tiradas de daño.
- **Cuarto menguante** El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. Después de esta fase, vuelve a la luna nueva.

Magia

RECEPTÁCULO DE LA MAGIA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Una criatura se convierte en un receptáculo divino para contener energía mágica pura. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación. Cada vez que Lanzas un conjuro desde tus espacios de conjuro, lo Mantienes automáticamente y concede a su objetivo tanta resistencia al daño por conjuros como el rango del conjuro, hasta el inicio de tu siguiente turno.

BALIZA MÍSTICA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria

Duración hasta el inicio de tu siguiente turno

El siguiente conjuro dañino o curativo que el objetivo lanza antes del inicio de tu siguiente turno inflige daño o restablece Puntos de Golpe como si estuviera potenciado 1 rango más que el suyo actual. Esto sólo se aplica al daño o a la curación iniciales cuando se lanza el conjuro, no a los efectos continuados. Por lo demás, funciona como en su rango actual. Una vez el objetivo lanza el conjuro, *baliza mística* se acaba.

Muerte

LLAMADA DE LA MUERTE

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Una criatura viva a 20 pies (6 m) o menos de ti muere, o una criatura muerta viviente a 20 pies (6 m) o menos de ti queda destruida.

Duración 1 minuto

Ver cómo otro abandona este mundo te vigoriza. Obtienes tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel de la criatura desencadenante, más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros. Si la criatura desencadenante era un muerto viviente, dobla la cantidad de Puntos de Golpe temporales que obtienes. Estos puntos duran todo lo que dura el conjuro, y éste se acaba si todos los Puntos de Golpe temporales se gastan antes.

ERRADICAR LA MUERTE EN VIDA

FOCO 4

UNCOMMON CLERIC CONCENTRATE FOCUS MANIPULATE VITALITY

Área cono de 30 pies (9 m)

Defensa Fortaleza básica

Un enorme diluvio de energía vital hace que los muertos vivientes se desmoronen. Cada criatura muerta viviente en el área sufre 4d12 daño por vitalidad.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d12.

Muerte en vida

TOQUE DE MUERTE EN VIDA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR VACÍO

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza; **Duración** variable

Atacas la fuerza vital del objetivo con la muerte en vida, infligiendo 1d6 daño por vacío. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y los efectos de vitalidad sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 asalto.

Fallo El objetivo sufre doble daño y los efectos de vitalidad sólo le curan la mitad de lo normal durante 1 minuto.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d6.

SUSTENTO MALIGNO ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR VACÍO

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura muerta viviente voluntaria

Duración 1 minuto

Implantas en una criatura muerta viviente una semilla de energía del vacío, que restablece su vigor antinatural a lo largo del tiempo. El objetivo obtiene curación rápida 7.

Potenciado (+1) La curación rápida se incrementa en 2.

Naturaleza

ESPINOS VIBRANTES ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MADERA MORFISMO PLANTA

Duración 1 minuto

De tu cuerpo brotan zarzas espinosas que se alimentan de la magia vital. Las criaturas adyacentes que te aciertan con un ataque cuerpo a cuerpo, así como las que te aciertan con ataques sin armas, sufren 1 daño perforante cada vez que lo hacen. Cada vez que lanzas un conjuro de vitalidad, el daño infringido por los espinos se incrementa a 1d6 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1 o en 1d6 después de que lanzas un conjuro de vitalidad.

BOTÍN DE LA NATURALEZA ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR PLANTA VITALIDAD

Requisitos Tener una mano libre.

Una fruta o verdura cruda a tu elección, del tamaño de la palma de una mano, aparece en tu mano abierta. Una criatura puede consumir la comida mediante una acción de Interactuar para recuperar 3d10+12 puntos de golpe y quedar nutrida como si hubiera consumido una comida. Si no se consume, la comida se convierte en polvo al cabo de 1 minuto.

Potenciado (+1) Los Puntos de Golpe restablecidos se incrementan en 6.

Oscuridad

CAPA DE SOMBRA ◆

FOCO 1

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR OSCURIDAD SOMBRA

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura voluntaria.

Duración 1 minuto

Envuelves el objetivo en una capa de sombras giratorias, que hace más difícil verle. La capa reduce la luz brillante en un emanación de 20 pies (6 m) a luz tenue. Ésta es una forma de oscuridad mágica y por lo tanto puede superar a la luz no mágica o contrarrestar a la luz mágica tal y como se describe en la pág. 431.

El objetivo puede utilizar su estado oculto debido a las sombras para Escondarse, aunque las criaturas observadoras pueden seguir siguiendo su aura de sombra que se mueve, haciendo difícil para el objetivo permanecer completamente indetectado. El objetivo puede utilizar una acción de Interactuar para quitarse la capa y dejarla tras

de sí como un señuelo, puesto que permanece en su lugar, reduciendo la luz durante el resto de la duración del conjuro. Si alguien recoge la capa una vez se la ha quitado el objetivo original, ésta se evapora y el conjuro se acaba.

VISIÓN OSCURECIDA ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR OSCURIDAD

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 1 minuto

Infundes de oscuridad la visión de una criatura. Obtiene visión en la oscuridad mayor, lo que le permite ver incluso en la oscuridad mágica.

Pasión

TOQUE ENCANTADOR ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO EMOCIÓN FOCO INCAPACITACIÓN MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura que podría encontrarte atractivo.

Defensa Voluntad; **Duración** 10 minutos

Infundes a tu objetivo con atracción, haciendo que actúe hacia ti de forma más amistosa. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad. Obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta salvación si tú o tus aliados le habéis amenazado recientemente o habéis sido hostiles para con él.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado, pero es consciente de que has intentado hechizarlo.

Éxito El objetivo no resulta afectado, pero cree que tu conjuro era inofensivo en lugar de *toque encantador*, si no lo identifica (ver Cómo identificar conjuros en la pág. 303).

Fallo La actitud del objetivo se vuelve amistosa hacia ti. Si ya era amistosa, se vuelve solícita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba. Puedes Disipar el conjuro. Una vez se acabe el conjuro, el objetivo no se dará cuenta necesariamente de que estaba hechizado a menos que su amistad contigo o las acciones que le has convencido de adoptar choquen con sus expectativas. Si no se da cuenta de que le has hechizado, podrías potencialmente convencerle de que continúe siendo amigo tuyo por medios mundanos.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo se vuelve solícito.

ADORACIÓN CAUTIVADORA ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL VISUAL

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Te envuelves intensamente cautivador, y las criaturas se distraen contigo si permanecen en el área. Puedes excluir de los efectos a cualquier criatura. Una criatura tiene que hacer una tirada de salvación de Voluntad si está en el aura cuando Lanzas el conjuro o cuando entra en el aura por vez primera. Si una criatura sale y vuelve a entrar, utiliza el resultado de su salvación original.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito La criatura queda fascinada por ti para su siguiente acción, y después queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Fallo La criatura queda fascinada por ti.

Fallo crítico La criatura queda fascinada por ti y su actitud hacia ti mejora en un paso.

Potenciado (+1) Incrementa en 15 pies (4,5 m) el tamaño de la emanación.

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

Perfección

MENTE PERFECCIONADA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Meditas sobre la perfección para eliminar de tu mente todas las distracciones. Haz una nueva salvación de Voluntad contra un efecto mental que te afecta actualmente y que requirió una salvación de Voluntad. Utiliza el resultado de esta nueva salvación para determinar el desenlace del efecto mental, a menos que fuera peor que el original, en cuyo caso no sucede nada. Sólo puedes utilizar *mente perfeccionada* contra un efecto determinado una vez.

CUERPO PERFECCIONADO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Desencadenante Fallas o fallas críticamente una tirada de salvación contra un efecto con el rasgo morfismo, polimorfía o veneno, o que te dejaría condenado, debilitado, indispuerto, petrificado o torpe. La perfección de tu cuerpo te mantiene un poco más sano que la mayoría. Si la tirada ha sido un fallo crítico sufres tan sólo un fallo y si la tirada ha sido un fallo, obtienes un éxito.

Pesadillas

PESADILLA DESPIERTA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MANIPULAR MENTAL
MIEDO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Llenas la mente de una criatura con una visión terrorífica. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad. Una criatura asustada por este conjuro sufre 1 daño mental adicional cada vez que sufre el impacto de un Golpe.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda asustado 1.

Fallo El objetivo queda asustado 2. Si está dormido, se despierta y queda paralizado durante 1 asalto.

Fallo crítico Igual que fallo, pero asustado 3.

Potenciado (+1) El daño mental se incrementa en 1.

PESADILLA COMPARTIDA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO INCAPACITACIÓN
MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tirada de salvación Voluntad; **Duración** variable

Fusionando tu mente con la del objetivo, intercambiais visiones inquietantes. Uno de los dos quedará confundido, basándose en la salvación de Voluntad del objetivo.

Éxito crítico Quedas confundido durante 1 asalto.

Éxito Al inicio de tu siguiente turno, pasas tu primera acción en el estado confundido, y después actúas normalmente.

Fallo El objetivo pasa la primera acción de cada uno de sus turnos confundido. La duración es 1 minuto.

Fallo crítico El objetivo queda confundido. La duración es 1 minuto.

Potencia

CARRERA ATLÉTICA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Duración 1 asalto

Tu cuerpo se llena de potencia física y de habilidad. Obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad y un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Atletismo. Como parte de Lanzar este conjuro, puedes utilizar una acción de Zancada, Salto, Trepas o Nadar. Los bonificadores del conjuro se aplican durante dicha acción.

POTENCIA DURADERA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un ataque o efecto te infligiría daño.

Tu propia potencia se mezcla con el poder divino para protegerte del daño. Obtienes una resistencia igual a 8 más tu modificador por Fuerza contra todo daño debido al ataque o efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 2.

Protección

SACRIFICIO DEL PROTECTOR

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un aliado a 30 pies (9 m) o menos sufre daño.

Rango de distancia 30 pies (9 m)

Proteges a tu aliado sufriendo por él. Reduce en 3 el daño que sufriría tu aliado. Rediriges hacia ti dicho daño, pero no se aplican tus inmunidades, debilidades, resistencias y cosas por el estilo.

No estás sujeto a ningún estado u otro efecto de lo que dañará a tu aliado (como por ejemplo el veneno de un mordisco venenoso). Tu aliado sigue estando sujeto a dichos efectos, incluso si rediriges hacia ti mismo todo el daño desencadenante.

Potenciado (+1) El daño que rediriges se incrementa en 3.

ESFERA DEL PROTECTOR

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Área emanación de 15 pies (4,5 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Emana de ti un aura protectora, salvaguardándote a ti y a tus aliados. Obtienes resistencia 3 a todo tipo de daño. Tus aliados también obtienen dicha resistencia mientras permanecen en el aura.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 1.

Riqueza

APARIENCIA DE RIQUEZA

FOCO 1

UNCOMMON CLERIC CONCENTRATE FOCUS ILLUSION MANIPULATE

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m)

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Creas una previsión de una riqueza inmensa que llena el área del conjuro. Todas las criaturas a 20 pies (6 m) o menos del área que pueden verse tentadas por la riqueza material tienen que hacer una salvación de Voluntad. Una criatura que entra en el área descrece automáticamente la ilusión, lo que acaba cualquier estado fascinado impuesto por el conjuro. Mientras Mantienes el conjuro, otras criaturas reaccionan al tesoro como lo harían a cualquier otra ilusión, pero no corren el riesgo de quedar fascinadas.

Éxito crítico La criatura descrece la ilusión y no resulta afectada por ella.

Éxito La criatura queda fascinada por la riqueza hasta que ha completado su primera acción de su siguiente turno.

Fallo La criatura queda fascinada por la ilusión.

METALES PRECIOSOS ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR METAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 escudo o arma de metal, 1 armadura metálica o hasta impedimenta 1 de materiales metálicos (como por ejemplo monedas o munición con punta de metal)

Duración 1 minuto

Tu dios bendice a los metales de base para transformarlos en metales preciosos. El metal del objetivo se transforma desde su naturaleza normal hasta acero, cobre, hierro, hierro frío, oro o plata. Si el rango de conjuro es 8.º o mayor, añade adamantita y plata del amanecer a las opciones. Si transformas un objeto en cobre, oro o plata, su Dureza se reduce a 1. En caso contrario, su Dureza se incrementa a 10 si es inferior. Un objeto transmutado de esta forma inflige daño según su nuevo material. Por ejemplo, una espada de acero transmutada en hierro frío inflige daño adicional a una criatura con debilidad al hierro frío. Puede tener otros efectos del nuevo material a discreción del DJ.

Este cambio es claramente mágico y temporal, por lo que el valor monetario del objeto no varía; no puedes transmutar monedas de cobre a oro y utilizarlas para comprar alguna cosa.

Potenciado (+1) Si incrementas la Dureza del objeto, la nueva Dureza es 2 mayor.

Secreto

TRANQUILIDAD SUSURRANTE ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR SÓNICO

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Área** explosión de 15 pies (4,5 m)

Duración 1 minuto

Suprimes el sonido en un área, evitando que se revelen secretos valiosos. Esto no evita que las personas del interior del área hablen o lancen un conjuro, pero ninguna criatura a más de 5 pies (1,5 m) de distancia puede oír su voz sin tener éxito en una prueba de Percepción contra tu CD de conjuros, que podría interferir con los efectos auditivos o lingüísticos así como con la comunicación. Otros sonidos creados en el área quedan apagados hasta un volumen similar a menos que dicho sonido haya sido creado por un efecto con el rasgo sónico.

SALVAGUARDAR SECRETO ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tú y cualquier número de aliados voluntarios

Duración 1 hora

Te aseguras de que un secreto está a buen recaudo de espías inquisitivos. Elige un fragmento de información que por lo menos uno de los objetivos conoce, como por ejemplo «la ubicación del tesoro robado» o «la contraseña para entrar en la casa gremial». El conjuro concede a quienes conocen la información que has elegido un bonificador +4 por estatus a las pruebas de habilidad (típicamente pruebas de Engaño) para ocultar este conocimiento, a las tiradas de salvación contra conjuros que intentan específicamente apoderarse del mismo y a los efectos que les obligarían a revelarlo.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier *salvaguardar secreto* que hayas lanzado anteriormente se acaba.

Sol

FOGONAZO DESLUMBRANTE ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LUZ MANIPULAR VISUAL

Área cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Fortaleza

Alzas tu símbolo religioso y creas un fognazo de luz brillante. Cada criatura del área tiene que hacer una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda deslumbrada durante 1 asalto.

Fallo La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 minuto. La criatura puede invertir una acción de Interactuar frotándose los ojos para acabar con el estado cegada.

Fallo crítico La criatura queda cegada durante 1 asalto y deslumbrada durante 1 hora.

Potenciado (3.º) El área se incrementa a un cono de 30 pies (9 m).

LUMINANCIA VITAL ◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO LUZ MANIPULAR VITALIDAD

Duración 1 minuto

Atrayendo hacia ti fuerza vital, te conviertes en un faro de vitalidad. Emites luz brillante en una emanación de 30 pies (9 m) y luz tenue hasta los siguientes 30 pies (9 m), y obtienes una reserva interna de luz llamada depósito de luminancia que empieza con un valor de 4. Al inicio de cada uno de tus turnos, incrementa a 4 tu depósito.

Si una criatura muerta viviente te daña con un ataque o conjuro mientras se encuentra dentro de la luz brillante de tu aura, sufre daño por vitalidad igual a la mitad del valor de luminancia de tu depósito. Tan sólo sufre dicho daño la primera vez que te daña en un asalto.

Puedes Disipar este conjuro. Cuando lo haces, puedes designar como objetivo a una criatura en el interior de tu luz y dirigir hacia ella la energía de vitalidad. El objetivo debe ser una criatura viva voluntaria o una criatura muerta viviente. Esto cura a un objetivo vivo o inflige daño por vitalidad a un objetivo muerto viviente en una cantidad igual al valor de luminancia de tu depósito.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier lanzamiento previo se acaba.

Potenciado (+1) Tanto el valor inicial de tu depósito de luminancia como la cantidad en que se incrementa cada turno se incrementan en 1.

Sueños

DULCE SUEÑO ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN AUDITIVO CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL SUEÑO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria

Duración 1 hora

Con palabras tranquilizadoras, arrullas al objetivo en un sueño encantado. Cuando Lanzas el conjuro, el objetivo queda inconsciente si no lo estaba ya. Mientras está inconsciente, experimenta un sueño a tu elección, aunque lo suficientemente lúcido como para poder despertar cuando quiera. Si despierta antes de que haya pasado 1 minuto de sueño, el conjuro se acaba.

- **Sueño de encanto** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma.
- **Sueño de perspicacia** bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad basadas en la Inteligencia.
- **Sueño de viaje** bonificador de +5 pies (1,5 m) por estatus a la Velocidad.

Si Lanzas este conjuro de nuevo, cualquier *dulce sueño* lanzado previamente se acaba.

Potenciado (4.º) El bonificador para un sueño de perspicacia o de encanto es +2.

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

Potenciado (7°) El bonificador para un sueño de perspicacia o de encanto es +3.

LLAMADA DEL SOÑADOR

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN INCAPACITACIÓN
MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo
Creas una ensoñación vivida e ilusoria extraída de las imágenes de los sueños del objetivo. La ensoñación aparece en un espacio no ocupado dentro del alcance, y tú tratas de atraer hacia ella al objetivo.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito La atención del objetivo flaquea. Queda fascinado por la ensoñación.

Fallo El objetivo queda fascinado por la ensoñación y sigue un curso de acción elegido por ti como su primera acción después de Lanzar tú el conjuro: acercarse a la ensoñación, salir corriendo de ella (como en el estado huyendo), Soltar lo que tiene las manos como ofrenda o Tumbarse como homenaje.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el objetivo sigue el curso de acción durante tantas acciones como le es posible mientras dura el conjuro, y no hace nada más.

Suerte

UN POCO DE SUERTE

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura voluntaria

Duración 1 minuto

Inclinas ligeramente la balanza de la fortuna para proteger del desastre a una criatura. Cuando el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación, puede tirar dos veces y utilizar el mejor de los resultados. Una vez lo hace, el conjuro se acaba.

Si lanzas *un poco de suerte* de nuevo, cualquier lanzamiento anterior del conjuro aún en efecto se acaba. Una vez que una criatura ha sido designada como objetivo de *un poco de suerte*, queda temporalmente inmune durante 24 horas.

BUENA RACHA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO FORTUNA

Desencadenante Fallas, pero no críticamente, una tirada de salvación. Repite la tirada de salvación y utiliza el mejor de ambos resultados. A continuación quedas temporalmente inmune durante 10 minutos.

Tierra

ARROJAR PIEDRA

FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE CLÉRIGO FOCO MANIPULAR TIERRA

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Evocas una piedra mágica y la arrojas, utilizando una guía divina para apuntar mejor. La piedra inflige 2d6 daño contundente dependiendo de tu tirada de ataque de conjuro contra la CA del objetivo.

Éxito crítico El objetivo sufre doble daño y puedes empujarlo hasta 10 pies (3 m).

Éxito El objetivo sufre daño completo y puedes empujarlo hasta 10 pies (3 m).

Potenciado (+1) El daño de la piedra se incrementa en 1d6.

TEMBLOR LOCALIZADO

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR TIERRA

Área emanación de 15 pies (4,5 m) o cono de 15 pies (4,5 m)

Defensa Reflejos básica

Haces temblar la tierra, derribando a las criaturas cercanas. Elige el área del conjuro entre una emanación de 15 pies (4,5 m) y un cono de 15 pies (4,5 m) al lanzarlo. Cada criatura en el área que permanece de pie en terreno sólido sufre 4d6 daño contundente con una salvación básica de Reflejos. Una criatura que falla su salvación también queda tumbada.

Potenciado (+1) Incrementa el daño en 2d6.

Tiranía

TOQUE DE OBEDIENCIA

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR MENTAL

Rango de distancia toque; **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Voluntad; **Duración** variable

Tu imperioso toque erosiona la fuerza de voluntad del objetivo, haciendo que sea más fácil de controlar. El objetivo hace una tirada de salvación de Voluntad. Sea cual sea el resultado, a continuación queda temporalmente inmune durante 1 hora.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda anonadado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo El objetivo queda anonadado 2 hasta el final de tu siguiente turno.

Fallo crítico El objetivo queda anonadado 2 durante 1 minuto y cae de rodillas, quedando tumbado.

ORDEN CON AZOTE

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO LINGÜÍSTICO MANIPULAR MENTAL

Requisitos Tu acción más reciente ha infligido daño a un objetivo.

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Objetivos** una criatura a la que has infligido daño en tu acción más reciente.

Defensa Voluntad; **Duración** hasta el final del siguiente turno del objetivo

Con la amenaza de más dolor, coaccionas a una criatura a la que has dañado recientemente. Impartes una orden al objetivo, con los efectos del conjuro *orden*. Si el objetivo está anonadado, asustado o sufriendo daño persistente, sufre un penalizador -2 por circunstancia a la salvación. Sea cual sea el resultado, el objetivo quedará después temporalmente inmune durante 1 hora.

Trampas

CAMBIO REPENTINO

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Desencadenante Un enemigo te falla con un ataque cuerpo a cuerpo.

Duración hasta el final de tu siguiente turno

Te apartas rápidamente de un lugar peligroso y te cubres. Das un Paso o quedas oculto.

GEMELO DEL BROMISTA

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MANIPULAR VISUAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

Raramente te conformas con estar en un solo lugar. Elige una ubicación a 100 pies (30 m) o menos del objetivo, y que éste puede ver. Creas una ilusión de ti mismo que sólo el objetivo puede ver y que imita todas tus acciones. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo cree que estás en la ubicación designada y no puede verte en tu ubicación real. Automáticamente descrea la ilusión cuando utilizas una acción que no tiene sentido donde está la ilusión, o si el objetivo ataca, toca, Busca o interacciona de alguna otra forma con la misma. Si utilizas acciones hostiles contra el objetivo, el conjuro se acaba.

Fallo Igual que en éxito, pero el objetivo ha de tener éxito en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

Fallo crítico Igual que en éxito, pero el objetivo ha de obtener un éxito crítico en una salvación de Voluntad para descreer la ilusión cuando tiene lugar uno de los acontecimientos indicados.

Verdad

PALABRA DE VERDAD ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO

Duración mantenido hasta 1 minuto

Haces una declaración que tú crees que es verdad y que está libre de todo intento de engañar retorciendo las palabras, por omisión, etc. La declaración tiene que constar de 25 palabras o menos. Un símbolo de tu dios brilla sobre tu cabeza y dura lo mismo que el conjuro, y cualquiera que la ve y la oye sabe intuitivamente que crees que lo que dices es cierto. Este seguro de honestidad te concede un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Diplomacia mientras persiste el símbolo. Puedes Disipar el conjuro y, si dices algo que no crees que es completamente cierto, el conjuro se acaba antes de que completes tu declaración.

ATISBAR LA VERDAD ◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CLÉRIGO FOCO MANIPULAR REVELACIÓN

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración 1 asalto

Una inspiración divina te permite ver las cosas como son, sin el velo de intento alguno de encubrir mágicamente la verdad. El DJ hace una prueba secreta de contrarrestar contra cada ilusión que está por lo menos parcialmente dentro del área. En lugar de contrarrestar la ilusión, ves a través de la misma (por ejemplo, si la prueba tiene éxito contra un conjuro de *disfraz ilusorio*, ves la auténtica forma de la criatura pero *disfraz ilusorio* no se acaba). Cada vez que una nueva ilusión entra en el área mientras dura el conjuro, el DJ hace una prueba secreta de contrarrestar para dicha ilusión.

Potenciado (7º) Podrás permitir a cualquiera que esté dentro del alcance de la emanación vea a través de cualquier ilusión contra la que tengas éxito, y no solamente tú.

Viaje

PIES ÁGILES ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CLÉRIGO FOCO MANIPULAR

Duración hasta el final del turno actual

Las bendiciones de tu dios hacen que tus pies sean más rápidos y, tus movimientos, más fluidos. Obtienes un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a tu Velocidad e ignoras el terreno difícil. Como parte de lanzar *pies ágiles*, puedes Pasar haciendo acrobacias, dar un Paso o una Zancada; si dispones de la Velocidad apropiada, en su lugar puedes Excavar, Nadar, Trepas o Volar.

TRÁNSITO DEL VIAJERO ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN CLÉRIGO CONCENTRAR FOCO MANIPULAR

Duración 5 minutos

Añades potencia a tus músculos, lo que te permite nadar o trepar muros con facilidad. Cuando Lanzas este conjuro obtienes, o bien una Velocidad de trepar, o bien una Velocidad de nadar, igual a tu Velocidad terrestre.

Potenciado (5º) Puedes elegir también una Velocidad de vuelo.

CONJUROS DE ORDEN DE DRUIDA

CONVOCATORIA PRIMIGENIA ◆

FOCO 6

POCO COMÚN CONCENTRAR DRUIDA FOCO

Potencias a una criatura convocada con el poder de los elementos. Si tu siguiente acción es lanzar *convocar animal* o *convocar planta* u *hongo*, elige entre agua, aire, fuego, madera, metal o tierra; la criatura que convocas obtiene las aptitudes correspondientes.

- **Agua** La criatura obtiene una Velocidad de nado de 60 pies (18 m), puede invertir 1 acción tras un ataque cuerpo a cuerpo para tratar de Empujar (ignorando el penalizador por ataque múltiple) y obtiene resistencia 5 al fuego.
- **Aire** La criatura obtiene una Velocidad de vuelo de 60 pies (18 m).
- **Fuego** Los Golpes de la criatura infligen 1d6 daño adicional por fuego y obtiene resistencia 10 al fuego y debilidad 5 al frío y al agua.
- **Madera** La criatura obtiene una Velocidad de trepar de 30 pies (9 m) y resistencia 2 al daño contundente y perforante.
- **Metal** Los Golpes de la criatura infligen 1d6 daño adicional por electricidad y obtiene la existencia 5 a la electricidad.
- **Tierra** La criatura obtiene una Velocidad de excavar de 20 pies (6 m), reduce en 10 pies (3 m) su Velocidad terrestre (mínimo 5 pies [1,5 m]) y obtiene resistencia 5 al daño físico.

Orden animal

CURAR ANIMAL ◆ A ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN DRUIDA FOCO CURACIÓN MANIPULAR VITALIDAD

Rango de distancia toque o 30 pies (9 m), ver texto; **Objetivos** 1 animal vivo voluntario

Curas las heridas de un animal, restableciendo al objetivo 1d8 Puntos de Golpe. El número de acciones invertidas Lanzando este conjuro determina su efecto.

◆ El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (**concentrar**) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m) y restablece 8 Puntos de Golpe adicionales al objetivo.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 1d8 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8

Orden de la hoja

BREZAL EMPALADOR ◆◆◆

FOCO 8

POCO COMÚN CONCENTRAR DRUIDA FOCO MADERA MANIPULAR PLANTA

Área el terreno en el interior de una emanación de 100 pies (30 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

El terreno en el interior del área se transforma en una masa de peligrosas zarzas que atacan y obstaculizan a tus enemigos. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez que lo Mantienes cada turno en turnos subsi-

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

guientes, selecciona uno de los siguientes efectos para que tenga lugar en el área.

- **Enmarañar** Los brezos se arraciman alrededor de tus enemigos, intentando retenerlos. Un enemigo dentro del área (o volando como máximo a 20 pies [6 m] por encima de la misma) tiene que hacer una salvación de Reflejos. Con un fallo, sufre un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades durante 1 asalto, y con un fallo crítico queda inmovilizado durante 1 asalto a menos que Huya.
- **Muro** Un muro de espinos aparece en el área, con una duración de 1 asalto. El muro es terreno difícil mayor en lugar de terreno difícil.
- **Obstaculizar** Los brezos giran y se entremezclan, convirtiendo toda el área en terreno difícil.

Además, una vez por asalto puedes ordenar a los brezos que empalen a cualquier objetivo en el área (o volando como máximo a 20 pies [6 m] por encima de la misma) a quien puedes ver utilizando una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular. Haz una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, el objetivo sufre 10d6 daño perforante y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades durante 1 asalto; con un fallo crítico queda inmovilizado durante 1 asalto a menos que Huya.

CORNUCOPIA

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	CURACIÓN	MANIPULAR	PLANTA
VITALIDAD						

Duración 10 minutos

Unos zarcillos se enredan en forma de cuerno de mimbres en tus manos, y de allí surge un solo fruto, nuez o pequeño producto similar. Una criatura que consume el producto mediante una acción de Interactuar recupera 1d6+4 PG. La cornucopia, así como cualquier pieza no consumida de fruta, se marchita al final de la duración del conjuro.

Potenciado (+1) La cornucopia produce una pieza adicional de comida.

Una criatura puede consumir cualquier cantidad de comida del mismo lanzamiento con una sola acción de Interactuar. Comerse 6 piezas de producto de la cornucopia proporciona el mismo alimento que una comida completa para un humano típico.

Orden de la tormenta

SEÑOR DE LA TORMENTA

FOCO 9

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	ELECTRICIDAD	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	--------------	------	-----------

Requisitos Estas en el exterior y en la superficie.

Área emanación de 100 pies (30 m), que te incluye a ti

Duración mantenido hasta 1 minuto

El cielo por encima de ti se oscurece en instantes, girando con nubes ominosas salpicadas por los fogonazos de los relámpagos. Cuando Lanzas el conjuro y la primera vez que lo Mantienes cada turno en turnos subsiguientes, selecciona uno de los siguientes efectos para que tenga lugar en el área.

- **Calma** No hay efecto adicional alguno.
- **Lluvia** Lluvias torrenciales caen del cielo, extinguendo las llamas ordinarias. Las criaturas en el área sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias y de Percepción.
- **Niebla** Se alza una densa bruma, con los efectos de niebla.
- **Viento** Potentes vientos azotan el área en todas direcciones. Los ataques a distancia sufren un penalizador -4 por circunstancia y el área se convierte en terreno difícil para las criaturas voladoras.

Además, una vez por asalto puedes utilizar una sola acción, que tiene los rasgos concentrar y manipular, para llamar a un relámpago, que impacta en cualquier objetivo dentro del alcance al que puedes ver. Inflige 10d6 daño por electricidad al objetivo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, también queda ensordecido durante 1 asalto.

VUELO DEL VIENTO DE LA TORMENTA

FOCO 4

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	------	-----------

Duración 1 minuto

Potentes vientos te llevan por los aires, otorgándote una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad. Cuando termina la duración de este conjuro, si aún estás volando, flotas hasta el suelo como en *aterrizaje suave*.

Potenciado (6.) Cuando vuelas utilizando *vuelo del viento de la tormenta*, ignoras el terreno difícil

OLEADA DE TEMPESTAD

FOCO 1

POCO COMÚN	AIRE	CONCENTRAR	DRUIDA	ELECTRICIDAD	FOCO	MANIPULAR
------------	------	------------	--------	--------------	------	-----------

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Reflejos básica

Rodeas a un enemigo con una tormenta giratoria de vientos violentos, nubes agitadas y rayos restallantes. La tormenta inflige 1d12 daño por electricidad al objetivo, que tiene que hacer una salvación básica de Reflejos. Con un fallo, el objetivo también queda torpe 2 durante 1 asalto.

Potenciado (+1) El daño inicial se incrementa en 1d12.

Orden indómita

FORMA INDÓMITA

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR	POLIMORFÍA
------------	------------	--------	------	-----------	------------

Duración variable

Buscas en tu interior una parte diferente de ti mismo y la dejas en libertad, transformando tu cuerpo en otra forma. Te polimorfas en cualquier forma indicada en *forma de peste*, que dura 10 minutos. Todas las demás formas de *forma indómita* duran 1 minuto. Puedes añadir más formas a tu lista de *forma indómita* mediante dotes de druida; la dote te podría conceder alguna o todas las formas de un conjuro de polimorfía determinado. Cuando te transformas en una forma concedida por un conjuro, obtienes todos los efectos de la forma elegida de una versión del conjuro potenciada al rango de *forma indómita*. *Forma indómita* te permite utilizar tu propio entrenamiento como cambiaformas más fácilmente que la mayor parte de conjuros de polimorfía. Cuando eliges utilizar tu propio modificador al ataque mientras estás polimorfo en lugar del modificador al ataque por defecto de la forma, obtienes un bonificador +2 por estatus a tus tiradas de ataque.

Potenciado (2.) Te puedes transformar en las formas indicadas en *forma animal*.

CAMBIO INDÓMITO

FOCO 1

POCO COMÚN	CONCENTRAR	DRUIDA	FOCO	MANIPULAR	POLIMORFÍA
------------	------------	--------	------	-----------	------------

Duración 1 minuto

Sólo transformas una parte de tu cuerpo. Elige cualquier efecto que encaje con una dote de la orden indómita de que dispongas.

- **Forma de elemental** Haces cambiar tu cuerpo para que se componga parcialmente de materia elemental, lo que le concede resistencia 5 a los impactos críticos y al daño de precisión.

- **Forma de insecto** Tu boca se convierte en unas fauces letales. Fauces indómitas es un ataque sin arma que inflige 1d8 daño perforante.
- **Forma de planta** Tus brazos se convierten en largas enredaderas, incrementando tu alcance a 10 pies (3 m), o 15 pies (4,5 m) con una arma de alcance.
- **Forma indómita** Tus manos se transforman en unas garras increíblemente afiladas. Garras indómitas es un ataque sin arma, tiene los rasgos ágil y sutil e inflige 1d6 daño cortante. Sigues pudiendo sostener y utilizar objetos con las manos mientras están transformadas por este conjuro, pero has de tener una mano libre para atacar con ella.
- **Forma voladora** Para obtener este beneficio tienes que lanzar *forma indómita* utilizando 2 acciones. Haces que crezcan alas de tu espalda, obteniendo una velocidad de vuelo de 30 pies (9 m).

Potenciado (6.º) Puedes elegir hasta 2 efectos de la lista. Garras indómitas dejan heridas terribles e irregulares, que infligen también 2d6 daño persistente por sangrado con un impacto y fauces indómitas están envenenadas, infligiendo también 2d6 daño persistente por veneno con un impacto.

Potenciado (10.º) Puedes elegir hasta 3 efectos de la lista. Garras indómitas infligen 4d6 daño persistente por sangrado con un impacto y fauces indómitas infligen 4d6 daño persistente por veneno con un impacto.

CONJUROS DE GUARDIÁN DE EXPLORADOR

Conjuros de guardián iniciado

ARMA DE GRAVEDAD ◆

FOCO 1

POCO COMÚN FOCO EXPLORADOR

Duración 1 minuto

Acumulas fuerza gravitacional y la canalizas a tus golpes, lo que lleva a ataques más poderosos tanto con la espada como con el arco. En tu primer Golpe con arma cada asalto, obtienes un bonificador por estatus al daño igual al doble del número de dados de daño por arma.

CURAR COMPAÑERO ◆ 0 ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CURACIÓN EXPLORADOR FOCO VITALIDAD

Rango de distancia toque o 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal. Curas las heridas de tu compañero animal. Restableces 1d10 Puntos de Golpe a tu compañero animal. El número de acciones que inviertes lanzando este conjuro determina el alcance y otros parámetros.

◆ (manipular) El conjuro tiene un alcance de toque.

◆◆ (concentrar, manipular) El conjuro tiene un alcance de 30 pies (9 m) y restablece 8 Puntos de Golpe adicionales al objetivo.

Potenciado (+1) La cantidad de curación se incrementa en 1d10 y la curación adicional por la versión de dos acciones se incrementa en 8.

PELAJE MÁGICO ◆

FOCO 1

POCO COMÚN FOCO EXPLORADOR MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal

Duración 1 minuto

A tu compañero animal le crece una piel gruesa, un pelaje tupido o una concha más dura, lo que le concede un bonificador +1 por estatus a la CA.

Conjuros de guardián avanzado

AGRANDAR COMPAÑERO ◆◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR POLIMORFÍA

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** tu compañero animal

Duración 1 minuto

Tu compañero animal se hace mucho más grande, quedando por encima de sus enemigos en la batalla. Tu compañero animal pasa al tamaño Grande, obteniendo los efectos de un conjuro de *agrandar* de 2.º rango.

Potenciado (4.º) Tu compañero animal pasa al tamaño Enorme, obteniendo los efectos de un conjuro de *agrandar* de 4.º rango.

NIEBLA TRANQUILIZADORA ◆◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR CURACIÓN EXPLORADOR FOCO MANIPULAR

VITALIDAD

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente.

Invocas una bruma mágica que envuelve a una criatura. La bruma restablece 2d8 Puntos de Golpe a una criatura objetivo viva y acaba con una fuente de daño persistente por ácido, frío, sangrado, vacío o veneno que la afecta. Si la criatura sufre daño persistente debido a múltiples orígenes, tú seleccionas cuál eliminar. Contra un objetivo muerto viviente, infliges 2d8 daño por vitalidad (salvación básica de Fortaleza); si falla la salvación, también sufre 2 daño persistente por vitalidad.

Potenciado (+1) La cantidad de curación (o daño a un objetivo muerto viviente) se incrementa en 1d8 y el daño persistente por vitalidad a una criatura muerta viviente se incrementa en 1.

RASGO ANIMAL ◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR MORFISMO

Duración 1 minuto

Sin transformar por completo tu cuerpo, obtienes un rasgo animal que puedes seleccionar de la lista a continuación cada vez que Lanzas el conjuro.

- **Garras** Obtienes un ataque de garra que inflige 1d6 daño cortante y tiene los rasgos ágil, sutil y sin armas.
- **Mandíbulas** Obtienes un ataque de mandíbulas que inflige 1d8 daño perforante y tiene el rasgo sin armas.
- **Ojos de gato** Obtienes visión en la penumbra.

Potenciado (4.º) Añade a la lista las siguientes opciones.

- **Alas** Obtienes una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad terrestre.
- **Cola de pez** Obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.
- **Ojos de lechuza** Obtienes visión en la oscuridad.

SUERTE DEL CAZADOR ◆

FOCO 2

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO FORTUNA

Desencadenante Haces una prueba de Recordar conocimiento sobre una criatura, pero aún no has tirado los dados.

Tienes una aptitud sobrenatural para recordar detalles acerca de tus enemigos. Haz dos veces la tirada desencadenante y utiliza el mejor de ambos resultados.

Conjuros de guardián maestro

RASTREO EFÍMERO ◆◆

FOCO 3

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR

Duración 1 hora

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

Puedes contemplar las corrientes en el aire y en el agua y ver rastros que puedes seguir como harías en tierra. Puedes utilizar Supervivencia o Rastrear por el aire y por el agua, detectando «rastros» aéreos o acuáticos de todas las criaturas que han pasado cerca en la última hora. Es más difícil Rastrear de esta forma: la CD para Rastrear por el aire o por el agua siempre es por lo menos 30, o mayor después de que haya habido precipitaciones o viento (en el aire) o fuertes mareas o corrientes (en el agua). Es posible Cubrir rastros contra este conjuro, pero las criaturas podrían no darse cuenta de que necesitan hacerlo.

ZARZAS DEL EXPLORADOR

FOCO 3

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR PLANTA

Rango de distancia 100 pies (30 m); **Área** todas las casillas que contienen plantas en una explosión de 5 pies (1,5 m)

Duración 1 minuto

Haces que las plantas en el área enmarañen a tus enemigos, con los efectos de *flora enmarañante*. Una criatura que falla críticamente la salvación sufre 2d4 daño persistente por sangrado además de quedar inmovilizada. Huir de las zarzas no acaba con el daño por sangrado.

Potenciado (+1) El daño por sangrado con un fallo crítico se incrementa en 1d4.

Conjuros de guardián sin igual

TRANSPOSICIÓN DE TERRENO

FOCO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO MANIPULAR TELETRANSPORTE

Rango de distancia 90 pies (27 m)

Transpones místicamente tu ubicación actual con otra. Cuando estás en un entorno de tierras vírgenes, te transportas a ti mismo y a los objetos que llevas encima hasta un espacio despejado que puedes ver dentro del alcance. Si tienes Terreno predilecto y tanto tu posición inicial como tu posición final están en dicho terreno, el alcance se incrementa a 180 pies (54 m). Si tienes un compañero animal y está adyacente a ti, puedes transportarlo contigo a un espacio abierto adyacente, pero si dicho conjuro puede llevar contigo a cualquier otra criatura, incluso en un recipiente extradimensional, el conjuro se pierde.

VISIÓN DEL CAZADOR

FOCO 5

POCO COMÚN CONCENTRAR EXPLORADOR FOCO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 presa perseguida

Duración 10 minutos

Tu objetivo brilla como un aura mágica visible sólo para ti y para quienes siguen tu dirección. Su objeto es visible para ti y para otros que comparten los beneficios de tu Perseguir presa incluso si no sería posible normalmente debido a la iluminación o a los estados oculto o invisible, aunque la cobertura por parte de objetos opacos sigue bloqueando tu visión. Ignoras la prueba plana contra el objetivo debido al estado oculto y éste no está automáticamente escondido de ti debido a la oscuridad o a ser invisible.

MALEFICIOS DE BRUJO

AGUJA DE VENGANZA

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR MENTAL

Lección venganza

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 enemigo

Defensa Voluntad básica; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Una aguja larga y dentada se clava en la psique del objetivo enemigo siempre que intenta atacar a una criatura por la que tu patrón tiene una consideración especial. Designate a ti mismo o a uno de tus aliados. El objetivo sufre 2 daño mental cada vez que utiliza una acción hostil contra la criatura designada, con una salvación básica de Voluntad.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 el daño.

CAPA DEL EMBAUCADOR

FOCO 3

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO ILUSIÓN MALEFICIO MANIPULAR

Lección travesura

Duración mantenido hasta 1 hora

Tu patrón envuelve a tu alrededor una capa de ilusión, haciendo que parezcas otra criatura de la misma forma corporal y de aproximadamente altura y peso similares a ti mismo. Esto tiene los efectos de un *disfraz ilusorio* de 3.º rango.

Potenciado (6.º) Puedes parecer cualquier criatura del mismo tamaño, incluso con una forma corporal completamente diferente.

CUSTODIA DE SANGRE

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Lección protección

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

La égida de tu patrón desciende para escudar del daño a un objetivo. Designa uno de los siguientes rasgos de criatura: aberración, animal, bestia, celestial, ceno, constructo, dragón, elemental, hada, hongo, infernal, monitor, muerto viviente o planta. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a sus tiradas de salvación y a su CA contra las criaturas con dicho rasgo.

Potenciado (5.º) El bonificador por estatus se incrementa a +2.

FAMILIAR EN FASE

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Desencadenante Tu familiar sufriría daño.

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Objetivos** tu familiar

Tu patrón llama momentáneamente al éter a tu familiar, moviéndolo de su forma sólida y física a una versión fantasmal de sí mismo. Contra el daño desencadenante, tu familiar obtiene resistencia 5 a todo tipo de daño y es inmune al de precisión.

Potenciado (+1) Incrementa en 2 la resistencia.

MALDICIÓN DE MUERTE

FOCO 5

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALDICIÓN MALEFICIO MANIPULAR

MUERTE VACÍO

Lección muerte

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón envuelve con la mano el corazón de tu objetivo, que tiene que hacer una salvación de Fortaleza. Sea cual sea el resultado, el objetivo queda temporalmente inmune a todas las *maldeciones de muerte* durante 1 día.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 1 y la etapa de la maldición no se puede incrementar más allá de la etapa 1.

Fallo El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 1

Fallo crítico El objetivo queda afligido con la maldición de muerte en la etapa 2.

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

Maldición de muerte (maldición, muerte, vacío) Esta maldición se acaba cuando se acaba el conjuro; **Etapas** 1 4d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 2 8d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 3 12d6 daño por vacío y fatigado (1 asalto); **Etapas** 4 muerte

Potenciado (+1) Incrementa en 1d6 el daño por vacío sufrido con un éxito y durante las primeras tres etapas de la maldición.

MARIONETA DEL PATRÓN

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO

Desencadenante Empieza tu turno.

Con una petición tuya sin palabras, tu patrón asume temporalmente el control de tu familiar. Comandas a tu familiar, permitiéndole llevar a cabo sus acciones normales este turno. Tu orden no tiene los rasgos auditivo o concentrar; simplemente tu patrón mueve directamente a su agente.

MOMENTO RESTABLECEDOR

FOCO 5

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO MANIPULAR

Lección renovación

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Tu patrón entreteje las hebras del tiempo alrededor del objetivo, concediéndole algunos de los beneficios del paso de un día. El objetivo reduce en 1 el valor de cualquier estado condenado y drenado que tiene y puede hacer de inmediato una tirada de salvación contra cada aflicción que tiene con una longitud de etapa de 1 día o más. El objetivo queda después temporalmente inmune durante 1 día.

REFUERZO VITAL

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO FOCO CURACIÓN MALEFICIO MANIPULAR VITALIDAD

Lección vida

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración 4 asaltos

La fuerza vital de tu patrón fluye al objetivo, asegurándose de que puede continuar haciendo la voluntad de tu patrón un poquito más de tiempo. El objetivo obtiene curación rápida 2.

Potenciado (+1) La curación rápida se incrementa en 2.

RISOTADA

FOCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO

Con una rápida risotada, prolongas un efecto mágico creado por ti. Mantienes un conjuro.

SOMBRA MALICIOSA

FOCO 3

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO MANIPULAR SOMBRA

Lección sombra

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón distorsiona la sombra del objetivo hasta adoptar una letal, como unas manos estranguladoras, un arma peligrosa, runas hostigadoras o algo parecido. La sombra se mueve junto al objetivo, permaneciendo siempre dentro del alcance. Cuando Lanzas el conjuro y cada vez que lo Mantienes, la sombra Golpea al objetivo. Los Golpes de la sombra son ataques de conjuro cuerpo a cuerpo que

infligen tanto daño como 1d10 más tu modificador por atributo de lanzamiento de conjuros. Tú eliges el tipo de daño (contundente, perforante o cortante) cuando Lanzas el conjuro. La sombra utiliza tu penalizador por ataque múltiple y contribuye al mismo. No ocupa espacio, concede flanco ni tiene ningún otro atributo que pueda tener una criatura. La sombra no puede llevar a cabo ningún ataque diferente a su Golpe.

La sombra se desvanece si el objetivo deja de proyectar sombra (por lo general, si se mueve a un área de oscuridad o de luz completas). Si otro efecto está controlando la sombra del objetivo cuando lanzas *sombra maliciosa*, puedes contrarrestar dicho efecto para tomar temporalmente el control de la sombra mientras dura *sombra maliciosa*.

Potenciado (+2) El daño por el Golpe se incrementa en 1d10.

TRAICIÓN ELEMENTAL

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR FOCO MALEFICIO

Lección elementos

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón utiliza su dominio superior de los elementos, potenciándolos para que socaven a tu enemigo. Cuando Lanzas este conjuro, elige entre agua, aire, fuego, madera, metal o tierra. El objetivo sufre debilidad 2 a dicho rasgo.

Potenciado (+2) Incrementa en 1 la debilidad.

VELO DE SUEÑOS

POCO COMÚN BRUJO FOCO MALEFICIO MANIPULAR MENTAL

Lección sueños

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón induce en el objetivo un estado somnoliento, que le provoca ensoñaciones y lentitud. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por estatus a la Percepción, las tiradas de ataque y las salvaciones de Voluntad. Este penalizador se incrementa a -2 para las salvaciones de Voluntad contra los efectos de sueño.

Fallo Igual que éxito, y cada vez que el objetivo utiliza la acción concentrar, tiene que tener éxito en una prueba plana CD5 o la acción queda perturbada.

VENTISCA PERSONAL

UNCOMMON COLD FOCUS HEX WITCH

Lección nieve

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Fortaleza; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

El aliento de tu patrón se convierte una ventisca de hielo oscurecedor y azotador que persigue a tu objetivo. El objetivo hace una salvación de Fortaleza.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre 1d6 daño por frío y el conjuro se acaba.

Fallo El objetivo sufre 1d6 daño por frío y 1d6 daño persistente por frío. El daño persistente se acaba automáticamente cuando se acaba el conjuro. El objetivo está oculto de otras criaturas y las demás criaturas están ocultas de él.

Fallo crítico Igual que fallo, pero tanto el daño por frío como el daño persistente por frío son 2d6.

Potenciado (+1) El daño por frío y el daño persistente por frío se incrementan en 1 (2 con un fallo crítico).

Trucos de maleficio de patrón

AVIVAR EL CORAZÓN

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR EMOCIÓN MALEFICIO TRUCO

Patrón Guardián de la llama de la fe

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón llena de fervor a una criatura, potenciando sus golpes. El objetivo obtiene un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño.

Potenciado (+2) El bonificador por estatus al daño se incrementa en 1.

DISCERNIR SECRETOS

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MANIPULAR TRUCO

Patrón El inscrito

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Duración mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón se digna susurrar unos cuantos secretos. El objetivo puede Recordar conocimiento, Buscar o Averiguar intenciones como acción gratuita. El objetivo obtendrá un bonificador +1 por estatus a la estadística utilizada para la tirada (una habilidad o Percepción) en dicha tirada y mientras Mantengas el conjuro. El objetivo queda temporalmente inmune a *discernir secretos* durante 1 minuto

Potenciado (5.) Puedes designar como objetivo a 2 criaturas en lugar de 1.

EMPUJAR AL DESTINO

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO CONCENTRAR MALEFICIO TRUCO

Patrón Tejedor de hebras

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** 1 minuto

El más mínimo giro del ovillo de tu patrón basta para alterar el destino. Cuando el objetivo falla una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación y un bonificador +1 por estatus convertiría un fallo crítico en un fallo, o un fallo en un éxito, concedes al objetivo un bonificador +1 por estatus a la prueba de forma retroactiva, cambiando apropiadamente el desenlace. El hechizo acaba a continuación.

Si lanzas *empujar al destino* mientras está en funcionamiento un lanzamiento anterior del mismo conjuro, el efecto anterior se acaba.

HIELO AFERRANTE

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO FRÍO TRUCO MALEFICIO MANIPULAR

Patrón Silencio en la nieve

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Reflejos; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Aguanieve helada y una fuerte nevada se concentran en los pies y en las piernas del objetivo infligiendo 1d4 daño por frío y otros efectos dependiendo de su salvación de Reflejos.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre mitad de daño.

Fallo El objetivo sufre daño completo y un penalizador -5 pies (1,5 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que se acaba el conjuro.

Fallo El objetivo sufre doble daño y un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a sus Velocidades hasta que se acaba el conjuro

Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

MAL DE OJO ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALDICIÓN MALEFICIO MANIPULAR TRUCO

Patrón El resentimiento

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

El resentimiento de tu patrón se manifiesta en una mirada siniestra y envidiosa. El objetivo queda indispuesto 1 si falla una salvación de Voluntad (o indispuesto 2 con un fallo crítico). Dicho valor de estado no se puede reducir por debajo de 1 mientras el conjuro permanece activo y puedes ver al objetivo.

PALABRA SALVAJE ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MENTAL TRUCO

Patrón Senescal de lo salvaje

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

La majestad de tu patrón (o su desagrado) surge como un gruñido de tu garganta, haciendo que otras criaturas se muestren reticentes a dañarte. El objetivo tiene que hacer una salvación de Voluntad; si la criatura es un animal, hongo o planta, sufre penalizador -1 por circunstancia a su salvación.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito Cuando el objetivo hace una tirada de ataque o prueba de habilidad que podría dañarte, sufre un penalizador -2 por estatus a su tirada.

Fallo Igual que éxito, pero el objetivo también queda indispuesto 1 cada vez que te daña.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el valor de indispuesto es 2.

SUDARIO DE LA NOCHE ◆

TRUCO 1

POCO COMÚN BRUJO MALEFICIO MANIPULAR OSCURIDAD TRUCO

Patrón Sombra sin estrellas

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** mantenido hasta 1 minuto

Tu patrón baña de oscuridad los ojos del objetivo. Si lanzas este maleficio sobre un aliado voluntario (por ejemplo, uno con ceguera a la luz), dicho aliado puede elegir el resultado sin tirar dados.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda dentro de un sudario de oscuridad nebulosa.

Trata la luz brillante como luz tenue y, a menos que disponga de visión en la oscuridad mayor, todas las criaturas estarán ocultas para él.

CONJUROS DE ESCUELA DE MAGO

Arte Gramática

CUSTODIAS PROTECTORAS ◆

FOCO 1

POCO COMÚN AURA FOCO MAGO MANIPULAR

Área Emanación de 5 pies (1,5 m) centrada en ti.

Duración mantenido hasta 1 minuto

Expandes un anillo de glifos que escuda a tus aliados. Tú y cualquier aliado tuyo en el interior del área obtenéis un bonificador +1 por estatus a la CA. Cada vez que Mantienes el conjuro, el radio de la emanación se incrementa en 5 pies (1,5 m), hasta un máximo de 30 pies (9 m).

RUNA DE OBSERVACIÓN ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Rango de distancia 500 pies (150 m)

Duración 1 hora

Inscribes en el aire una runa invisible en forma de ojo, creando un sensor como *clarividencia* (pág. 323). Cuando lo creas, el ojo debe estar en tu línea visual.

Cada vez que se acaba la duración de conjuro, puedes gastar 1 Punto de Foco como acción gratuita para extender la duración otra hora, aunque, como es habitual, se acaba de inmediato durante tus siguientes preparativos diarios.

El Límite

FORTIFICAR CONVOCACIÓN ◆

FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura convocada por ti. Cuando llamas a tu lado a una criatura, tu magia transforma su cuerpo, potenciando su ferocidad y fortificando su resiliencia. El objetivo obtiene un bonificador +1 por estatus a todas sus pruebas y CD (incluyendo su CA) mientras dura la convocación, hasta 1 minuto.

ESPIRAL DE HORORES ◆◆

FOCO 4

POCO COMÚN AURA CONCENTRAR EMOCIÓN FOCO MAGO
MANIPULAR MENTAL MIEDO

Área emanación de 30 pies (9 m)

Duración mantenido hasta 1 minuto

Sombras y espíritus aúllan y giran a tu alrededor en una manifestación que infunde temor en los corazones de todos los que la contemplan. Los enemigos en el área quedan asustados 1 y no pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras dura el conjuro.

Forma Proteica

REVOLVER EL CUERPO ◆◆

FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura viva

Defensa Fortaleza

Tu magia pone patas arriba la biología de la criatura, induciendo mareos, fiebre y otros estados poco agradables.

Éxito El objetivo no resulta afectado.

Fallo El objetivo queda indispuesto 1.

Fallo crítico El objetivo queda indispuesto 2 y lentificado 1 mientras permanece indispuesto.

FORMA CAMBIANTE ◆

FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MORFISMO

Duración 1 minuto

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

Cambias tu cuerpo para que encaje mejor con el momento. Obtienes una de las siguientes aptitudes a tu elección. Puedes Disipar este conjuro.

- Obtienes un bonificador de 20 pies (6 m) por estatus a tu Velocidad.
- Obtienes una Velocidad de trepar o de Nadar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre.
- Obtienes visión en la oscuridad.
- Obtienes un par de garras. Son ataques sin armas con los rasgos ágil y sutil, que infligen 1d8 daño cortante.
- Obtienes olfato 60 pies (18 m) (impreciso).

Magia Cívica

MOVIMIENTO DE TIERRAS A FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO MANIPULAR TIERRA

Rango de distancia 60 pies (18 m); **Área** explosión de 5 pies (1,5 m) o más

Duración 1 minuto

Con una ondulación de la tierra, elevas del suelo pequeños terraplenes. El suelo del área se convierte en terreno difícil. El área de conjuro es una explosión de 5 pies (1,5 m) si has invertido 1 acción en lanzarlo, una explosión de 10 pies (3 m) si has invertido 2 o una explosión de 15 pies (4,5 m) si has invertido 3. Una criatura puede Interactuar para despejar los terraplenes de una casilla de 5 pies (1,5 m) adyacente a él.

Potenciado (4.º) Haces que los terraplenes floten en el aire, con lo que el conjuro funciona como terreno difícil para las criaturas voladoras.

RESTABLECIMIENTO COMUNITARIO FOCO 4

UNCOMMON CONCENTRATE FOCUS HEALING WIZARD

Desencadenante Lanzas un conjuro desde un espacio de conjuro de mago, que afecta a uno o más aliados voluntarios sin dañarlos.

Quando utilizas tu magia para apoyar a tus aliados, una fuerza compartida os refuerza a todos. Obtienes 2 Puntos de Golpe temporales por rango del conjuro desencadenante y puedes conceder un número igual dividido como quieras entre los aliados afectados por el conjuro desencadenante. Estos Puntos de Golpe temporales duran 1 minuto.

Magia de Batalla

RAYO DE FUERZA FOCO 1

POCO COMÚN FOCO FUERZA MAGO MANIPULAR

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Disparas un rayo de fuerza en forma de flecha, una de las formas más comunes y fiables de magia de batalla. Impacta automáticamente e inflige 1d4+1 daño por fuerza al objetivo.

Potenciado (+2) El daño se incrementa en 1d4+1.

ABSORCIÓN DE ENERGÍA FOCO 4

POCO COMÚN FOCO MAGO

Desencadenante Un efecto te infligiría daño por ácido, electricidad, frío o fuego.

Estás acostumbrado a mitigar el daño hecho por las bombas, las máquinas de asedio y la artillería mágica. Obtienes resistencia 15 a elegir entre daño por ácido, electricidad, frío o fuego por parte del

efecto desencadenante. La resistencia sólo se aplica al daño inicial del efecto desencadenante.

Potenciado (+1) La resistencia se incrementa en 5.

Mentalismo

EMPUJÓN ENCANTADOR FOCO 1

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO INCAPACITACIÓN MAGO MENTAL

Rango de distancia 30 pies (9 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa Voluntad; **Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno

Haces presión contra la mente del objetivo para desviar su ira. El objetivo tiene que llevar a cabo una salvación de Voluntad.

Éxito crítico El objetivo no resulta afectado

Éxito El objetivo sufre un penalizador -1 por circunstancia a las tiradas de ataque y de daño contra ti.

Fallo El objetivo no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

Fallo crítico El objetivo queda aturdido 1 y no puede utilizar acciones hostiles contra ti.

CAPA DE INVISIBILIDAD FOCO 4

POCO COMÚN FOCO ILUSIÓN MAGO MANIPULAR

Duración 1 minuto

Te vuelves invisible, con las mismas restricciones del conjuro *invisibilidad* de 2.º rango.

Potenciado (6.º) La duración se incrementa a 10 minutos.

Potenciado (8.º) La duración se incrementa a 1 hora.

Teoría Mágica Unificada

MANO DEL APRENDIZ FOCO 1

POCO COMÚN ATAQUE FOCO MAGO MANIPULAR

Rango de distancia 500 pies (150 m); **Objetivos** 1 criatura

Defensa CA

Te aprovechas de una de las lecciones más fundamentales de la magia para hacer levitar e impulsar tu arma. Lanzas contra el objetivo un arma cuerpo a cuerpo empuñada en la que estás entrenado, haciendo una tirada de ataque de conjuros. Con un éxito, infliges el daño del arma como si hubieras impactado con un Golpe cuerpo a cuerpo, pero sumas al daño tu bonificador por atributo de lanzamiento de conjuros, en lugar de tu bonificador por Fuerza. Con un éxito crítico, infliges doble daño y sumas el efecto de especialización crítica del arma. Sea cual sea el resultado, el arma vuela de vuelta a ti y retorna a tu mano.

ENCANTAMIENTO INTERDISCIPLINARIO FOCO 4

POCO COMÚN CONCENTRAR FOCO MAGO

Desencadenante Una criatura a 30 pies (9 m) o menos lanza un conjuro arcano.

Reúnes las ascuas del conjuro de otro lanzador, utilizando tu comprensión de la magia unificada para descifrar lo suficientemente bien sus fórmulas y sus encantamientos como para imitar el conjuro, si bien por un breve periodo de tiempo. Hasta el final de tu siguiente turno, puedes Lanzar el conjuro desencadenante utilizando un espacio de conjuro de mago del mismo rango. Los conjuros del lanzador no pueden desencadenar tu encantamiento interdisciplinario de nuevo durante 24 horas.

RITUALES

Un ritual es un conjuro complejo y esotérico que todo el mundo puede lanzar. Se tarda mucho más en lanzar un ritual que un conjuro normal, pero los rituales pueden tener efectos más poderosos.

CÓMO LANZAR RITUALES

Cuando te haces cargo de un ritual, eres su lanzador principal y quienes te ayudan son lanzadores secundarios. Puedes ser el lanzador principal de un ritual incluso si no puedes lanzar conjuros. Tienes que conocer el ritual, y su rango de conjuro no puede ser superior a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. Tienes que disponer también del rango de competencia requerido en la habilidad utilizada para la prueba principal del ritual (ver Pruebas más abajo) y, como lanzador principal, tienes que hacer esa prueba de habilidad para determinar los efectos. La prueba de habilidad principal determina la tradición.

Los rituales no requieren espacios de conjuro para ser lanzados. Puedes potenciar un ritual hasta la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba, lo que se decide al iniciar el mismo. Siempre se tarda por lo menos 1 hora en llevar a cabo un ritual, y a menudo más. Si bien se trata de una actividad de tiempo libre, es posible (aunque arriesgado) llevar a cabo uno de ellos durante la exploración si se dispone de un tiempo ininterrumpido suficiente. El tiempo de lanzamiento de un ritual se suele indicar en días. Cada día de lanzamiento requiere 8 horas de participación en el ritual por parte de todos los lanzadores, con pausas durante los que duran muchos días para permitir el descanso. Un lanzador puede continuar un ritual de muchos días, por lo general mediante un cántico ligero o una meditación, mientras los demás descansan. Todos los rituales requieren palabras y gestos de lanzamiento de conjuros repetidos a lo largo de su tiempo de lanzamiento.

RITUALES POR RANGO

Rango	Ritual
2	Animar objeto
2	Consagrar
2	Crear muerto viviente
3	Geas
3	Trampa rúnica
4	Asolar
4	Crecimiento vegetal
4	Expiar
5	Llamar espíritu
5	Resucitar
5	Servidor planario
6	Círculo de ligadura
6	Comunión
6	Dotar de consciencia a un animal
6	Llamada primigenia
7	Desplazamiento planario
7	Recuerdos colectivos
8	Controlar el clima
10	Deseo

Cómo aprender rituales

Aprender un ritual no cuenta contra ningún límite de conjuros de tu repertorio ni contra ninguna otra aptitud normal de lanzamiento de conjuros. Los rituales nunca son comunes pero, si buscas bien, probablemente podrás encontrar a alguien que lleve a cabo para ti un ritual poco común. Aun así, puede que no esté dispuesto a enseñártelo.

Coste

La entrada de Coste de un ritual indica los componentes valiosos que se requieren para lanzarlo. Si un ritual no tiene dichos componentes, no hay entrada de Coste. El coste se consume cuando haces la prueba de habilidad principal. Los costes se presentan a menudo como un coste base multiplicado por el nivel del objetivo y a veces también por el rango del conjuro. Si el nivel del objetivo es menor que 1, en su lugar multiplica el coste por 1. Las versiones potenciadas que incrementan el coste base lo multiplican por el nivel del objetivo o por otro valor según resulta apropiado. La mayoría de rituales que crean criaturas permanentes, como por ejemplo *crear muertos vivientes*, utilizan costes basados en el nivel de la criatura, tal y como se presenta en la tabla Rituales de creación de criaturas, de la pág. 390.

Lanzadores secundarios

Muchos rituales necesitan lanzadores secundarios adicionales, que tampoco hace falta que sean capaces de lanzar conjuros. A diferencia del lanzador principal, un lanzador secundario no necesita tener un nivel mínimo ni una competencia en habilidad. La entrada Lanzadores secundarios, si está presente, indica el número mínimo requerido de lanzadores secundarios.

Pruebas

En la culminación del ritual, tienes que llevar a cabo la prueba de habilidad indicada en Prueba principal para determinar el resultado. Las pruebas principales suelen tener una CD muy difícil para un rango que es el doble del rango de conjuro del ritual. Como con otras actividades de tiempo libre, los efectos de fortuna y desventura no pueden modificar tus pruebas para el ritual, ni tampoco los bonificadores o penalizadores que no están activos a lo largo del proceso.

El DJ puede ajustar la CD de los rituales, añadir o cambiar pruebas principales o secundarias o incluso prescindir del requisito de cumplir circunstancias específicas. Por ejemplo, llevar a cabo un ritual en un lugar en el que convergen las líneas Ley en una noche de luna nueva, podría hacer que un ritual normalmente difícil fuera drásticamente más fácil.

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

Pruebas secundarias

A menudo, un ritual requiere pruebas secundarias para representar aspectos de su lanzamiento, por lo general con una CD estándar para un rango que es el doble del rango de conjuro del ritual. Cada prueba secundaria la tiene que hacer un lanzador secundario diferente. Si hay más lanzadores secundarios que pruebas, los que sobran no hacen ninguna.

Los lanzadores secundarios hacen sus pruebas antes de que se haga la prueba principal; sin importar los resultados, el ritual avanza hasta la prueba principal. Las pruebas secundarias afectan a la prueba principal dependiendo de sus resultados.

Éxito crítico Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba principal

Éxito Ni bonificador ni penalizador.

Fallo Sufres un penalizador -4 por circunstancia a la prueba principal.

Fallo crítico Igual que en fallo, y reduces en un paso el grado de éxito de la prueba de habilidad principal.

Efecto

El efecto de un ritual depende del resultado de la prueba principal. Si un efecto indica una CD de salvación, utiliza tu CD de conjuros para la tradición mágica del ritual (o 12 + tu nivel + tu mayor modificador por atributo mental, si careces de CD de conjuros).

RITUALES

ANIMAR OBJETO

RITUAL 2

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** aceites raros, ver Rituales de creación de criaturas (pág. 390); **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Arcanos (experto); **Pruebas secundarias** Artesanía

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 objeto

Transformas el objetivo en un objeto animado con un nivel hasta el permitido por la tabla Rituales de creación de criatura y de un tipo correspondiente al objeto (por lo que una escoba se convertiría en una escoba animada).

Éxito crítico El objetivo se convierte en un objeto animado del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, lo que significa que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que éxito crítico, excepto que un objeto animado que no se convierte en esbirro tuyo permanece en su lugar y ataca a cualquiera que le ataca o intenta robarlo o moverlo, en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el objeto animado.

Fallo crítico Creas el objeto animado, pero se vuelve bersérker e intenta destruirte.

RITUALES DE CREACIÓN DE CRIATURAS

Nivel de la criatura	Rango del ritual requerido	Coste
-1 o 0	2	15 po
1	2	60 po

2	3	105 po
3	3	180 po
4	4	300 po
5	4	480 po
6	5	750 po
7	5	1080 po
8	6	1500 po
9	6	2100 po
10	7	3000 po
11	7	4200 po
12	8	6000 po
13	8	9000 po
14	9	13 500 po
15	9	19 500 po
16	10	30 000 po
17	10	45 000 po

ASOLAR

RITUAL 4

POCO COMÚN PLANTA VACÍO

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Supervivencia

Área círculo de media milla (800 m) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Retuerces y atrofias las plantas del área, haciendo que se marchiten. Además de otros peligros de una vida vegetal debilitada, esto disminuye el rendimiento de las cosechas. Si lanzas este ritual en un área afectada por *crecimiento vegetal*, *asolar* trata de contrarrestar a *crecimiento vegetal* en lugar de su efecto usual.

Éxito crítico Estropeas por completo las cosechas del área, o disminuyes el rendimiento a la mitad en un área de hasta una milla (1,6 km) de radio.

Éxito Disminuyes a la mitad el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente de la forma más contradictoria posible a tus deseos (por ejemplo enriqueciendo las cosechas cuando hubieras preferido marchitarlas).

CÍRCULO DE LIGADURA

RITUAL 6

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Coste** los ingredientes de un círculo de custodia por un valor total de 2 po × el rango del conjuro × el nivel del objetivo; **Lanzadores secundarios** 3

Prueba principal Arcanos (maestro) u Ocultismo (maestro); **Pruebas secundarias** Diplomacia o Intimidación; Arcanos u Ocultismo (la que no se ha utilizado para la prueba principal)

Rango de distancia interplanario; **Objetivos** 1 criatura extraplanaria

Duración variable

Llamas a una criatura extraplanaria de un nivel no superior al doble del rango de ritual del *círculo de ligadura* y tratas de llegar a un trato con ella, por lo general para que lleve a cabo una tarea para ti a cambio de un pago.

Conjuras a la criatura extraplanaria en el interior de tu círculo y negocias un trato con ella. Una criatura que no quiere negociar en absoluto puede hacer una salvación de Voluntad para quedarse en su Plano natal. A la mayor parte de las criaturas extraplanarias les parece que tienen cosas mejores que hacer que ocuparse de los

caprichos de los mortales y exigen un regalo significativo, especialmente si la tarea implica riesgos. Es más probable que los infernales y las criaturas extraplanarias similarmente malvadas acepten una oferta más baja si eso les permite fomentar el caos en el Universo o infligir el mal en el mundo mientras llevan a cabo la tarea.

Los precios monetarios suelen ir desde el coste de un consumible del nivel de la criatura para una tarea corta y sencilla hasta un objeto mágico permanente del nivel de la criatura o más para persuadirla de que luche junto a ti. Sin embargo algunas criaturas extraplanarias pueden querer pagos diferentes a dinero, como por ejemplo el permiso para lanzar un *geas* sobre ti para que más tarde puedan pedirte un favor no especificado o bien obtener la propiedad de tu alma mediante un contrato infernal.

Puedes añadir un lanzador secundario adicional para crear un círculo de custodia que evita que la criatura extraplanaria ataque o abandone el círculo durante el regateo. Esto utiliza la habilidad Artesanía y tiene la misma CD que una prueba secundaria. Esta protección se acaba si utilizas una acción hostil contra ella o se rompe el círculo de custodia.

Éxito crítico Llamas a la criatura extraplanaria y puedes evitar que vuelva a su lugar de origen durante un día completo, lo que te permite potencialmente denunciar un mejor trato amenazándola con dejarla en el interior de las custodias todo ese tiempo.

Éxito Llamas a la criatura extraplanaria y tienes que plantearle tu oferta sucintamente, tras lo cual puede volver a su lugar de origen en cualquier momento.

Fallo No consigues llamar a la criatura extraplanaria.

Fallo crítico Llamas a algo vil y horrible, no ligado por tus custodias, que trata inmediatamente de destruirte.

COMUNIÓN

RITUAL 6

POCO COMÚN PREDICCIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** incienso raro por un valor total de 150 po; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza, Ocultismo o Religión (maestro las tres); **Pruebas secundarias** Naturaleza, Ocultismo o Religión (la misma que para la prueba principal)

Duración hasta 10 minutos

Llamas a un ser desconocido y poderoso para que responda a tus preguntas. El ser varía dependiendo de la habilidad utilizada para la prueba principal.

- **Naturaleza** Espíritus primigenios de la Naturaleza, que disponen de conocimiento acerca de los animales, las bestias, las hadas, los hongos, las plantas, la topografía y los recursos naturales en un radio de 3 millas (4,8 km).
- **Ocultismo** Seres planarios y otros seres misteriosos, como por ejemplo elementales, espíritus olvidados y monitores, que disponen de información acerca de conocimiento olvidado, los Planos, secretos oscuros y otro material esotérico.
- **Religión** Seres divinos como por ejemplo celestiales e infernales que conocen acerca de los dioses a los que sirven y del ámbito respectivo de cada dios; suele tratarse de un servidor de tu dios, si tienes.

Puedes formular hasta 7 preguntas que tienen que poderse responder con «sí» o «no». El ser responde con monosílabos del tipo «sí», «no», «probablemente» y «desconocido», aunque sus respuestas siempre reflejan sus propios intereses y podrían ser engañosas.

Éxito crítico Te pones en contacto con un ser más poderoso, fuer-

temente alineado con tus intereses y posiblemente incluso con tu dios. El ser no intenta engañarte, aunque podría no conocer las respuestas. Cuando es importante proporcionar claridad, el ser responde a 2 preguntas con hasta 5 palabras del tipo «si te marchas de inmediato» o «lo que fue verdadero antiguamente».

Éxito Puedes formular las preguntas y obtener respuestas.

Fallo No consigues contactar con un ser apropiado.

Fallo crítico Te ves expuesto a la enormidad del cosmos y quedas anonadado 4 durante 1 semana (no se puede eliminar por medio alguno).

CONSAGRAR

RITUAL 2

POCO COMÚN CONSAGRACIÓN

Lanzamiento 3 días; **Coste** incienso raro y ofrendas por un valor total de 20 po x el rango del conjuro; **Lanzadores secundarios** 2, tienen que ser adoradores de tu religión.

Prueba principal Religión; **Pruebas secundarias** Artesanía, Interpretación

Rango de distancia 40 pies (12 m); **Área** explosión de 40 pies (12 m) de radio alrededor de un altar, santuario o elemento fijo e inmóvil de tu dios.

Duración 1 año

Consagras un lugar a tu dios, cantando sus alabanzas y creando un espacio sagrado. En el interior del área, los adoradores de tu dios obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, las pruebas de habilidad, las tiradas de salvación y las pruebas de Percepción, y las criaturas anatema para tu dios (como los muertos vivientes para Farasma o Sarenrae) sufren un penalizador -1 por estatus a dichas tiradas. Si la santificación divina de tu dios te permite elegir entre sagrado o sacrilego, puedes elegir también que el lugar consagrado sea una cosa u otra. Si la santificación del dios tiene que ser sagrada o sacrilega, tienes que hacer que el lugar coincida con dicha santificación. Los Golpes propinados por los adoradores de tu dios en el interior del área obtienen el rasgo de santificación del lugar, si lo tiene.

Éxito crítico La consagración tiene éxito y, o bien dura 10 años en lugar de 1, o bien cubre un área del doble de radio. Ocasionalmente, con el favor de tu dios, esto podría adoptar un efecto aún más asombroso, como por ejemplo un área permanentemente consagrada o que el efecto cubriera toda una catedral.

Éxito La consagración tiene éxito.

Fallo La consagración falla.

Fallo crítico La consagración falla de forma espectacular e irrita a tu dios, quien envía una señal de desaprobación. Durante al menos 1 año, todo intento posterior de consagrar el lugar falla.

Potenciado (7.) El área consagrada obtiene también los efectos del conjuro *sello planario*, pero dicho efecto no contrarresta el teletransporte de los adoradores de tu dios. El coste se incrementa a 200 po x el rango del conjuro.

CONTROLAR EL CLIMA

RITUAL 8

POCO COMÚN

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (maestro); **Pruebas secundarias** Supervivencia

Área círculo de 2 millas (3,2 km) de radio centrado en ti

Duración 4d12 horas

Alteras la meteorología, haciéndola tranquila y normal para la estación o eligiendo hasta 2 efectos basados en la estación

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

- **Primavera** llovizna, calor, huracán, aguanieve, tronada, tornado
- **Verano** llovizna, chaparrón, calor extremo, granizo, calor
- **Otoño** clima frío, niebla, calor moderado, aguanieve
- **Invierno** ventisca, frío moderado, frío extremo, deshielo

No puedes controlar específicamente las manifestaciones, como por ejemplo el camino exacto de un tornado o los objetivos de los relámpagos.

Éxito crítico Controlas el clima de la forma deseada y puedes afectar a un área mayor (hasta un círculo de 5 millas [8 km] de radio o una duración más larga (cualquier cantidad de d12 horas adicionales, hasta 16d12).

Éxito Alteras el clima de la forma deseada.

Fallo No consigues alterar el clima de la forma deseada.

Fallo crítico El clima cambia de una forma no anticipada, determinada por el DJ pero por lo general tan contradictoria como sea posible a tus deseos (por ejemplo, una tremenda tormenta, cuando habrías preferido buen tiempo).

Potenciado (9.º) Puedes crear un clima impropio de la estación y efectos climatológicos contradictorios, como por ejemplo un frío extremo y un huracán. Puedes hacer que el tiempo sea tranquilo y normal para una estación diferente o elegir efectos climatológicos de la lista de cualquier estación.

CREAR MUERTOS VIVIENTES

RITUAL 2

POCO COMÚN SACRÍLEGO

Lanzamiento 1 día; **Coste** ónice negro, ver Rituales de creación de criaturas (pág. 390); **Lanzadores secundarios** 1

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

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura muerta

Transformas al objetivo en una criatura muerta viviente con un nivel hasta el permitido en la tabla Rituales de creación de criaturas. Existen muchas versiones de este ritual, cada una de ellas específica para un tipo particular de muerto viviente (una para todos los zombis, otra para los esqueletos, otra para los guls, etc.), y los rituales que crean muertos vivientes raros también son raros. Algunas formas de muerto viviente, como por ejemplo los liches, se forman utilizando métodos propios y únicos y no se pueden crear mediante una versión de *crear muertos vivientes*.

Éxito crítico El objetivo se convierte en una criatura muerta viviente del tipo apropiado. Si por lo menos es 4 niveles menor que tú, puedes convertirlo en un esbirro. Esto le concede el rasgo esbirro, lo que significa que puede utilizar 2 acciones cuando le das órdenes y darle órdenes es una acción con los rasgos auditivo y concentrar. Puedes tener un máximo de cuatro esbirros bajo tu control. Si es inteligente y no se convierte en un esbirro, el muerto viviente es solícito hacia ti por haberle reanimado, aunque sigue siendo una criatura horrible y maligna. Si no es inteligente y no se convierte en un esbirro, puedes darle una orden sencilla. Persigue dicho objetivo de forma unívoca, ignorando cualquiera de tus órdenes subsiguientes.

Éxito Igual que en éxito crítico, excepto que un muerto viviente inteligente que no se convierte en esbirro tuyo tan sólo es amistoso contigo, y un muerto viviente no inteligente que no se convierte en esbirro tuyo te deja en paz a menos que le ataques. Merodea por la zona en lugar de seguir tus órdenes.

Fallo No consigues crear el muerto viviente.

Fallo crítico Creas un muerto viviente, pero su alma, torturada

por tu repugnante nigromancia, está llena de odio hacia ti. Pretende destruirte.

CRECIMIENTO VEGETAL

RITUAL 4

POCO COMÚN MADERA PLANTA VITALIDAD

Lanzamiento 1 día; **Lanzadores secundarios** 1

Prueba principal Naturaleza (experto); **Pruebas secundarias** Saber (agricultura) o Supervivencia

Área círculo de media milla (800 m) de radio centrado en ti

Duración 1 año

Haces que las plantas del interior del área sean más sanas y fructíferas. Además de los otros beneficios de tener unas plantas sanas, esto incrementa la cosecha de las granjas, dependiendo de tu éxito. Si lanzas este ritual en un área afectada por *asolar*, *crecimiento vegetal* trata de contrarrestar a *asolar* en lugar de su efecto usual.

Éxito crítico Dobra el rendimiento de las cosechas en el área, o incrementa ésta a un radio de 1 milla (1,6 km).

Éxito Aumentas en un tercio el rendimiento de las cosechas del área.

Fallo El ritual no tiene efecto.

Fallo crítico La flora del área cambia de forma inesperada, a determinar por el DJ, pero generalmente de la forma más contradictoria posible a tus deseos (por ejemplo marchitando las cosechas cuando hubieras preferido enriquecerlas).

DESEO

RITUAL 10

RARO

Lanzamiento 1 día; **Coste** cenizas finas, pigmentos mágicamente imbuidos y una gema de talla marquesa por valor de 100.000 po en total; **Lanzadores secundarios** 2

Prueba principal Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión (todas a rango legendario); **Pruebas secundarias** Artesanía, Diplomacia

Rango de distancia 10 pies (3 m); **Objetivos** 1 criatura

Tejes el entramado de la propia realidad para conceder el mayor deseo del objetivo, quien lo declara en voz alta al inicio del ritual y de nuevo al final. El deseo del objetivo puede ser cualquier cosa, desde sencilla como enormes riquezas o el lanzamiento de determinado conjuro o ritual, a deseos mayores, como la destrucción de todo un reino o la ascensión a la divinidad. El DJ podría decidir que un *deseo* atrae la atención de los dioses o de otras criaturas poderosas, lo que conduce a su interferencia con el ritual o a intentos de deshacerlo. El poder del ritual altera la realidad hasta el punto de que ni siquiera los dioses pueden deshacer directamente el deseo, pero pueden reaccionar al mismo enviando servidores para que, por ejemplo, se lleven las recién adquiridas riquezas.

Éxito crítico El deseo es concedido sin complicaciones ni inconvenientes.

Éxito El deseo es concedido, pero acarrea consecuencias no previstas o efectos secundarios, como por ejemplo llevarse las riquezas de un delincuente muy conocido, agitar a la guerra a un reino dañado o irritar a dioses rivales.

Fallo El deseo falla y no surte efecto alguno. En su lugar, el DJ puede hacer que resulte concedido parcialmente, pero en un grado tan menor que el objetivo quede eternamente insatisfecho.

Fallo crítico El deseo se corrompe, y resulta en un cumplimiento cruel. El DJ es quien determina los resultados completos, pero el desenlace suele ser de alguna forma irónico, como por ejemplo quedar atrapado en una bóveda subterránea llena de riquezas, ser transportado al reino antes citado cuando se destruye o conseguir la divinidad en el interior de un semiplano inaccesible.

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 expie 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. Calcúlala 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

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

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

SALTAR

MOVIMIENTO

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

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

SOLTAR

MANIPULAR

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

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

TUMBARSE

MOVIMIENTO

Te dejas caer al suelo.

ZANCADA

MOVIMIENTO

Te mueves hasta tu Velocidad (pág. 420).

Acciones básicas de especialidad

Estas acciones se utilizan sólo en circunstancias específicas. Las acciones

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

AGARRARSE A UN SALIENTE

MANIPULAR

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

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

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

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

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

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

ALZAR UN ESCUDO

Requisitos Estás embrazando un escudo.

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

DESVIAR LA MIRADA

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

DETENER UNA CAÍDA

Desencadenante Te caes.

Requisitos Tener Velocidad de vuelo

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

Éxito No sufres daño alguno debido a la caída.

DISIPAR

CONCENTRAR

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

EXCAVAR

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de excavar.

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

MANTENER

CONCENTRAR

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

HABLAR

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

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

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

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

MONTAR

MOVIMIENTO

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

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

SEÑALAR

AUDITIVO MANIPULAR VISUAL

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

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

VOLAR

MOVIMIENTO

Requisitos Tienes Velocidad de vuelo

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MOVIMIENTO

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

TIPOS DE MOVIMIENTO

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

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

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

Velocidad

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

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

Velocidad de excavar

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

Velocidad de trepar

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

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

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

Velocidad de vuelo

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

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

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

Velocidad de nadar

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

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

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

CAÍDAS

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

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

Caer sobre una criatura

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

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

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

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

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

Objetos que caen

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

MOVIMIENTO TÁCTICO

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

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

Movimiento en un tablero

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

Movimiento en diagonal

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

Movimiento en tres dimensiones

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

Tamaño, espacio y alcance

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

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

TAMAÑO Y ALCANCE

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

REACCIONES AL MOVIMIENTO

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

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

GOLPE REACTIVO

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

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

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

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

Movimiento a través del espacio de una criatura

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

Criaturas tumbadas e incapacitadas

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

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

Criaturas de diferente tamaño

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

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

Objetos

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

Movimiento forzado

Cuando un efecto te obliga a moverte, o si empiezas a caer, la distancia que te mueves viene definida por el efecto que te ha movido, no por tu Velocidad. El movimiento forzado no desencadena reacciones desencadenadas por el movimiento. Algunas causas comunes de movimiento forzado incluyen las acciones de Atletismo Reposicionamiento y Empujón. En los raros casos en los que no queda claro si el movimiento es voluntario o forzado, el DJ es quien lo determina.

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

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

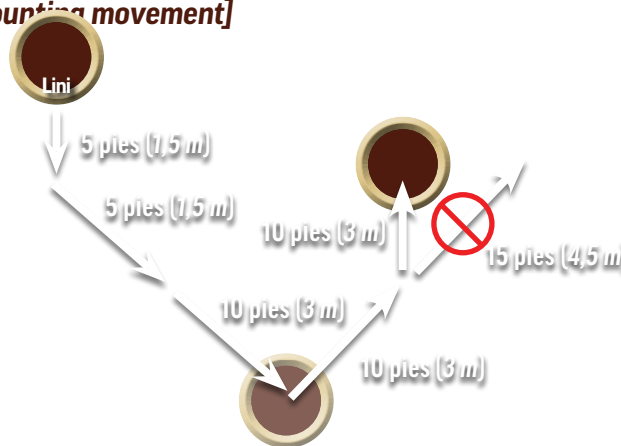
Algunas aptitudes permiten a una criatura moverse mientras lleva consigo a otra. Esto es movimiento forzado para la criatura transportada. Si no se indica lo contrario, ambas se mueven por el mismo camino mientras ello sucede. Por ejemplo, la criatura portadora no puede arrastrar a su víctima a través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

CÓMO CONTAR EL MOVIMIENTO

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

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

counting movement]



TERRENO

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

Terreno difícil

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

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

Ignorar el terreno difícil

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

Terreno arriesgado

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

Superficies estrechas

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

Terreno desigual

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

Pendientes

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

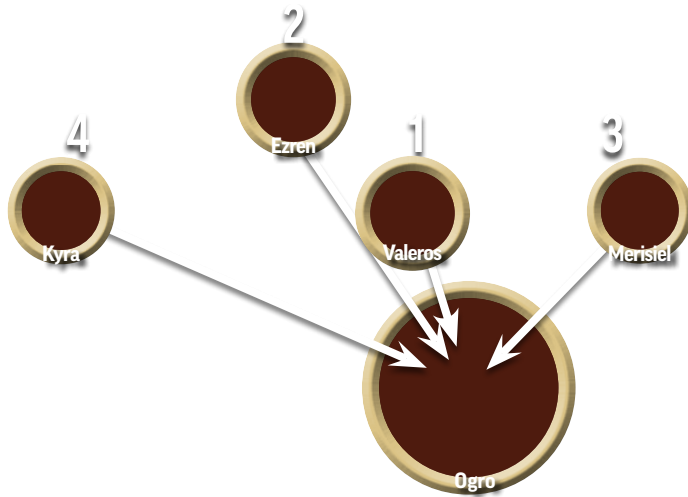
Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice



COBERTURA

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

COBERTURA

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

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

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

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

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

Cobertura y criaturas grandes

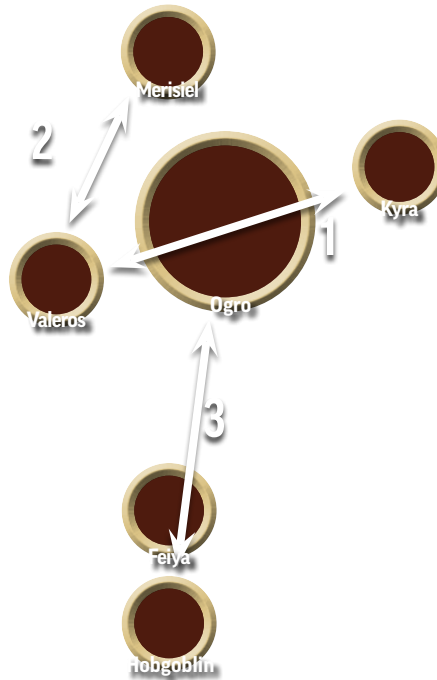
Si la criatura que se encuentra entre el objetivo y tú es dos o más categorías de tamaño mayor que ambos, el espacio de dicha criatura bloquea el efecto lo suficiente como para proporcionar cobertura normal en lugar de cobertura menor. El DJ podría determinar que una criatura no obtiene cobertura de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

Circunstancias especiales

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

FLANQUEO

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



FLANQUEO

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

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

Flanqueo en tres dimensiones

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

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

LAS CRIATURAS MENUDAS Y EL FLANQUEO

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

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

CÓMO EVITAR EL FLANQUEO

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

EFECTOS

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

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

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

DURACIÓN

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

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

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

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

RANGO DE DISTANCIA Y ALCANCE

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

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

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

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

OBJETIVOS

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

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

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

ÁREAS

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

LÍNEA DE EFECTO

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

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

ESTADOS

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

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

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

LÍNEA VISUAL

Algunos efectos requieren que tengas línea visual hasta tu ob-

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

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

ÁREA

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

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

CONO

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

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

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

EMANACIÓN

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

EXPLOSIÓN

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

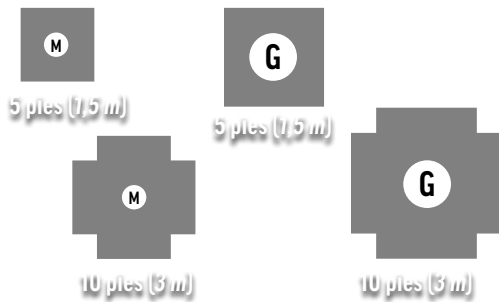
ejemplo, cuando lanzas *bola de fuego*, detona en la esquina de una casilla a 500 pies (150 m) de ti y crea una explosión de 20 pies (6 m) de radio, lo que significa que se extiende 20 pies (6 m) en todas direcciones desde la esquina de la casilla elegida, afectando a cada criatura cuyo espacio (o incluso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

LÍNEA

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

AREAS

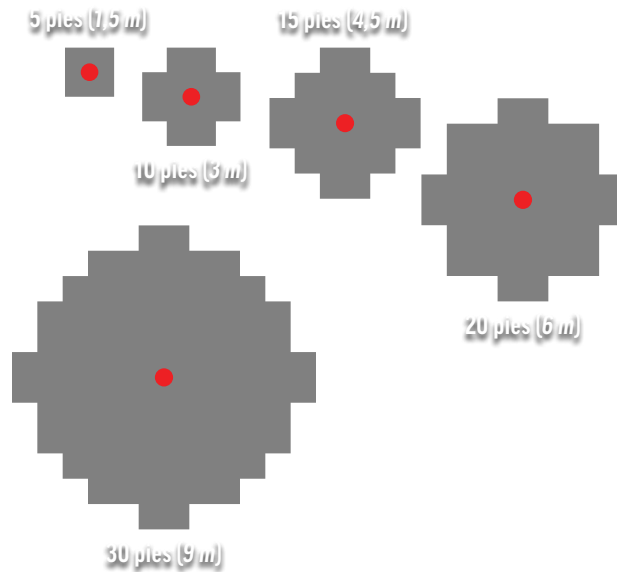
Emanación



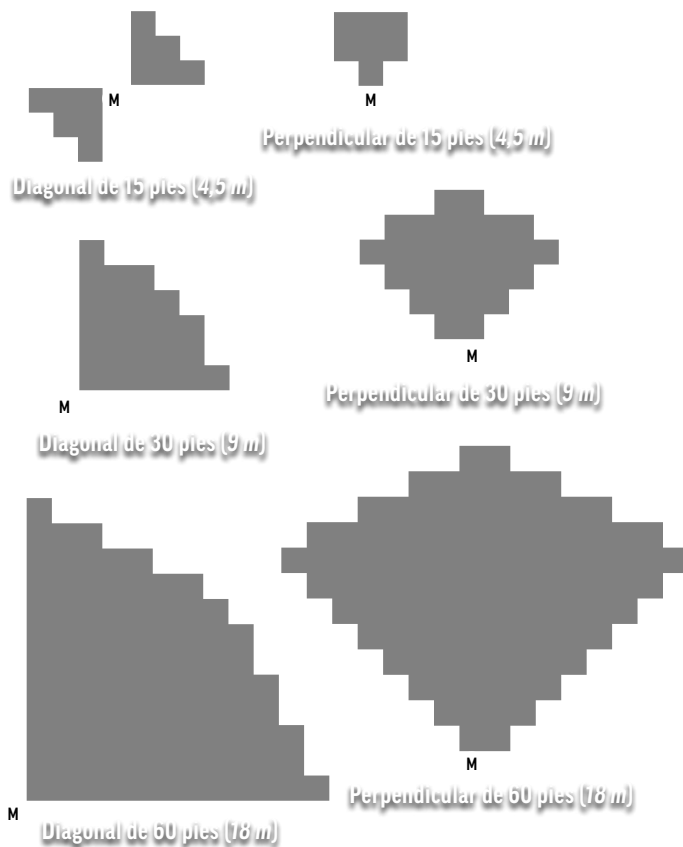
M Criatura Mediana o más pequeña

G Criatura Grande

Explosión



Cono



Línea



Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Efectos

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

AFLICCIONES

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

FORMATO

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

Nombre y rasgos

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

Tirada de salvación

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

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

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

Incubación

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

Duración máxima

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

Etapas

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

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

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

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

DAÑO Y ESTADOS

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

EXPOSICIONES MÚLTIPLES

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

AFLICCIONES VIRULENTAS

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

EJEMPLO DE AFLICCIÓN

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

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

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

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

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

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

CÓMO ELIMINAR LAS AFLICCIONES

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

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

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

CONTRARRESTAR

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

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

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

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

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

Fallo crítico No consigues contrarrestar al objetivo.

Tabla de contrarrestar

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

PERCEPCIÓN Y DETECCIÓN

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

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

LUZ

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

Luz brillante

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

Luz tenue

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

Oscuridad

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

SENTIDOS

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

Sentidos precisos

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

Sentidos imprecisos

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

Sentidos vagos

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

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

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

SENTIDOS ESPECIALES

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

Visión en la oscuridad y visión en la oscuridad mayor

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

CÓMO DETECTAR CON OTROS SENTIDOS

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

Cómo utilizar el Sigilo con otros sentidos

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

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

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

Visión en la penumbra

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

Olfato

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

Sentido de la vibración

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO DETECTAR CRIATURAS

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

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

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

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

Observado

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

Escondido

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

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

No detectado

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

El estado no detectado cubre las criaturas cuya presencia ignoras.

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

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

Inadvertido

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

Oculto

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

Invisible

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

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

MODO DE ENCUENTRO

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

ESTRUCTURA

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

Paso 1: tira iniciativa

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

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

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

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

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

Paso 2: juega un asalto

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

Paso 3: empieza el siguiente asalto

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

Paso 4: acaba el encuentro

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

TURNOS

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

Paso 1: empieza tu turno

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

CÓMO LLEVAR LA CUENTA DE LA INICIATIVA

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

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

Cómo cambiar el orden de iniciativa

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

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

Paso 2: actúa

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

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

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

Paso 3: acaba tu turno

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

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

ACTIVIDADES DURANTE LOS ENCUENTROS

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

REACCIONES DURANTE LOS ENCUENTROS

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

BATALLAS ESPECIALES

Combate montado

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

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

Ataques montados

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

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

Defensas montadas

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

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

Combate aéreo

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

COMBATE TRIDIMENSIONAL

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

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

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

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

Combate acuático

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

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

Ahogarse y asfixiarse

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Afflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MODO DE EXPLORACIÓN

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

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

VELOCIDAD DE VIAJE

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

VELOCIDAD DE VIAJE

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

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

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

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

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

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

Las actividades de exploración más comunes se exponen a continuación.

ALIGERAR

EXPLORACIÓN MOVIMIENTO

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

DEFENDER

EXPLORACIÓN

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

DETECTAR MAGIA

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

EVITAR SER VISTO

EXPLORACIÓN

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

EXPLORAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

INVESTIGAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

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

MANTENER UN EFECTO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

REGISTRAR

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

REPETIR UN CONJURO

CONCENTRAR EXPLORACIÓN

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

SEGUIR AL EXPERTO

AUDITIVO CONCENTRAR EXPLORACIÓN VISUAL

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

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

DESCANSO Y PREPARATIVOS DIARIOS

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

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN POR HABILIDAD

El Capítulo 4: Habilidades incluye actividades de exploración adicionales.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MODO DE TIEMPO LIBRE

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

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

OBTENER INGRESOS

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

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

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

DESCANSO DE LARGA DURACIÓN

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

RECONVERTIR

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

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

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

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

Dotes

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

Habilidades

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

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

Rasgos de clase

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

COMPRAS Y ARTESANÍA

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

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

ACTIVIDADES DE TIEMPO LIBRE POR HABILIDAD

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

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

Falsificar: falsificas un documento (pág. 246).

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

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

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

COSTE DE LA VIDA

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

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

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

Creación de objetos

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

OTRAS ACTIVIDADES

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

Objetivos

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

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Las reglas de un vistazo

Pruebas

Tiradas de ataque

Defensas

Percepción

Pruebas de Habilidad

Tiradas de daño

Inmunidad, Debilidad y Resistencia

Tipos de daño

Puntos de Golpe, Curación y Moribundo

Puntos de Héroe

Acciones

Acciones básicas

Movimiento

Terreno y Reacciones

Cubrirse y Flanquear

Efectos

Área

Aflicciones y Contrarrestar

Percepción y detección

Modo de encuentro

Batallas especiales

Modo de exploración

Modo de tiempo libre

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

APÉNDICE DE ESTADOS

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

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

VALORES DE ESTADO

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

ESTADOS PREVALENTES

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

LISTA DE ESTADOS

Acelerado

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

Agarrado

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

Amistoso

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

GANAR Y PERDER ACCIONES

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

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

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

Anonadado

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

Asustado

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

Aturdido

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

REGLAS SOBRE DAÑO PERSISTENTE

Las reglas adicionales que se presentan a continuación se aplican a ciertos casos de daño persistente. El daño persistente sigue su curso y acaba automáticamente tras un cierto tiempo al apagarse el fuego, coagularse la sangre y cosas parecidas. El DJ es quien determina cuándo ocurre esto, pero por lo general se tarda 1 minuto.

Recuperación asistida

Puedes tomar medidas que te ayuden a recuperarte del daño persistente, o te puede ayudar un aliado, lo que te permite hacer una prueba plana adicional antes del final de tu turno. Ésta suele ser una actividad que requiere 2 acciones y tratarse de algo que mejora razonablemente tus posibilidades (a determinar por el DJ). Por ejemplo, podrías intentar sofocar una llama o lavarte una salpicadura de ácido. Esto te permite hacer una prueba plana adicional de inmediato, pero sólo una vez por asalto.

El DJ es quien decide cómo funciona tu ayuda, utilizando los siguientes ejemplos como directrices si no hay una acción específica aplicable.

- La acción para ayudar podría requerir una prueba de habilidad u otra tirada para determinar su efectividad.
- Reduciendo a 10 la CD de la prueba plana para un tipo particularmente apropiado de ayuda, como por ejemplo rociarte de agua para apagar las llamas.
- Acabando automáticamente con el estado debido al tipo de ayuda, como por ejemplo curación que te restablece a tu máximo de PG para acabar con el daño persistente por sangrado o sumergirte en un lago para acabar con el daño persistente por fuego.
- Alterando el número de acciones requeridas para ayudarte si los medios que usa quien te ayuda son especialmente eficaces o notablemente ineficaces.

dido suele incluir un valor que indica cuántas acciones en total pierdes, posiblemente a lo largo de turnos múltiples, debido a estar aturdido. Cada vez que recuperas acciones, reduce en tu valor de aturdido el número que recuperas, y después reduce tu valor de aturdido en el número de acciones perdidas. Por ejemplo, si estabas aturdido 4, perderías tus 3 acciones del turno, lo que te reduciría a aturdido 1; en tu siguiente turno, perderías una acción más, y después podrías utilizar de forma normal tus 2 acciones restantes. En lugar de ello, aturdido podría tener una duración, como por ejemplo «aturdido durante 1 minuto», lo que te haría perder todas tus acciones durante ese tiempo.

Aturdido prevalece sobre lentificado. Si la duración de tu estado aturdido se acaba mientras estás lentificado, cuenta las acciones perdidas debido al estado aturdido contra las que has perdido por estar lentificado. Por lo tanto, si estuvieras aturdido 1 y lentificado 2 al inicio de tu turno, perderías 1 acción por aturdido y después 1 acción adicional por lentificado; por lo tanto aún te quedaría 1 acción para utilizar en dicho turno.

Cegado

No puedes ver. Todo el terreno normal es terreno difícil para ti. No puedes detectar nada utilizando la vista. Fallas automáticamente de forma crítica las pruebas de Percepción que requieren ser capaz de ver y, si la vista es tu único sentido preciso, sufres un penaliza-

Inmunidades, resistencias y debilidades

Las inmunidades, las resistencias y las debilidades se aplican todas ellas al daño persistente. Si un efecto inflige daño inicial además del daño persistente, aplica las inmunidades, las resistencias y las debilidades por separado al daño inicial y al daño persistente. Por lo general, si un efecto niega el daño inicial, también niega el persistente, como en el caso de un arma cortante que también inflige daño persistente por sangrado porque te ha hecho un corte. En algunas situaciones, el DJ podría decidir lo contrario.

Estados múltiples de daño persistente

Te puedes ver afectado simultáneamente por múltiples estados de daño persistente, si los tipos de daño son diferentes. Si pudieras sufrir más de un tipo de estado de daño persistente con el mismo tipo de daño, la cantidad superior tendría precedencia sobre la inferior. Si no queda claro qué daño sería superior, como por ejemplo si estás sufriendo 2 daño persistente por fuego y después empiezas a sufrir 1d4 daño persistente por fuego, el DJ es quien decide qué origen de daño encaja mejor con la escena. El daño que sufres debido al daño persistente tiene lugar todo a la vez, por lo que si algo desencadena cuándo sufres daño, sólo lo desencadena una vez; si estás moribundo y sufres diversos tipos de daño persistente, sólo incrementas una vez tu estado moribundo.

dor -4 por estatus a las pruebas de Percepción. Eres inmune a los efectos visuales. Cegado prevalece sobre deslumbrado.

Condenado

Tu alma ha sido aferrada por una poderosa fuerza que te lleva a las puertas de la muerte. Condenado siempre incluye un valor. El valor de moribundo al que mueres se reduce en la misma cantidad que tu valor de condenado. Si tu valor de moribundo máximo queda reducido a 0, mueres al instante. Cuando mueres, dejas de estar condenado.

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

Confundido

No estás alerta y atacas de forma incontrolada. Estás desprevenido, no tratas a nadie como aliado (aunque ellos podrían seguirte tratando a ti como aliado suyo) y no puedes Retrasar, Preparar o utilizar acciones.

Usas todas tus acciones para dar Golpes o lanzar trucos ofensivos, aunque el DJ puede hacer que uses otras acciones para facilitar el ataque, como desenvainar un arma, moverte para poner un objetivo a tu alcance, etc. Tus objetivos los determina aleatoriamente el DJ. Si no dispones de otros objetivos viables, te designas como objetivo a ti mismo, acertándote automática-

GRUPOS DE ESTADOS

Existen algunos estados que están relacionados entre sí o que comparten un tema similar. Puede ser útil echarles un vistazo de conjunto para entender cómo interaccionan.

Detección: observado, escondido, no detectado, inadvertido

Sentidos: cegado, oculto, deslumbrado, ensordecido, invisible

Muerte y moribundo: condenado, moribundo, inconsciente, herido

Actitudes: hostil, malintencionado, indiferente, amistoso, solícito

Aptitudes reducidas: torpe, drenado, debilitado, anonadado

REGLAS DE MUERTE Y DE MORIBUNDOS

Los estados condenado, moribundo, inconsciente y herido tienen que ver todos ellos con el proceso de estar cerca de la muerte. Las reglas completas están en las páginas 410 a 411. La información más significativa no contenida en los propios estados es la siguiente: cuando has sido reducido a 0 Puntos de Golpe, estás inconsciente y con los siguientes efectos.

- Mueves de inmediato tu posición de iniciativa a directamente antes de la criatura o efecto que te ha reducido a 0 Puntos de Golpe.
- Sufres el estado moribundo 1. Si el efecto que te dejó inconsciente era un éxito crítico del atacante o resultado de un fallo crítico tuyo, sufres en su lugar el estado moribundo 2. Si sufres el estado herido, incrementa el valor de moribundo en tu valor de herido. Si el daño procede de un ataque o efecto no letal, no sufres el estado moribundo sino que estás inconsciente con 0 Puntos de Golpe.

mente pero sin conseguir un impacto crítico. Si te es imposible atacar o lanzar conjuros, balbuceas de forma incoherente, malgastando tus acciones.

Cada vez que sufres daño de un ataque o conjuro, puedes hacer una prueba plana CD 11 para recuperarte de la confusión y acabar con el estado.

Controlado

Te han dado una orden, te han dominado mágicamente o por lo demás han subvertido tu voluntad. Tu controlador dicta cómo actúas y puede hacer que uses cualquiera de sus acciones, incluyendo ataques, reacciones o incluso Retrasar. Por lo general, el controlador no tiene que gastar acciones propias cuando te controla.

Daño persistente

Estás sufriendo daño de un efecto continuado, como por ejemplo estar ardiendo. Esto aparece como «X daño persistente [tipo]», donde «X» es la cantidad de daño infligido y «[tipo]» es el tipo de daño. Como el daño normal, se puede doblar o reducir a la mitad basándose en los resultados de una tirada de ataque o tirada de salvación. En lugar de sufrir el daño persistente de inmediato, lo sufres al final de cada uno de tus turnos si tienes el estado, tirando de nuevo cualquier dado de daño cada vez. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas del mismo. Si tienes éxito, el estado se acaba.

Debilitado

Tu capacidad física se ha visto reducida. Debilitado siempre incluye un valor. Cuando estás debilitado sufres un penalizador por estatus igual al valor del estado a las tiradas y a las CD basadas en la Fuerza, incluyendo las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo basadas en la Fuerza, las tiradas de daño basadas en la Fuerza y las pruebas de Atletismo.

Deslumbrado

Tus ojos han sido sobreestimulados o se te ha nublado la vista. Si la vista es tu único sentido preciso, todas las criaturas y objetos están ocultos de ti.

Desprevenido

Estas distraído o de alguna otra forma eres incapaz de centrar tu atención completa en la defensa. Sufres un penalizador -2 por estatus a la CA. Algunos efectos te imponen el estado desprevenido tan sólo frente a determinadas criaturas o contra determinados ataques. Otros, en especial los estados, te pueden dejar desprevenido contra todo. Si una regla no especifica que el estado sólo se aplica a determinadas circunstancias, se aplica a todas ellas, como por ejemplo «El objetivo queda desprevenido».

Drenado

Tu salud y tu vitalidad se han visto disminuidos al perder sangre, fuerza vital o alguna otra esencia. Drenado incluye siempre un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a tu valor de drenado a las pruebas basadas en la Constitución, como por ejemplo las salvaciones de Fortaleza. También pierdes tantos Puntos de Golpe como tu nivel (mínimo 1) multiplicado por el valor de drenado, y tus Puntos de Golpe máximos se ven reducidos en la misma cantidad. Por ejemplo, si quedas drenado 3 y eres un personaje de 3.º nivel, pierdes 9 Puntos de Golpe y reduces en 9 tu máximo de PG. Perder dichos Puntos de Golpe no cuenta como sufrir daño.

Cada vez que obtienes una noche completa de descanso, tu valor de drenado disminuye en 1. Esto incrementa tus PG máximos, pero no recuperas de inmediato los Puntos de Golpe perdidos.

Ensoordecido

No puedes oír. Fallas críticamente de forma automática todas las pruebas de Percepción que requieren que seas capaz de oír. Sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para la iniciativa y para las pruebas que implican el sonido pero que también se basan en otros sentidos. Si llevas a cabo una acción con el rasgo auditivo, has de tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde; haz la prueba después de gastar la acción, pero antes de aplicar cualquier efecto. Eres inmune a los efectos auditivos cuando estás ensordecido.

Escondido

Mientras estás escondido de una criatura, dicha criatura conoce el espacio en el que estás pero no puede determinar con precisión dónde. Lo normal es que te escondas utilizando Sigilo o Esconderte. Cuando Buscas a una criatura utilizando tan solo sentidos imprecisos, permanece escondida en lugar de observa-

da. Una criatura de la que estás escondido está desprevenida ante ti y ha de tener éxito en una prueba plana CD 11 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto, o no consigue afectarte. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana.

Una criatura podría ser capaz de utilizar la acción Buscar para observarte, tal y como se describe en la pág. 416

Fascinado

Te ves obligado a centrar tu atención en algo, lo que te distrae de todo lo demás que sucede a tu alrededor. Sufres un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y de habilidad y no puedes usar acciones con el rasgo concentrar si dichas acciones (o sus consecuencias previstas) no están relacionadas con el motivo de tu fascinación, a determinar por el DJ. Por ejemplo, podrías ser capaz de Buscar y de Recordar conocimiento acerca del motivo, pero probablemente no podrías lanzar un conjuro que designara como objetivo a una criatura diferente. Este estado se acaba si una criatura lleva a cabo acciones hostiles contra ti o contra cualquiera de tus aliados.

Fatigado

Estás cansado y no puedes reunir mucha energía. Sufres un penalizador -1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación. No puedes usar las actividades de exploración que tienen lugar mientras se viaja, como las que se describen en las págs. 438 a 439.

Te recuperas de la fatiga después de una noche completa de descanso.

Herido

Has sufrido una herida grave. Si pierdes el estado moribundo y aún no tienes el estado herido, quedas herido 1. Si ya tenías el estado herido cuando pierdes el estado moribundo, el valor de tu estado moribundo se incrementa en 1. Si el sufres el estado moribundo mientras estás herido, incrementa el valor de tu estado moribundo en tu valor de herido.

El estado herido acaba si alguien te establece con éxito Puntos de Golpe utilizando Tratar heridas, o bien si te restablecen a tus Puntos de Golpe completos por cualquier medio y descansas durante 10 minutos.

Hostil

Este estado refleja la disposición de un criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérselo a un PJ. Una criatura hostil hacia un PJ pretende activamente dañarlo. No necesariamente le atacará, pero no aceptará Petición alguna de él.

Huyendo

Te ves obligado a huir debido al miedo o a alguna otra compulsión. En tu turno, tienes que gastar cada una de tus acciones intentando huir del origen del estado de la forma más expeditiva posible (por ejemplo, usando acciones de movimiento para irte o abriendo puertas que evitan tu huida). El origen suele ser el efecto o criatura que te ha impuesto el estado, aunque algunos

ESTADOS REDUNDANTES

Tan sólo puedes tener un estado determinado una vez. Si un efecto te impondría un estado que ya tienes, tienes dicho estado con la duración más larga de entre las dos. El estado de duración más corta se acaba de manera efectiva, aunque otros estados causados por el efecto original y de duración más corta podrían continuar.

Por ejemplo, digamos que te ha impactado un monstruo que te aplasta un brazo; la herida hace que quedes debilitado 2 y desprevenido hasta el final del siguiente turno del monstruo. Antes del final del siguiente turno de dicha criatura, una trampa te envenena, lo que te hace estar debilitado 2 durante 1 minuto. En este caso, el debilitado 2 que dura 1 minuto reemplaza al debilitado 2 del monstruo, por lo que permanecerías debilitado 2 a lo largo de la duración más larga. Seguirías desprevenido, puesto que nada ha reemplazado a dicho estado, y duraría sólo hasta el final del siguiente turno del monstruo.

Una aptitud que elimina un estado lo elimina por completo, sin importar su valor o las veces que te has visto afectado por él. En el ejemplo de más arriba, un conjuro que eliminara el estado debilitado lo eliminaría por completo; no haría falta que lo eliminara dos veces.

Estados redundantes con valores

Los estados con diferentes valores se consideran estados diferentes. Si te ves afectado en múltiples ocasiones por un estado con valor, sólo aplicas el valor más alto, aunque tendrías que llevar la cuenta de ambas duraciones si una de ellas tuviera un valor inferior pero durara más. Por ejemplo, si tienes un estado lentificado 2 que dura 1 asalto y un estado lentificado 1 que dura 6 asaltos, estarías lentificado 2 durante el primer asalto y después cambiarías a lentificado 1 para los restantes 5 asaltos de la duración del segundo efecto. Si algo reduce el valor del estado, lo reduce para todos los estados de dicho nombre que te afectan. Por ejemplo, en el ejemplo de más arriba, si algo reduce en 1 tu valor de lentificado, reduce el primer estado del ejemplo a lentificado 1 y el segundo a lentificado 0, eliminándolo.

efectos podrían definir otra cosa como origen. No puedes Retrasar ni Preparar mientras huyes.

Impedido

Llevas más peso del que puedes acarrear. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 pies (3 m) a todas tus Velocidades. Como con todos los penalizadores a la Velocidad, éste no puede reducirla por debajo de 5 pies (1,5 m).

Inadvertido

Si estás inadvertido para una criatura, dicha criatura no tiene ni idea de que estás presente. Cuando estás inadvertido, también estás no detectado. Esto sólo importa para las aptitudes que se pueden utilizar sólo contra objetivos totalmente ignorantes de tu presencia.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

Inconsciente

Estás dormido o te han noqueado. No puedes actuar. Sufres un penalizador -4 por estatus a la CA, la Percepción y las salvaciones de Reflejos, además de los estados cegado y desprevenido. Cuando sufres este estado, caes tumbado y sueltas los objetos que sostienes, si el efecto no indica lo contrario o el DJ no determina que estás en una posición que no te lo permite.

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

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

Si estás inconsciente y tienes más de 1 Punto de Golpe (típicamente porque estás dormido o inconsciente debido a un efecto), despiertas de una de las siguientes formas.

- Sufres daño, aunque si el daño te reduce a 0 Puntos de Golpe, quedas inconsciente y sufres el estado moribundo de la forma normal.
- Recibes curación, diferente a la natural que obtienes del descanso.
- Alguien te mueve para despertarte mediante una acción de Interactuar.
- Hay mucho ruido a tu alrededor que podría despertarte. Al inicio de tu turno, haces automáticamente una prueba de Percepción contra la CD del ruido (o contra una CD menor si hay más de un ruido), despertando si tienes éxito. Si hay criaturas intentando no hacer ruido a tu alrededor, esta prueba de Percepción utiliza su CD de Sigilo. Algunos efectos te hacen dormir de forma tan profunda que no permiten esta prueba de Percepción.
- Si simplemente estás dormido el DJ decide que te despiertas, o bien porque has tenido una noche de sueño reparador, o bien porque algo ha interrumpido tu descanso.

Indiferente

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérselo a un PJ. A una criatura indiferente hacia un PJ no le preocupa éste en modo alguno. Supón que la actitud de una criatura hacia un PJ determinado es indiferente si no se especifica lo contrario.

Indispuesto

No te encuentras bien. Indispuesto siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual a dicho valor a todas tus pruebas y CD. No puedes ingerir nada voluntariamente (incluyendo elixires y pociones) mientras estás indispuesto. Puedes invertir una acción individual vomitando, en un intento de recuperarte, lo que te permite hacer de inmediato una salvación de Fortaleza contra la CD del efecto que te ha dejado indispuesto. Con un éxito, reduces en 1 tu valor de indispuesto (o en 2 con un éxito crítico).

Inmovilizado

No puedes moverte. Eres incapaz de utilizar acción alguna con el rasgo movimiento. Si estás inmovilizado por algo que te mantiene fijo en un lugar y una fuerza externa te sacaría de tu espacio, dicha fuerza ha de tener éxito en una prueba, o bien contra la CD del efecto que te mantiene en tu lugar, o bien contra la defensa relevante (por lo general, la CD de Fortaleza) del monstruo que te mantiene inmóvil.

Invisible

No puedes ser visto. Estás no detectado para todo el mundo. Las criaturas pueden Buscar para detectarte; si una criatura tiene éxito en su prueba de Percepción contra tu CD de Sigilo, quedas escondido para ella hasta que utilizas Movimiento furtivo para volver al estado de no detectado. Si te haces invisible cuando alguien puede verte, empiezas escondido para dicha criatura (en lugar de no detectado) hasta que utilizas con éxito Movimiento furtivo. No puedes quedar observado mientras eres invisible excepto mediante el uso de aptitudes especiales o magia.

Lentificado

Tienes menos acciones. Lentificado siempre incluye un valor. Cuando recuperas tus acciones, reduce el número recuperado en tu valor de lentificado. Como quiera que recuperas acciones al inicio de tu turno, no pierdes acciones de inmediato si te lentifican durante tu turno.

Malintencionado

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un personaje en particular, y sólo efectos sobrenaturales (como un conjuro) pueden imponérselo a un PJ. A una criatura malintencionada hacia un PJ no le gusta dicho PJ. La criatura malintencionada no acepta Peticiones de él.

Moribundo

Te estás desangrando o estás de alguna otra manera a las puertas de la muerte. Mientras te encuentras en este estado, estás inconsciente. Moribundo incluye siempre un valor y, si en algún momento llegas a moribundo 4, mueres. Cuando estás moribundo, tienes que hacer una prueba de recuperación (página 411) al inicio de tu turno cada asalto, para determinar si mejoras o empeoras. Tu estado moribundo se incrementa en 1 si sufres daño mientras estás moribundo, o en 2 si sufres daño por parte de un impacto crítico del enemigo o de un fallo crítico en tu salvación.

Si pierdes el estado moribundo teniendo éxito en una prueba de recuperación y sigues a 0 Puntos de Golpe, permaneces inconsciente pero te puedes despertar tal y como se indica en el estado inconsciente. Pierdes automáticamente el estado moribundo y te despiertas si llegas a tener 1 Punto de Golpe o más. En cualquier momento en el que pierdes el estado moribundo, sufres el estado herido 1 o incrementas en 1 tu valor de herido si ya lo tienes.

Neutralizado

Estás atado y apenas puedes moverte, o una criatura te tiene sujeto. Sufres los estados desprevenido e inmovilizado, y no puedes utilizar ningún ataque o acción de manipular excepto

tratar de Huir o Abrir por la fuerza tus ligaduras. Neutralizado prevalece sobre agarrado.

No detectado

Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura no puede verte, no tiene idea alguna del espacio que ocupas, y no puede designarte como objetivo, aunque sigues pudiendo verte afectado por aptitudes con área de efecto. Cuando no has sido detectado por una criatura, dicha criatura está desprevenida ante ti.

Una criatura que no te ha detectado puede adivinar en qué casilla estás para designarte como objetivo. Tiene que elegir una casilla y llevar a cabo un ataque. Esto funciona igual que designar como objetivo a una criatura escondida (requiriendo una prueba plana CD 11, tal y como se describe en la pág. 434), pero la prueba plana y la tirada de ataque las tira en secreto el DJ, que no revela si el ataque falla debido a fallar la prueba plana, a fallar la tirada de ataque o a elegir la casilla equivocada. Puede Buscar para ver si te encuentra, tal y como se describe en la pág. 416.

Observado

Cualquier cosa a plena vista está observada por ti. Si una criatura toma medidas para evitar la detección, como por ejemplo utilizar el Sigilo para Escondarse, puede pasar a estar escondida o no detectada en lugar de observada. Si tienes otro sentido preciso aparte de la vista, podrías ser capaz de observar a una criatura u objeto utilizando en su lugar dicho sentido. Tan solo puedes observar a una criatura con tus sentidos precisos. Cuando Buscas a una criatura utilizando tan solo sentidos imprecisos, permanece escondida en lugar de observada.

Oculto

Es difícil que una o más criaturas te vean debido a niebla espesa o algún otro rasgo oscurecedor. Puedes estar oculto de algunas criaturas pero no de otras. Mientras estás oculto, sigues pudiendo estar observado, pero es más difícil que te designen como objetivo. Una criatura de la que estás oculto ha de tener éxito en una prueba plana CD 5 para designarte como objetivo de un ataque, conjuro u otro efecto. Si la prueba falla, no resultas afectado. Los efectos de área no están sujetos a esta prueba plana.

Paralizado

Tu cuerpo está congelado en un lugar. Sufres el estado desprevenido y no puedes actuar excepto para Recordar conocimiento y utilizar acciones que sólo requieren el uso de la mente (a determinar por el DJ). Tus sentidos siguen funcionando, pero sólo en las áreas que puedes percibir sin moverte, por lo que no puedes Buscar.

Petrificado

Te han convertido en piedra. No puedes actuar, ni sentir nada. Te conviertes en un objeto con una Impedimenta doble de la tuya normal (típicamente 12 para una criatura Mediana petrificada o 6 para una criatura Pequeña petrificada), CA 9, Dureza 8 y los mismos Puntos de Golpe actuales que cuando estabas vivo. Careces de Umbral de rotura. Cuando acaba el estado petrificado, tienes el mismo número de Puntos de Golpe que

tenías como estatua. Si la estatua queda destruida, mueres de inmediato. Mientras estás petrificado, tu cuerpo y tu mente están en estasis, por lo que no envejeces ni te das cuenta del paso del tiempo.

Roto

Roto es un estado que sólo afecta a los objetos. Un objeto se rompe cuando el daño reduce sus Puntos de Golpe a una cifra igual o menor que su Umbral de rotura. Un objeto roto no se puede utilizar para su función normal, ni concede bonificadores, a excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota.

Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y limitaciones en los que normalmente se incurre por transportarlo, sostenerlo o llevarlo puesto. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente. Si un efecto hace que un objeto quede automáticamente roto y éste tiene más PG que su Umbral de rotura, dicho efecto también reduce los PG actuales del objeto al Umbral de rotura.

Solícito

Este estado refleja la disposición de una criatura hacia un PJ en particular, y tan solo efectos sobrenaturales (como un conjuro), pueden imponérselo a un PJ. Una criatura amistosa hacia un PJ quiere ayudarlo activamente. Aceptará Peticiones razonables del mismo, si no son a expensas de los objetivos o de la calidad de vida de dicha criatura. Si el PJ (o uno de sus aliados) lleva a cabo acciones hostiles contra la criatura, ésta pasa a una actitud peor dependiendo de la gravedad de la acción hostil, a determinar por el DJ.

Torpe

Tus movimientos se vuelven torpes e inexactos. Torpe siempre incluye un valor. Sufres un penalizador por estatus igual al valor del estado a las pruebas y a las CD basadas en la Destreza, incluyendo la CA, las salvaciones de Reflejos, las tiradas de ataque a distancia y las pruebas de habilidad que utilizan Acrobacias, Sigilo y Latrocinio.

Tumbado

Estás tendido en el suelo. Estás desprevenido y sufres un penalizador -2 por circunstancia a las tiradas de ataque. Las únicas acciones de movimiento que puedes utilizar son Gatear y Ponerte de pie. Ponerte de pie acaba con el estado tumbado. Puedes Ponerte a cubierto mientras estás tumbado para ponerte en cuclillas y conseguir cobertura mayor contra los ataques a distancia, incluso si no tienes ningún objeto tras el que parapetarte, lo que te concede un bonificador +4 por circunstancia a la CA contra los ataques a distancia (pero sigues desprevenido).

Si algo te haría quedar tumbado cuando estás Trepando o Volando, caes al suelo (ver pág. 421 para las reglas sobre caídas). No puedes quedar tumbado mientras estás Nadando.

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

HOJA DE PERSONAJE

ASCENDENCIA

ASCENDENCIA y herencias

Tamaño

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Fuerza

Mejora parcial

Destreza

Mejora parcial

Constitución

Mejora parcial

Inteligencia

Mejora parcial

Sabiduría

Mejora parcial

Carisma

Mejora parcial

DEFENSAS

Clase de armadura

Escudo

Dureza

Max PG

UR

PG

Competencia en armadura

Sin armadura

Ligera

Intermedia

Pesada

Fortaleza

Reflejos

Voluntad

Con Comp Obj

Des Comp Obj

Sab Comp Obj

Notas de defensa

PUNTOS DE GOLPE

Máximos

PG actuales

PG temporales

Morib.

Herido

Resistencias e inmunidades

Estados

HABILIDADES

Acrobacias

Arcanos

Artesanía

Atletismo

Diplomacia

Engaño

Interpretación

Intimidación

Latrocinio

Medicina

Naturaleza

Ocultismo

Religión

Saber

Saber

Sigilo

Sociedad

Supervivencia

Notas de habilidades

IDIOMAS

PERCEPCIÓN

VELOCIDAD

GOLPES

Golpes cuerpo a cuerpo

Arma

Fue Comp Obj

Daño

Rasgos y notas

Golpes a distancia

Arma

Des Comp Obj

Daño

Rasgos y notas

Copetencias en armas

Sin armas

Simple

Marcial

Avanzada

Otra

Especializaciones críticas

CD DE CLASE

RECORDATORIOS

Competencia

No entrenado +0

Entrenado 2 + nivel

Experto 4 + nivel

Maestro 6 + nivel

Legendario 8 + nivel

Iconos de acción

Una acción

Actividad de dos acciones

Actividad de tres acciones

Acción gratuita

Reacción

Página uno—Estadísticas

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

Jose Bernardo Rojas Lopez (Order: 43879507)

DOTES DE ASCENDENCIA Y GENERALES			APTITUDES DE CLASE		INVENTARIO				
Nivel 1	Aptitudes de ascendencia y de herencia		Dotes y rasgos de clase			Objetos sostenidos		Imp	
	Dote de ascendencia								
	Dote de habilidad de bagaje								
2	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase			Consumibles		Imp	
3									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
4									
	Dote de ascendencia		Mejoras	Rasgo de clase					
5									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
6									
	Dote general		Rasgo de clase						
7									
	Dote de habilidad		Dote de clase			Objetos puestos		Investidos	Imp
8									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
9									
	Dote de habilidad		Mejoras	Dote de clase					
10									
	Dote general		Rasgo de clase						
11									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
12									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
13									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
14									
	Dote general		Mejoras	Rasgo de clase					
15									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
16									
	Dote de ascendencia		Rasgo de clase						
17									
	Dote de habilidad		Dote de clase						
18									
	Dote general		Rasgo de clase						
19									
	Dote de habilidad		Mejoras	Dote de clase					
20									

Imp

Objetos ligeros

10 objetos de Impedimenta ligera = Impedimenta 1

Impedido 5 + Fue

Máximo 10 + Fue

Máximos investidos 10

RIQUEZA

PC

PP

PO

PPT

Gemas y objetos de arte

Precio

Imp

Grupo étnico

Nacionalidad

Lugar de nacimiento

Edad

Género

Altura

Peso

Apariencia

PERSONALIDAD

Actitud

Dios o filosofía

Edictos

Anatemas

Le gusta

No le gusta

Frases comunes

Notas

Aliados

Enemigos

Organizaciones

ACCIONES Y ACTIVIDADES

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

ACCIONES Y REACCIONES GRATUITAS

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

TRADICIONES MÁGICAS

Arcana
Primigenia



Ocultista
Divina

- ☐ Lanzador preparado
- ☐ Lanzador espontáneo

ESTADÍSTICAS DE CONJURO

Ataque de conjuro

CD de conjuros

En	10 + +
Ex	
M	
L	

Base Clave Comp

TRUCOS

Trucos por día

Nivel del truco

Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

CONJUROS DE FOCO

Puntos de foco ○○○

Rango de
conjuro de foco

Conjuro de Foco
Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

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

Reenfocar Invierte 10 minutos en recuperar 1 Punto de Foco

CONJUROS INNATOS

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

ESPACIOS DE CONJURO

Conjuros por día

Nivel de conjuro

Conjuros restantes

CONJUROS

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

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

RITUALES

Nombre	Rango	Coste
--------	-------	-------

Nombre	Rango	Coste
--------	-------	-------

GLOSARIO E ÍNDICE

Las referencias marcadas con “MD” se refieren al Manual de dirección. Todas las demás se refieren a este libro.

1 natural, 20 natural Cuando tiras 1d20 y el número que sale en el dado es un 1, disminuye en un paso tu grado de éxito. Si el número es un 20, incrementa en un paso tu grado de éxito. 401

a dos manos (rasgo de arma) 283

aberración (rasgo) Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o bien corrupciones del orden natural.

Abrir por la fuerza ♦ (acción de habilidad) Abrir algo violentamente. (Atletismo) 235

acción básica Una acción que todas las criaturas pueden utilizar. 416 a 419

acción básica de especialidad 418 a 419

acción gratuita ♦ Una acción que puedes usar sin gastar una de tus acciones. Las acciones gratuitas con desencadenante se pueden utilizar en cualquier momento, pero no utilizan tu única reacción por asalto. 15, 414

acción hostil Una acción hostil es una que puede causar daño a otra criatura de forma directa o indirecta, pero no si la criatura no es consciente de que puede causar daño. 303

acción individual (♦) Una acción que gasta una de las tres acciones de tu turno. 15, 414

acciones Tareas discretas que generan un efecto específico, posiblemente requiriendo una prueba para determinar el resultado. Las acciones pueden implicar una gran variedad de cosas, como por ejemplo mover, atacar, lanzar un conjuro o interactuar con un objeto o sustancia. La mayoría de criaturas pueden utilizar hasta 3 acciones durante su turno. 10, 15, 414 a 415

acción individual (♦) *Ver también* acción individual. 414

acciones básicas 416 a 419

acciones hostiles 303

aceite (rasgo) Los aceites son geles, ungüentos, pomadas o emplastos mágicos y consumibles que se aplican típicamente a un objeto. MD

acelerado (estado) Obtienes una acción adicional cada turno. 442

ácido (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por ácido. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el ácido mágico.

ácido (tipo de daño) 409

Acrobacias (habilidad) Llevas a cabo tareas con coordinación y elegancia. (Des) 233

actitudes 238

actividad Una categoría de acción que típicamente requiere más de una acción individual. Las actividades en tu turno requieren 2 acciones (♦♦) o 3 acciones (♦♦♦). Las actividades de exploración y de tiempo libre pueden requerir minutos, horas o días. 15, 414

actividades de exploración 438 a 439

en encuentros 436

acuático (rasgo) Las criaturas acuáticas se encuentran como en casa bajo el agua. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar en el agua, pero no en el aire.

adamantita (material) uno de los metales más duros que se conocen.

aflicción Una aflicción puede afectar a una criatura durante mucho tiempo, en varias etapas diferentes. Las más comunes son las maldiciones, las enfermedades y los venenos. 430 a 431

agarrado (estado) Algo te mantiene fijo en tu lugar. 442

Agarrarse a un saliente ♣ (acción básica de especialidad) Tratar de agarrarse a algo mientras caes. 418

ágil (rasgo de arma) 282

agua (rasgo) Los efectos con el rasgo agua, o bien manipulan, o bien conjuran agua. Los que manipulan agua carecen de efecto en un área sin agua. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de agua o tienen una conexión con el agua mágica.

ahogarse y asfixiarse 437

aire (rasgo) Los efectos con el rasgo aire, o bien manipulan, o bien con-

jurán aire. Los que manipulan aire no tienen efecto alguno en el vacío o en un área sin aire. Las criaturas con este rasgo están compuestas principalmente de aire o tienen alguna conexión con el aire mágico.

aiuvarin (rasgo) Una criatura con dicho rasgo tiene la herencia versátil aiuvarin. Los aiuvarins son de ascendencia mixta, incluyendo elfos u otros aiuvarins. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los aiuvarins. 82 a 83

alcance (rasgo de arma) 282

alcance La distancia a la que puedes llegar físicamente con tu cuerpo o con un arma. 421, 426

tamaño de criatura y alcance 421 a 422

aliado Un aliado es alguien que está de tu parte. A ti no se te cuenta como aliado tuyo. 426

Aligerar (actividad de exploración) Moverse al doble de la Velocidad de viaje. 438

alquímico (rasgo) Las sustancias químicas se alimentan de las reacciones de los reactivos químicos. Las sustancias químicas no son mágicas y no irradian un aura mágica. 292 a 293

Alzar un escudo ♦ (acción básica de especialidad) Obtienes tu bonificador por escudo a la CA. 419

amistoso (estado) A un PNJ amistoso le caes bien. 442

anatema 26, 35 a 39

anfibio (rasgo) Una criatura anfibia puede respirar bajo el agua y en el aire, incluso fuera de su entorno favorito, usualmente de forma indefinida, pero por lo menos durante horas. Estas criaturas a menudo tienen una Velocidad de nadar. Sus Golpes sin armas contundentes y cortantes no sufren el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.

ángel (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Plano del Nirvana.

animal (rasgo) Un animal es una criatura con una inteligencia relativamente baja. Su modificador por atributo de Inteligencia no suele ser superior a -4, no puede hablar idioma alguno y no puede ser entrenada en habilidades basadas en la inteligencia.

anonadado (estado) No puedes acceder a tus facultades mentales completas y tienes problemas para lanzar conjuros. 442

aparición (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un eco espiritual, a menudo de alguien que murió trágicamente.

ápice (rasgo) MD

Apoyar ♦ Indicar a tu compañero animal que te apoye. 206

Aprender un conjuro (acción de habilidad) Aprender un nuevo conjuro. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado) 228

aprovechar (rasgo) 153, 165

aptitud Éste es un término general que se refiere a las reglas que proporcionan una excepción a las reglas básicas. Una aptitud podría proceder de cierto número de orígenes, por lo que “una aptitud que te concede un bonificador a las tiradas de daño” podría ser una dote, un conjuro, etc.

arcano (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que está basada en la lógica y en la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299

lista de conjuros arcanos 304 a 307

Arcanos (habilidad) Conocimiento acerca de la magia y de las criaturas arcanas. (Int) 234

arconte (rasgo) Esta familia de celestiales protege el Cielo.

área Una forma y tamaño de un efecto específico. 300, 302, 428

arma 275 a 286

empuñar armas 267

especialización crítica 283

rasgos de arma 282 a 283

armadura 271 a 273

bardas para animales 295

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

arquetipo Una temática adicional especial para tu PJ, que puedes seleccionar utilizando tus rasgos de clase. 215 a 223

arrastrar objetos y criaturas 269

arrojadiza (rasgo de arma) 282

Artesanía (habilidad) Crear, entender y reparar objetos. (Int) 234 a 235

asalto Un periodo de tiempo durante el encuentro en el que todos los participantes tienen oportunidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego. 10, **435**
duraciones medidas en asaltos 426

ascendencia Una amplia familia de gente a la que pertenece una criatura. Cada personaje elige una ascendencia como primer paso de la creación de personaje. 10, 20, 23, **40 a 83**
ascendencia mixta 82 a 83

asfixiarse 437

asustado (estado) El miedo impide todo lo que pretendes hacer. 442

ataque (rasgo) Una aptitud con este rasgo implica un ataque. Por cada ataque que llevas a cabo más allá del primero en tu turno, sufres un penalizador por ataque múltiple. 10, **402 a 403**

ataque Cuando una criatura trata de dañar a otra, da un Golpe o utiliza otra acción de ataque. La mayor parte de ataques requiere una tirada de ataque y designa como objetivo la Clase de armadura. Modificador a la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = modificador por Fue (opcionalmente modificador por Des para un arma sutil) + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores; modificador a la tirada de ataque a distancia = modificador por Des + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 10, 26, 275, **402 a 403**
ataque de conjuros 403
ataque no letal 407
ataque sin armas 275
Golpe (acción) 416
impactos críticos **401**, 407
penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a ataques posteriores) 402 a 403

Atletismo (habilidad) Llevar a cabo gestas de poderío físico. (Fue) 235 a 237

atributo clave Tu atributo clave es el modificador por atributo que utilizas para determinar tu CD de clase, así como tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuros si eres un lanzador de conjuros. Un atributo clave para una habilidad es el modificador por atributo utilizado para la misma. 91, 225

aturdido (estado) No puedes actuar. 442

auditivo (rasgo) Las acciones y los efectos auditivos se basan en el sonido. Una acción con el rasgo auditivo sólo se puede llevar a cabo con éxito si la criatura que la utiliza puede hablar o, de alguna manera, emitir los sonidos requeridos. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo sólo tiene efecto si el objetivo puede oírlo. Esto solo se aplica a las partes del efecto basadas en el sonido, a determinar por el DJ. Es diferente a un efecto sónico, que afectará a objetivos que no puedan oírlo (como por ejemplo objetivos sordos) mientras el efecto en sí produzca sonido.

aura (rasgo) Un aura es una emanación que fluye continuamente de ti, afectando a las criaturas en un determinado radio. El aura también se puede referir a la signatura mágica de un objeto.

aventura Una narrativa única, incluyendo planteamiento, nudo y desenlace. Los PJs juegan una aventura a lo largo de una o más sesiones de juego, y dicha aventura podría formar parte de una campaña mayor. 7

Averiguar intenciones (acción básica) Determinar si una criatura está mintiendo. 416

azata (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Elíseo.

bagaje Las experiencias vividas por tu PJ antes de convertirse en aventurero. Cada PJ elige un bagaje durante la creación de personaje. 10, 23, **84 a 88**

baluarte (rasgo de armadura) 271

bardas armadura para animales 295

bardo (clase) 94 a 107
arquetipo multiclase 216
conjuros de composición 97, 370 a 372
lista de conjuros ocultistas 309 a 311

bardo (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase bardo.

barrido (rasgo de arma) 282

bastón (rasgo) Este objeto mágico permite a un lanzador de conjuros lanzar conjuros adicionales preparando el bastón. 182, MD

beneficios para los devotos 35 a 39

bestia (rasgo) Una criatura similar un animal, pero con un modificador por Inteligencia de -3 o mayor suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia podría ser capaz de hablar y de razonar.

bloque de estadísticas 16

bomba (rasgo) Una bomba alquímica combina componentes alquímicos volátiles, que explotan cuando la bomba choca contra una criatura o un objeto. La mayoría infligen daño, aunque otras tienen efectos variados. 292

bonificador por circunstancia Un bonificador que deriva de una situación. 400

bonificador por estatus Un bonificador que suele proceder de un conjuro o estado y que representa un estatus beneficioso. 400

bonificador Un valor positivo sumado a un cálculo. Suma sólo el bonificador más alto de un solo tipo (circunstancia, objeto, estatus). 10, **400**

brujo (clase) 109 a 121
arquetipo multiclase 217
conjuros de maleficio 111 a 112, **384 a 387**
listas de conjuros 304 a 313

brujo (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase brujo.

Buscar (acción básica) Examinar un área utilizando la Percepción. 416
actividad de exploración Registrar 439

CA (Clase de armadura) Ver también Clase de armadura. 10, 27, 271, **404**

caer Cuando caes más de 5 pies (1,5 m), sufres tanto daño contundente como la mitad de la distancia caída (*en pies, no en metros*) y aterrizas tumbado. 421

campana Un relato serializado que se centra en un solo grupo de PJs y que tiene lugar a lo largo de múltiples aventuras. 7

Carisma (Car) Este modificador por atributo mide tu encanto y la Fuerza de tu personalidad. 19

Causar impresión (acción de habilidad) Mejorar la actitud de alguien. (Diplomacia) 237

CD (Clase de dificultad) Ver también Clase de dificultad. 401

CD de clase Una CD de clase fija la dificultad para algunas aptitudes concedidas por tu clase de personaje. CD de clase = 10 + bonificador por competencia + modificador por atributo clave. 27, 92

CD de conjuros Tu CD de conjuros mide lo difícil que es resistir tus conjuros con tiradas de salvación o contrarrestándolos. CD de conjuros = 10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 403

cegado (estado) Eres incapaz de ver. 443

celestial (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos sagrados o que tienen una fuerte conexión con ellos se les denomina celestiales. Los celestiales pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

changeling (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil changeling. Los changelings son vástagos habidos entre las sagas y otros miembros de las ascendencias humanoides. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los changelings. 76 a 77

cieno (rasgo) Los cienos son criaturas con anatomía muy sencilla. Tienen a tener modificadores por atributo mental bajos e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.

clase La profesión de aventurero elegida por un PJ. La clase se elige durante la creación de personaje. 10, 21, 24, **90 a 205**

Clase de armadura (CA) Esta puntuación representa lo difícil que es acertar y dañar a una criatura. Sirve típicamente como la CD para acertar a una criatura con un ataque. CA = 10 más + modificador por Destreza (hasta el Lim Des de tu armadura) + bonificador por competencia + bonificador por objeto de la armadura a la CA + otros bonificadores + penalizadores 10, 27, 271, **404**
armadura (equipo) 271 a 273
escudos (equipo) 274

Clase de dificultad (CD) La cifra que necesitas para tener éxito en una prueba. Para generar una CD a partir de un modificador (como la CD

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

de Percepción), suma 10 al modificador. 8, **401**
 CD de clase (10 + bonificador por competencia + modificador por atributo clave) 27
 CD de conjuros (10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) **403**
 CD de contrarrestar 431
 CD sencillas (no entrenado 10, entrenado 15, experto 20, maestro 30, legendario 40) 226
clérigo (clase) 122 a 135
 arquetipo multiclase 218
 conjuros de dominio 127 a 128 (dote de iniciado en un dominio), **372 a 381**
 lista de conjuros divinos 307 a 309
clérigo (rasgo) Esto indica las aptitudes de la clase clérigo.
cobertura Cuando estás tras un obstáculo físico, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA, las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área y las pruebas de Sigilo. Esto se incrementa a +4 en caso de cobertura mayor. Las criaturas pueden proporcionar cobertura menor: un bonificador por +1 por circunstancia a la CA. 424
 Ponerse a cubierto (acción básica) 417
Comandar a un animal ➤ (acción de habilidad) Conseguir que un animal te obedezca. (Naturaleza) 243
 comandar a un compañero animal 206
combate acuático 437
combate aéreo 437
combate bajo el agua 437
combate montado 437
cómoda (rasgo de armadura) 271
compañero animal Un animal que lucha a tu lado. 206 a 211
compañeros 206 a 214
competencia Una medida de la aptitud de un PJ en una tarea o cualidad específica, con cinco rangos: no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario. Ser competente concede un bonificador por competencia. No estar entrenado suma un bonificador +0. Disponer del rango entrenado, experto, maestro o legendario suma tu nivel más 2, 4, 6 u 8 respectivamente. 10, **400**
 competencias iniciales 92
composición (rasgo) 97, **370 a 372**
común (rasgo) 11
concentrar (rasgo) Una acción con esta rasgo requiere cierto grado de concentración y disciplina mental.
condenado (estado) Tu alma está en peligro, y estas acercándote a la muerte. 443
confundido (estado) Atacas indiscriminadamente. 442
conjuro Un efecto mágico creado llevando a cabo encantamientos místicos y gestos sólo conocidos por quienes disponen de un entrenamiento especial o de aptitudes innatas. 10, **297 a 395**
 áreas 428 a 429
 atacar con un conjuro 303, **403**
 bloque de estadísticas de un conjuro 303
 CD de conjuros (10 + modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 403
 conjuros de foco (conjuros de composición, conjuros de dominio, conjuros de maleficio, conjuros de orden, conjuros de escuela y conjuros de guardián) 298, 370 a 388
 conjuros potenciados 297
 contrarrestar 303, **431**
 descripciones de conjuros 314 a 369
 duraciones 302
 esencias (espíritu, materia, mente y vida) 300
 espacios de conjuro 297 a 298
 espontáneos 297
 fijar desencadenantes 303
 identificar 229, **303**
 innatos 298 a 299
 lanzamiento de conjuros 299 a 300
 listas de conjuros 304 a 313

modificador al ataque de conjuros (modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores) 403
 objetivos 300, 302
 perturbar 300, **415**
 preparados 297
 rango de conjuro (los conjuros tienen un rango de 1 a 10)
 rangos de distancia 300
 repertorio de conjuros 96 a 97
 rituales 389 a 395
 tradiciones (arcana, divina, ocultista y primigenia) 299
 trucos 298
conjuros de muro 303
cono (área) 428
consagración (rasgo) Un conjuro de consagración refuerza un área durante un período de tiempo prolongado. Un área determinada sólo puede disponer de un efecto de consagración a la vez. El nuevo efecto contrarresta cualquier efecto existente en las áreas en que se solapan.
Constitución (Con) Este modificador por atributo mide tu dureza y tu durabilidad. 19
constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial alimentada por una fuerza distinta a la vitalidad o el vacío.
consumible (objeto) Un objeto con este rasgo es de un solo uso. A menos que se indique lo contrario, quedará destruido después de su activación. Los consumibles incluyen las sustancias alquímicas y los consumibles mágicos, como por ejemplo los pergaminos y los talismanes. Un PJ puede Elaborar consumibles en lotes de 4.
contacto (rasgo) Este veneno se administra por contacto con la piel.
contener el aliento 437
Contraconjuro ➤ Una reacción que algunos lanzadores de conjuros pueden usar para negar conjuros. 116, 187
contrarrestar El proceso utilizado cuando un efecto intenta negar otro. 303, **431**
controlado (estado) Otra criatura determina tus acciones. 444
contundente (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
convenciones del juego 399
convocado (rasgo) 301
convocar (rasgo) 325
cortante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409
coste de la vida 295, 441
Crear una distracción ➤ (acción de habilidad) Distracer a alguien. (Engaño) 239
criatura Un participante activo en la historia y en el mundo. Esto incluye monstruos y PNJs (dirigidos por el DJ) y PJs (interpretados por los demás jugadores). 6
 identificación de monstruos 231 a 232
crítico Puedes obtener un éxito mejor (un éxito crítico) obteniendo en la tirada 10 por encima de tu CD o bien sufrir un fallo peor (un fallo crítico) obteniendo 10 por debajo de tu CD. 401
 especialización crítica (armas) 283
 impacto crítico (Golpe) 416
Cubrir rastro (acción de habilidad) Ocultar tus huellas. (Supervivencia, entrenado) 247
curación (rasgo) Un efecto de curación restaura el cuerpo de una criatura, típicamente restableciendo Puntos de Golpe, pero a veces eliminando enfermedades u otros efectos debilitantes.
curación 410
 curación natural (descanso) 439
 descanso de larga duración (tiempo libre) 440
 habilidad Medicina 242 a 243
curación rápida Una criatura con esta aptitud recupera el número indicado de Puntos de Golpe cada asalto al inicio de su turno. 410
d4, d6, d8, d10, d12, d20 y d% Notaciones para tamaños diferentes de dado. Por ejemplo, "d20" es un dado de 20 caras. 6
dados 6, 276
daimonion (rasgo) Una familia de infernales procedente de Abaddon.
daño El daño infligido a una criatura reduce los Puntos de Golpe de la misma en una base 1:1. Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de

daño del arma o ataque sin armas + modificador por Fue + bonificadores + penalizadores; tirada de daño a distancia = dado de daño del arma + modificador por Fue para un arma arrojada + bonificadores + penalizadores. 406-407
 ataque no letal 407
 dados de daño 276, 406
 daño masivo (mueres si un impacto que inflige el doble de tus PG máximos). 412
 daño mientras estás moribundo 411
 daño persistente (estado) 406, 444
 doblar y reducir a la mitad 407
 tipos de daño 409
daño persistente (estado) Sufres daño cada asalto. 444
debilidad Incrementa el daño de un tipo determinado que sufres. 408
debilitación 167
debilitado (estado) Tu fuerza se ha visto minada. 444
dedicación (rasgo) 215
defecto de atributo Un defecto de atributo disminuye uno de tus modificadores por atributo en 1. 19
 defectos voluntarios 24
Defender (actividad de exploración) Viajar con el escudo alzado. 438
defensa sin armadura 271, 273
dejar caer un objeto Ver también Soltar. 268
demonio (rasgo) Una familia de infernales pecaminosos de las Fisuras Exteriores.
Derribar ♦ (acción de habilidad) Hacer caer al suelo a una criatura. (Atletismo) 235
derribo (rasgo de arma) 282
derribo a distancia (rasgo de arma) 282
Desarmar ♦ (acción de habilidad) Hacer que una criatura deje caer un objeto. (Atletismo, entrenado) 235
desarme (rasgo de arma) 282
descanso Los PJs recuperan PG (normalmente su modificador por Con x nivel) y recursos con 8 horas de sueño. 439
 descanso de larga duración 440
descerebrado (rasgo) Una criatura descerebrada tiene atributos mentales programados o rudimentarios. La mayoría de sus modificadores (si no todos) por atributo mental son -5. Es inmune a todos los efectos mentales.
Descifrar escritura (acción de habilidad) Entender textos oscuros o codificados. (Arcanos, Ocultismo, Religión, Sociedad; entrenado) 228
descreer Tratar de ignorar una ilusión. 301
desencadenante Un suceso que especifica cuándo puedes utilizar una reacción o una acción gratuita. 16, **414 a 415**
 fijar desencadenantes de conjuros 303
deslumbrado (estado) Todo está oculto de ti. 444
Desmoralizar ♦ (acción de habilidad) Asustar a tus enemigos. (Intimidación) 240
desprevenido (estado) Sufres un penalizador -2 por circunstancia a la CA. 444
Destreza (Des) Este modificador por atributo mide tu agilidad y tu maña. 19
 límite al modificador por Destreza (armadura) 271
desventura (rasgo) 401
Desviar la mirada ♦ (acción básica de especialidad) Evitar las aptitudes visuales. 419
detección (rasgo) Los efectos con este rasgo tratan de determinar la presencia o la ubicación de una persona, objeto o aura.
detectar criaturas 434
Detectar magia (actividad de exploración) Detectar magia repetidamente. 438
Detener una caída ♦ (acción básica de especialidad) Hacer más lenta tu caída mientras vuelas. 419
diablo (rasgo) Una familia de infernales regimentados procedente del Infierno.
dinosaurio (rasgo) Estos reptiles han sobrevivido desde los tiempos prehistóricos.
dioses Ver también divinidad. 26, **35 a 39**
Diplomacia (habilidad) Influencia con la negociación y la adulación. (Car) 237 a 238

Director de Juego (DJ) El jugador que adjudica las reglas y narra los elementos del relato y del mundo Pathfinder que los demás jugadores exploran. 5, 10
discapacidad 18, 89, 293 a 294
disimulado (rasgo) Un conjuro con el rasgo disimulado se puede lanzar sin encantamientos y no tiene manifestaciones obvias.
Disipar ♦ (acción básica de especialidad) Acabar con un efecto que puede ser Disipado. 302, 419
disipar Ver también contrarrestar. 303, 431
divinidad 26, 35 a 39, 124
divino (rasgo) Esta magia procede de la tradición divina, extrayendo poder de los dioses o fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299
 lista de conjuros divinos 307 a 309
DJ (Director de Juego) Ver también Director de Juego. 5, 10
dominios 39
 conjuros de dominio de clérigo 372 a 381
dote Una aptitud que obtienes o seleccionas para tu PJ debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en una habilidad. Algunas dotes conceden acciones especiales. 10, 16
 dote de arquetipo 215
 dote de ascendencia 41
 dote de clase 92
 dote de habilidad (dote general que mejora las habilidades) 92, 249
 dote general 92, 249
dragón (rasgo) Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo provistas de alas o con el poder de volar. La mayoría pueden exhalar energía mágica y son inmunes al sueño y a la parálisis.
drenado (estado) Algo ha absorbido tu vitalidad. 443
dromaar (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil dromaar. Los dromaar son de ascendencia mixta, incluyendo orcos u otros dromaars. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada por dromaars. 83
druida (clase) 137 a 149
 arquetipo multiclase 219
 conjuros de orden 139, **381 a 383**
 lista de conjuros primigenios 311 a 313
druida (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase druida.
duración 426
 duraciones de conjuros 302
Dureza Una estadística que representa la durabilidad de un objeto. 269
edad 27
edicto 26, 35 a 39
efectivo 267
efecto Un efecto es el resultado de una aptitud, aunque el efecto exacto de una aptitud a veces depende del resultado de una prueba u otra tirada. 426 a 427
efectos duplicados 399
Elaborar (acción de habilidad) Crear un objeto. (Artesanía, entrenado) **234 a 235**, 441
electricidad (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por electricidad. Una criatura con este rasgo tiene una conexión con la electricidad mágica.
electricidad (tipo de daño) 409
elemental (rasgo) Los elementales son criaturas directamente vinculadas a un elemento y nativos de los Planos Elementales. No necesitan respirar.
elfo (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los elfos. Los elfos son gente misteriosa con ricas tradiciones de magia y erudición, que típicamente disponen de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser seleccionada por elfos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por elfos. 42 a 45
 herencia versátil aiuvirin 82
elixir (rasgo) Los elixires son líquidos alquímicos que se utilizan bebiéndolos. 293, MD
emanación (área) 428
emoción (rasgo) Este efecto altera las emociones de una criatura. Los efectos con este rasgo siempre tienen también el rasgo mental. Las

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

criaturas con entrenamiento especial o que disponen de inteligencia artificial o mecánica son inmunes a dichos efectos.

Empujar ♦ (acción de habilidad) Empujar a una criatura (Atletismo) 235
empujón (rasgo de arma) 283

enano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los enanos. Los enanos son gente recia que a menudo vive bajo tierra y típicamente dispone de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por enanos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los enanos. 46 a 49

encuentro Modo de juego en el que el tiempo se mide en asaltos de 6 segundos y los participantes usan acciones precisas. El combate tiene lugar durante los encuentros. 9, 397, **435 a 437**
 batallas especiales 437
 iniciativa 435

energía (tipo de daño) Una categoría paraguas que incluye el daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vitalidad y vacío. 409

enfermedad (rasgo) Un efecto con este rasgo se aplica a una o más enfermedades. Una enfermedad es típicamente una aflicción. 430 a 431

Engaño (habilidad) Confundir y despistar a otros. (Car) 239

Enorme (tamaño) 422

ensordecido (estado) Eres incapaz de oír. 444

entrenado (rango de competencia) Suma tu nivel +2 a las tiradas y a las CD asociadas. Algunas acciones de habilidad y muchas otras reglas requieren que dispongas del rango entrenado 8, 10, **400**

equipo Ver también objetos. 25, **267 a 295**

paquetes de equipo rápido 268

Era de los Presagios Perdidos 31

esbirro (rasgo) 301

Escamotear un objeto ♦ (acción de habilidad) Llevarse un objeto sin que nadie se dé cuenta. (Latrocinio) 240

Esconderse ♦ (acción de habilidad) Pasar al estado escondido. (Sigilo) 244 a 245

escondido (estado) Una criatura conoce tu ubicación pero no puede verte. 434, **444**

escudos 274

Alzar un escudo, acción 419

Bloqueo con el escudo, dote 253

escudriñamiento (rasgo) Un efecto de escudriñamiento te permite ver, oír u obtener de alguna otra forma información sensorial a distancia utilizando un sensor o aparato en lugar de tus propios ojos y oídos.

Escurrirse ♦ (acción de habilidad) Atravesar una grieta mientras se explora. 233

espacio El espacio que ocupa el cuerpo de la criatura y las casillas que una criatura ocupa en un tablero. 421 a 422

espíritu (rasgo) Los efectos con dicho rasgo pueden afectar a las criaturas con esencia espiritual y podrían infligir daño espiritual. Una criatura con este rasgo se define por su esencia espiritual. Las criaturas espirituales a menudo carecen de forma material.

espiritual (tipo de daño) 409

estado Un efecto continuado que cambia la forma en que puede actuar un PJ o altera alguna de sus estadísticas. 10, 427, **442 a 447**

estructura (rasgo) Un objeto con el rasgo estructura crea un edificio mágico u otra estructura cuando se activa. El objeto debe ser activado sobre un espacio de terreno libre de otras estructuras. Se adapta al terreno natural, adoptando los requisitos estructurales para poderse construir allí. Una estructura se ajusta alrededor de pequeños rasgos como estanques o espiras de roca, pero no se puede crear sobre agua u otras superficies no sólidas. Si se activa sobre la nieve, dunas de arena u otras superficies blandas con una superficie sólida debajo, sus cimientos (si los tiene) llegan hasta el terreno sólido. Si un objeto con este rasgo es activado sobre una superficie sólida pero inestable, como por ejemplo un pantano o un área en la que tienen lugar temblores de tierra, haz una prueba plana CD 3 cada día; con un fallo, la estructura empieza a hundirse o a derrumbarse.

La estructura no daña a las criaturas en el interior del área cuando aparece, y no se puede crear en el interior de una multitud o en un área densamente poblada. Cualquier criatura atrapada inadvertida-

mente en el interior de la misma cuando el objeto es activado, acaba sin sufrir daños en el interior de la estructura completa y siempre dispone de una ruta de huida despejada. Una criatura que está en el interior cuando se acaba la activación no resulta dañada y aterriza inofensivamente en el suelo si estaba en uno de los niveles superiores.

etapa Uno de los pasos de una aflicción. 430

etéreo (rasgo) Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etéreo. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos del Plano Etéreo.

Evitar ser visto (actividad de exploración) Viajar de forma sigilosa. 438

Excavar ♦ (acción básica de especialidad) Mover tu Velocidad de excavar. 419
 velocidad de excavar 420

éxito Un resultado en una prueba que es mayor igual que la CD. Superar la CD en 10 o más es aún mejor: un éxito crítico. Si un bloque de estadísticas carece de la entrada éxito, no hay efecto alguno con un éxito. 401

experto (rango de competencia) Sumas tu nivel +4 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, **400**

exploración (rasgo) Una actividad con este rasgo tarda más de un turno en usarse y por lo general sólo se utiliza durante el modo de exploración.

exploración Un modo de juego usado para viajar, investigar y, por lo demás, explorar. El DJ es quien determina el flujo del tiempo. 9, 397, **438 a 439**

explorador (clase) 150 a 161
 arquetipo multiclase 220
 conjuros de guardián 153, **383 a 384**

explorador (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase explorador.

Explorar (actividad de exploración) Buscar hacia adelante por si hay peligro. 438

explosión (área) 428

extradimensional (rasgo) Este efecto u objeto crea un espacio extradimensional. Un efecto extradimensional colocado en el interior de otro espacio extradimensional deja de funcionar hasta que se saca del mismo.

extraer un objeto Ver también Interactuar. 267

fallo Un resultado en una prueba que no cumple con la CD. Fallar por 10 o más es un fallo crítico. Si una prueba no tiene entrada de fallo, con un fallo no sucede nada. 401

falsificar (acción de habilidad) Crear un documento falso en tu tiempo libre (Sociedad, entrenado) 246

familiar Una criatura Menuda vinculada místicamente a ti. 212 a 214
 familiar de un brujo 111

fascinado (estado) Te centras en un sujeto. 445

fatal (rasgo de arma) 282

fatigado (estado) Tus defensas son bajas y no puedes utilizar actividades de exploración mientras viajas. 445

fijada (rasgo de arma) 282

Finta ♦ (acción de habilidad) Engañar a alguien. (Engaño, entrenado) 239

físico (tipo de daño) Un agrupamiento de daño contundente, perforante y cortante. 409

flanqueo Cuando dos criaturas están en lados opuestos de un enemigo, el enemigo está flanqueado y queda desprevenido ante dichas criaturas. 425

flexible (rasgo de armadura) 272

floritura (rasgo) 153, 165, 195

foco (rasgo) Un conjuro que puedes lanzar gastando 1 Punto de Foco y que es potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba. **298**, 370 a 388

fórmula Una receta o instrucciones que hace más fácil Elaborar un objeto. 235, **294**

Fortaleza (Fort) Un tipo de tirada de salvación utilizado para resistir enfermedades, venenos y otros efectos físicos. Modificador por Fortaleza = modificador por Con + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, **404**

fortuna (rasgo) 401

Forzar una cerradura ♦♦ (acción de habilidad) Abrir una cerradura. (Latrocinio, entrenado) 241

frecuencia Una aptitud que no se puede usar a Voluntad podría indicar una frecuencia. 16

frio (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.

frio (tipo de daño) 409

fuego (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego, o bien conjuran o manipulan fuego. Los que manipulan fuego no tienen efecto alguno en un área carente del mismo. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de fuego o tienen una conexión con el fuego mágico.

fuego (tipo de daño) 209

Fuerza (Fue) Este modificador por atributo mide tu poderío físico. 19

estadística de Fuerza de la armadura 271

Fuerza (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de fuerza mágica pura.

fuerza (tipo de daño) 409

furia (rasgo) Tienes que estar en furia para usar las aptitudes con el rasgo furia, que acaban automáticamente cuando dejas de estarlo.

Gargantuesco (tamaño) 421 a 424

Gatear ♦ (acción básica) Moverse 5 pies (1,5 m) estando tumbado. 416

gemela (rasgo de arma) 282

general (rasgo) Un tipo de dote que cualquier PJ puede seleccionar, sin importar ascendencia y clase, si cumple los prerequisites. Puedes seleccionar una dote con este rasgo cuando tu clase te concede una dote general. 249

género 27

gigante (rasgo) Los gigantes son criaturas humanoides enormes.

gnomo (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los gnomos. Los gnomos son gente pequeña y hábil en la magia, que busca nuevas experiencias y que por lo general dispone de visión en la penumbra. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los gnomos. Un arma con este rasgo es creada y utilizada por los gnomos. 50 a 53

goblin (rasgo) Una criatura con este rasgo puede pertenecer a uno de diversos tipos de criaturas, incluyendo goblins, hobgoblins y bugbears. Los goblins tienden a tener visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o elegida por los goblins. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los goblins. 54 a 57

Golarion Golarion es el mundo más importante del escenario de campaña de los Presagios Perdidos. **30 a 34**

Golpe ♦ (acción básica) Llevar a cabo un ataque físico. 416

tiradas de ataque 402 a 403

grados de éxito Los cuatro desenlaces posibles de una prueba: éxito crítico, éxito, fallo y fallo crítico. 401

Grande (tamaño) 421 a 425

grupos étnicos de Golarion 59

guardar un objeto Ver también Interactuar. 267-268

guerrero (clase) 162 a 177

arquetipo multiclase 221

guerrero (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase guerrero.

habilidad (rasgo) Una dote general con el rasgo habilidad mejora tus habilidades y tus acciones o te concede nuevas acciones para una habilidad determinada. Una dote con este rasgo se puede seleccionar cuando una clase concede una dote de habilidad o una dote general. Las dotes de arquetipo con el rasgo habilidad pueden ser seleccionadas en lugar de una dote de habilidad si tienes la dote de dedicación de dicho arquetipo. 249

habilidad Una estadística que representa la aptitud de llevar a cabo determinadas tareas que requieren instrucción o práctica. Modificador por habilidad = modificador por el modificador por atributo clave de la habilidad + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 10, 26, **224**, 405

acciones generales de habilidad 228 a 232

dote de habilidad (un tipo de dote general relacionada con las habilidades) 92, **249**

incremento de habilidad 92

penalizador a la prueba (debido a la armadura) 271

Prestar ayuda (reacción usada para conceder un bonificador a la prueba de un aliado) 417

hablar 419

hada (rasgo) A las criaturas del Primer Mundo se las denomina hadas.

herencia Una elección que te ayuda a definir mejor tu ascendencia. 41

herencias versátiles (las puede elegir un PJ de cualquier ascendencia) 74 a 75

herida (rasgo) Este veneno se aplica dañando a su receptor.

herido (estado) Has vuelto del borde de la muerte, pero sigues estando en riesgo. 445

hierro frío (material) Hierro puro que es peligroso para los demonios y las hadas.

hoja de personaje 18, 22 a 23, **448 a 451**

hongo (rasgo) Las criaturas fúngicas tienen el rasgo hongo. Son distintas de los hongos normales.

hostil (estado) Es probable que un PNJ hostil te ataque. 445

hryngar (rasgo) Parientes subterráneos de los enanos, los hryngars suelen tener visión en la oscuridad, resisten al veneno y retroceden ante la luz brillante.

Huir ♦ (acción básica) Intento de liberarse cuando se está inmovilizado. 416

humano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los humanos. Los humanos conforman un amplio abanico de gente conocida por su adaptabilidad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por humanos. 58 a 61

humanoide (rasgo) Las criaturas humanoides razonan y actúan en gran medida como los humanos. Suelen caminar erguidas y disponen de dos brazos y dos piernas.

huyendo (estado) Tienes que salir corriendo. 445

Identificar alquimia (acción de habilidad) Determinar puntos específicos de la alquimia. (Artesanía, entrenado) 235

Identificar magia (acción de habilidad) Determinar puntos específicos de la magia. (Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión; entrenado) 229

idiomas 89

idiomas regionales 34

ilimitada Un conjuro con esta duración dura indefinidamente. 302

ilusión (rasgo) Los efectos y los objetos mágicos con este rasgo implican estímulos sensoriales falsos. 301

Imitar (acción de habilidad) Hacerte pasar por otro. (Engaño) 238

impedido (estado) Un exceso de Impedimenta dificulta el movimiento. 269, **445**

Impedimenta Un valor que indica el tamaño, el peso y lo engorroso que es en general un objeto. Hacen falta 10 objetos de Impedimenta ligera para llegar a Impedimenta 1 y 1000 monedas son impedimenta 1. Un PJ queda impedido si lleva una Impedimenta mayor que 5 + su modificador por Fue, y no puede acarrear más de 10 + su modificador por Fue. 27, **269**

conversión a diferentes tamaños 270

Impedimenta de las criaturas 269

inadvertido (estado) Una criatura no es consciente de que estás presente. 434, **445**

incapacitación (rasgo) Una aptitud con este rasgo puede eliminar del combate por completo a un PJ o incluso matarle, y es más difícil de usar contra un PJ más poderoso. Si un conjuro tiene el rasgo incapacitación, cualquier criatura de más del doble del rango del conjuro trata el resultado de su prueba para evitar ser incapacitada por el conjuro como un grado de éxito mayor, o el resultado de cualquier prueba que el lanzador de conjuros ha hecho para incapacitarla como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior al del objeto, criatura o riesgo que genera el efecto obtiene los mismos beneficios.

inconsciente (estado) Estás dormido o te han noqueado. 446

reglas de muerte, moribundo e inconsciente 410 a 412

incubación El período que transcurre antes de que una aflicción, elixir o poción surta efecto. 430

indiferente (estado) A un PNJ indiferente no le caes ni bien ni mal. 446

indispuesto (estado) No te encuentras bien del estómago. 446

infernai (rasgo) A las criaturas que proceden de los Planos sacrílegos o tienen una fuerte conexión con ellos se las denomina infernales. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de la Esfera Exterior.

inhalado (rasgo) Este veneno se aplica cuando se respira.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

iniciativa Al inicio de un encuentro, todos los participantes implicados tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. 11, **435**, 436
Retrasar (acción básica) 417

inmovilizado (estado) No te puedes mover. 446

inmunidad Una inmunidad hace que una criatura ignore todo el daño, efectos o estados de un tipo determinado. 408
 inmunidad temporal 408
 inmunidades de objeto 269

Inteligencia (Int) Este modificador por atributo mide tu raciocinio y tu intelecto. 19

Interactuar ♦ (acción básica) Agarrar o manipular un objeto. 417
 extraer y guardar objetos 267 a 268

intercambiar objetos Ver también Interactuar. 267 a 268

Interpretación (habilidad) Usar tus talentos para un espectáculo. (Car) 239

interpretación Describir las acciones de un PJ, a menudo cuando se actúa desde la perspectiva del mismo. 5, 7, 11

Interpretar ♦ (acción de habilidad) Impresionar interpretando. (Interpretación) 240

Intimidación (habilidad) Doblegar a otros a tu voluntad utilizando amenazas. (Car) 240

Inutilizar mecanismo ♦♦ (acción de habilidad) Inutilizar una trampa o mecanismo complejo similar. (Latrocinio, entrenado) 241

Investigar (actividad de exploración) Estudiar lo que te rodea. 438

Investir un objeto (actividad) Inviertes tu energía en un objeto mágico investido cuando te lo pones. MD

invisible (estado) Las criaturas no pueden verte. 434, **446**

JdR (Juego de rol) 5 a 6

juego de herramientas 287

juego de rol (JdR) Un relato interactivo donde un jugador, el Director de Juego (DJ) fija el escenario y presenta desafíos, mientras que los demás jugadores adoptan los papeles de personajes (PJs) y tratan de vencer dichos desafíos. 5 a 6

jugador Una de las personas reales que juega la partida. 5

justa, de (rasgo de arma) 282

lanzador de conjuros Un lanzador de conjuros es un PJ cuya clase o arquetipo le concede el rasgo de clase lanzamiento de conjuros.

Lanzar un conjuro (actividad) 299

Latrocinio (habilidad) Robar objetos y dismantelar cerraduras y otros mecanismos. (Des) 240 a 242

legendario (rango de competencia) Sumas tu nivel +8 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, 400

lenticado (estado) Pierdes acciones cada turno. 446

leshy (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los leshys. Estas pequeñas criaturas vegetales o fúngicas tienen forma humanoide. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los leshys. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los leshys. 62 a 65

letal (rasgo de arma) 282

libro de conjuros **180 a 181**, 288

linaje (rasgo) Una dote con este rasgo indica la descendencia de un PJ de un tipo particular de criatura. Sólo puedes tener una dote de linaje. Sólo puedes seleccionar una dote de linaje a primer nivel y no puedes reconvertir ninguna de dichas dotes, ni para adquirirla ni para abandonarla. 75

línea (área) 428

línea de efecto 302, **426 a 427**

línea visual 427

lingüístico (rasgo) Un efecto con este rasgo depende de la comprensión lingüística. Un efecto lingüístico que designa como objetivo a una criatura sólo funciona si entiende el idioma que estás utilizando.

locus 300

luz (rasgo) Los efectos de luz superan a la oscuridad no mágica del área y pueden contrarrestar la oscuridad mágica. Por lo general, tienes que designar directamente como objetivo la magia de oscuridad con tu magia de luz para contrarrestarla, pero algunos conjuros de luz tratan automáticamente de contrarrestar la oscuridad. 301

luz brillante Puedes ver con normalidad en condiciones de luz brillante. 432

luz tenue Las criaturas y los objetos en luz tenue están ocultos. 432

luz y oscuridad 301, **432**

madera (rasgo) Los efectos con el rasgo madera conjuran o manipulan madera. Los que manipulan madera carecen de efecto en un área sin madera. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de madera o tienen una conexión con la madera mágica.

maestro (rango de competencia) Sumas tu nivel +6 a las tiradas y las CD asociadas. 8, 10, **400**

mágico (rasgo) Algo con el rasgo mágico está imbuido de energías mágicas no vinculadas a una tradición de magia específica. Algunos objetos o efectos están fuertemente vinculados a una tradición de magia en particular. En dichos casos, el objeto tiene el rasgo arcano, divino, ocultista o primigenio en lugar del rasgo mágico. Cualquiera de estos rasgos indica que el objeto es mágico. 299

mágico Ver también conjuro, objeto 297 a 303

mag (clase) 179 a 191

arquetipo multiclase 222

conjuros de escuela 184, **387 a 388**

lista de conjuros arcanos 304 a 307

mag (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase mago.

maldición (rasgo) Una maldición es un efecto que impone alguna aflicción de largo plazo a una criatura. Las maldiciones siempre son mágicas y, típicamente, el resultado de un conjuro o de una trampa. Los efectos con este rasgo sólo se pueden eliminar mediante efectos que designan específicamente como objetivo a las maldiciones. 430-431

maleficio (rasgo) 183

maleficios de brujo 384 a 387

malintencionado (estado) A un PNJ malintencionado no le caes bien. 446

Maniobrar en vuelo ♦ (acción de habilidad) Ejecutar un movimiento difícil mientras vuelas. (Acrobacias, entrenado) 233

manipular (rasgo) Tienes que manipular físicamente un objeto o hacer gestos para usar una acción con este rasgo. Las criaturas que carecen de un apéndice adecuado no pueden llevar a cabo acciones con este rasgo. Las acciones de manipular a menudo desencadenan reacciones.

mano libre (rasgo de arma) 282

Mantener el equilibrio ♦ (acción de habilidad) Moverse sobre una superficie estrecha o inestable. (Acrobacias) 233

Mantener un efecto (actividad de exploración) Mantener un efecto de forma repetitiva mientras te mueves. 439

Mantener ♦ (acción básica de especialidad) Prolongar la duración de un efecto que puede ser Mantenido. 302, **419**

mantenido Un conjuro con esta duración se puede prolongar mediante la acción básica de especialidad Mantener. 302, 419

mecánico (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un objeto físico construido.

mediano (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los medianos. Esta gente pequeña son trotamundos amistosos, y se les considera afortunados. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los medianos. Una arma con este rasgo suele ser creada y utilizada por los medianos. 66 a 69

Mediano (tamaño) 421 a 424

Medicina (habilidad) Curar a la gente. (Sab) 242 a 243

mejora de atributo Una mejora de atributo te permite incrementar en 1 uno de tus modificadores por atributo. Si el modificador por atributo ya es +4 o mayor, hacen falta 2 mejoras para incrementarlo; obtienes una mejora parcial y debes mejorar de nuevo dicho tributo en un nivel posterior para incrementarlo en 1. Cuando obtienes más de una mejora de atributo a la vez, tienes que aplicar cada una a un atributo diferente. 19 mejoras por ascendencia alternativas 24

mental (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto sobre un objeto o sobre una criatura descerebrada.

mental (tipo de daño) 409

Mentir (acción de habilidad) Engañar a alguien con falsedades. (Engaño) 239

Menudo (tamaño) 421 a 425

metal (rasgo) Los efectos con el rasgo metal conjuran o manipulan metales. Los que manipulan metales no tienen efecto alguno en un área carente de los mismos. Las criaturas con este rasgo están hechas principalmente de metal o tienen una conexión con el metal mágico.

miedo (rasgo) Los efectos de miedo evocan la emoción del miedo. Los

efectos con este rasgo siempre tienen también los rasgos mental y emoción.

modificador al ataque de conjuros Haces una tirada de ataque de conjuros cuando designas como objetivo con magia apuntada a una criatura. Se aplica tu penalizador por ataque múltiple. Modificador al ataque de conjuros = modificador por atributo de lanzamiento de conjuros + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 403

modificador por atributo Cada criatura tiene seis modificadores por atributo: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Dichas cifras representan el potencial en bruto de una criatura y sus atributos básicos. 11, **19**, 22, 24

atributo clave (clase) 91

atributo clave (habilidad) 225

atributo divino (dioses) 35

mejoras por ascendencia alternativas 24

modificador Un valor añadido a un cálculo, que puede ser positivo o negativo. 400 a 401

modificador por atributo 19

modo de juego Los tres tipos de formas de jugar: encuentro, exploración y tiempo libre. 9, **435 a 441**

moldeo de conjuros (rasgo) 302

monedas 267

Impedimenta de las monedas 269

monitor (rasgo) A las criaturas que proceden del Eje, el Osario o el Maelstrom o tienen una fuerte conexión con dichos lugares se les denomina monitores. Pueden sobrevivir a los efectos ambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

monje (rasgo de arma) 282

monstruo Una criatura que sirve para frustrar de alguna forma a los PJs. Los monstruos beneficiosos son una excepción en la mayoría de partidas. El DJ interpreta el papel de cualquier monstruo con el que se encuentran los PJs. 6

identificación de monstruos 231 a 232

Montar ♦ (acción básica de especialidad) Montar a una criatura alada. 419

montura Un compañero animal con esta aptitud especial apoya a su jinete. 206, 207

morfismo (rasgo) 301

moribundo (estado) Tienes 0 PG y estás cerca de la muerte. 446

reglas de muerte y moribundo 410 a 412

movimiento (rasgo) Una acción con este rasgo implica moverse de un espacio a otro.

movimiento 420 a 422

cómo contar el movimiento 423

mover a través de criaturas y objetos 422

movimiento forzado 422

Velocidad (Velocidad terrestre) 11, 23, **420**

movimiento forzado 422

Movimiento furtivo ♦ (acción de habilidad) Moverse sin hacer ruido estando escondido. (Sigilo) 245

muerte (rasgo) Un efecto con el rasgo muerte te mata de inmediato si te reduce a 0 PG. Algunos efectos de muerte te pueden llevar más cerca de la muerte o matarte directamente sin reducirte a 0 PG. 412

muerte y moribundo 410 a 412

muerto viviente (rasgo) Antes vivas, estas criaturas fueron infundidas después de la muerte con energía del vacío y con magia sacrílega corruptora del alma. Cuando queda reducida a 0 Puntos de Golpe, una criatura muerta viviente resulta destruida. Las criaturas muertas vivientes son dañadas por la energía de la vitalidad y son curadas por la energía del vacío, y no se benefician de los efectos curativos de la vitalidad.

multiclase (rasgo) 215

multiplicar 399

munición 277

Nadar ♦ (acción de habilidad) Moverse por el agua. (Atletismo) 236

combate acuático 437

Velocidad de nadar 420

Naturaleza (habilidad) Conocer las tierras vírgenes y la magia primigenia. (Sab) 243

nefilim (rasgo) Una criatura con este rasgo tiene la herencia versátil nefilim. Los nefilim son vástagos planarios que descienden de seres inmortales de otros Planos. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los nefilim. 78 a 81

neutralizado (estado) Estás fuertemente atado. 446

nivel Un número que mide la potencia global de alguna cosa. Un PJ tiene un nivel que va de 1.º a 20.º y otros aspectos del juego también tienen niveles. **11**, 16

nivel de objeto 267

subir de nivel 29

no detectado (estado) Una criatura no conoce tu localización precisa. 434, **447**

no entrenado (rango de competencia) Suma +0 a las tiradas y a las CD asociadas. 8, 10, **400**

no letal (rasgo) 282, **407**

inmunidad a no letal 408

noqueado 410

objetivo 426

objetivos de conjuros 300

objeto puesto 267

objeto sostenido 267

objeto Un objeto que llevas, sostienes o utilizas. A veces los objetos conceden bonificadores o penalizadores por objeto a determinadas pruebas. 267 a 295

armadura 271 a 273

armas 275 a 286

baja calidad, de 270

bonificador o penalizador por objeto 400

compras en el tiempo libre 441

daño a un objeto 269

escudos 274

fórmulas 235, **294**

habilidad Artesanía 234 a 235

Impedimenta 269

llevar puestos juegos de herramientas 287

nivel de un objeto 267

paquetes de equipo rápido 268

tamaños 270

transportar, llevar puesto y empuñar 267 a 268.

objetos 287 a 292

objetos de asistencia 293 a 294

objetos de baja calidad 270

Obligar (acción de habilidad) Hacer que alguien haga lo que tú dices. (Intimidación) 240

observado (estado) Estás a plena vista. 434, **447**

Obtener ingresos (acción de habilidad) Ganar dinero utilizando una habilidad durante el tiempo libre. (Artesanía, Saber, Interpretación; entrenado) **229 a 230**, 440

ocultable (rasgo de arma) 283

Ocultar un objeto ♦ (acción de habilidad) Esconder un objeto. (Sigilo) 245 a 246

Ocultismo (habilidad) Conocer filosofías y magia ocultista. (Int) 243

ocultismo (rasgo) Esta magia procede de la tradición ocultista, y se basa en misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299

lista de conjuros ocultistas 309 a 311

oculto (estado) Es difícil designarte como objetivo. 434, 447

olfativo (rasgo) Un efecto olfativo tan solo puede afectar a las criaturas capaces de olerlo. Esto sólo se aplica a las partes olfativas del efecto, a determinar por el DJ.

olfato (sentido) Notar las cosas utilizando el olfato como sentido impreciso con un rango limitado. 433

orco (rasgo) Una criatura con este rasgo es un miembro de la ascendencia de los orcos. Esta gente de piel verde tiende a disponer de visión en la oscuridad. Una aptitud con este rasgo sólo puede ser utilizada o seleccionada por los orcos. Un objeto con este rasgo es creado y utilizado por los orcos. 70 a 73

herencia versátil dromaar 83

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

oscuridad (rasgo) Los efectos de oscuridad extinguen la luz no mágica en el área y pueden contrarrestar una luz mágica menos potente. Por lo general tienes que designar como objetivo directamente la magia de luz con tu magia de oscuridad para contrarrestarla, pero algunos conjuros de oscuridad hacen automáticamente una prueba para contrarrestar la luz. 301

oscuridad Las criaturas y los objetos en la oscuridad están escondidos o no detectados y las criaturas sin visión en la oscuridad tienen, dentro de la misma, el estado cegado. 432

parada (rasgo de arma) 283

paralizado (estado) No puedes moverte ni defenderte a ti mismo por completo. 447

Pasar haciendo Acrobacias ♦ (acción de habilidad) Atravesar el espacio de alguien. (Acrobacias) 233

Paso ♦ (acción básica) Moverse 5 pies (1,5 m) sin desencadenar reacciones. 417

pc (pieza de cobre) 267

Pedir ♦ (acción de habilidad) Conseguir que alguien te ayude. (Diplomacia) 237 a 238

Pedir prestado un conjuro arcano (acción de habilidad) Obtener acceso temporalmente a un conjuro arcano. (Arcanos, entrenado) 234

penalizador carente de tipo Un penalizador que no indica tipo y es acumulativo con otros penalizadores carentes de tipo. 400 a 401

penalizador por ataque múltiple Sufres este penalizador a todos los ataques después del primero de tu turno. Se trata de un penalizador -5 a tu segundo ataque y de un -10 a todos los ataques subsiguientes (o bien -4 y -8 si tu arma o ataque sin armas tiene el rasgo ágil). 402 a 403

penalizador por circunstancia Un penalizador debido a una situación. 400 a 401

penalizador por estatus Un penalizador que suele proceder de un conjuro o estado y que representa un estatus perjudicial. 400 a 401

penalizador Un valor negativo añadido a un cálculo. Añade sólo el peor penalizador de un determinado tipo (circunstancia, objeto, estatus). 10, 400

penalizador por ataque múltiple (-5 a tu segundo ataque, -10 a los ataques subsiguientes) 275, 402 a 403

penalizador por rango de distancia 276, 403

pendiente Tienes que Preparar para subir por una pendiente. 423

Pequeño (tamaño) 421 a 422

Percepción Una estadística que mide tu capacidad para notar objetos escondidos o situaciones poco usuales. La Percepción se suele utilizar para las tiradas de iniciativa. Modificador a la Percepción = modificador por Sab + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores. 11, 25, 404 a 405

iniciativa 405, 435

Percepción y detección 432 a 434

perforante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. 409

pergamino (rasgo) Un pergamino es un consumible que contiene un solo conjuro, que puedes lanzar sin un espacio de conjuro. MD

personaje Este término es sinónimo de criatura, pero se usa más a menudo para referirse a los PJs y a los PNJs que a los monstruos. 6 a 7

personaje jugador (personaje o PJ) Un personaje creado y controlado por un jugador distinto al DJ. 11

personaje no jugador (PNJ) Un personaje controlado por el DJ. 11

perturbar acciones 415

perturbar conjuros 300

petrificado (estado) Te han convertido en piedra. 447

PG (Puntos de Golpe) Ver también Puntos de Golpe. 11, 24, 91 a 92, 410

pícaro (clase) 192 a 205

arquetipo multiclase 223

pícaro (rasgo) Esto indica aptitudes de la clase pícaro.

pieza de cobre (pc) 267

pieza de oro (po) 267

pieza de plata (pp) 267

pieza de platino (ppt) 267

pifia Un término coloquial para un fallo crítico. 401

PJ (personaje jugador) Ver también personaje. 11

Plano Un reino vasto o infinito más allá del Universo físico.

planta (rasgo) Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son, empero, diferentes de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran de alguna forma plantas o materia vegetal. Los efectos que manipulan plantas no tienen efecto alguno en un área carente de las mismas.

plata (material) Metal brillante, peligroso para los diablos y los licántropos.

plata del amanecer (material) Una forma de plata ligera y duradera.

PNJ (personaje no jugador) 11

po (pieza de oro) 267

poción (rasgo) Una poción es un líquido mágico consumible que se activa cuando lo bebes. MD

poco común (rasgo) 11

polimorfía (rasgo) 301

Ponerse a cubierto ♦ (acción básica) Obtener cobertura o mejorarla. 417

Ponerse de pie ♦ (acción básica) Levantarse estando tumbado. 417

posesión (rasgo) Los efectos con este rasgo permiten a una criatura proyectar su mente y su espíritu a un objetivo. Una criatura inmune a los efectos mentales no puede utilizar un efecto de posesión. Mientras posee a un objetivo, el cuerpo verdadero de un poseedor permanece inconsciente (y no se puede despertar de forma normal) si el efecto de posesión no permite a la criatura entrar físicamente en su objetivo. Si el objetivo sufre daño, el poseedor sufre la mitad del mismo como daño mental.

Un poseedor pierde los beneficios de cualquiera de sus conjuros o aptitudes activos que afectan a su cuerpo físico, aunque obtiene los beneficios de los conjuros y aptitudes activos del objetivo que afectan a su cuerpo. Un poseedor puede usar cualquiera de las aptitudes puramente físicas del objetivo y no puede usar las suyas excepto los conjuros y las aptitudes puramente mentales. El DJ es quien decide si una aptitud es puramente física o puramente mental. Un poseedor utiliza el modificador al ataque del objetivo, su CA, salvación de Fortaleza, salvación de Reflejos, Percepción y habilidades físicas, y su propia salvación de Voluntad, habilidades mentales, modificador al ataque de conjuros y CD de conjuros; los beneficios de los objetos investidos se aplican donde es relevante (los objetos investidos del poseedor se aplican cuando usan sus propios valores y los objetos investidos del objetivo se aplican cuando usan los valores del objetivo). Un poseedor no obtiene beneficio alguno de lanzar conjuros que normalmente afectarían al lanzador, puesto que no se encuentra en su propio cuerpo.

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

Si un poseedor llega a 0 Puntos de Golpe a través de cualquier combinación de daño sufrido por su cuerpo verdadero y daño mental debido a la posesión, queda noqueado de la forma habitual y la posesión se acaba de inmediato. Si el objetivo llega a 0 Puntos de Golpe primero el poseedor puede, o bien quedar inconsciente con el cuerpo y continuar la posesión, o acabar el efecto como acción gratuita y volver a su cuerpo. Si el objetivo muere, la posesión se acaba de inmediato y el poseedor queda aturdido durante 1 minuto.

posición (rasgo) 165, 195

pp (pieza de plata) 267

ppt (pieza de platino) 267

Precio La cantidad de dinero que suele costar un objeto. 267

precisión (tipo de daño) Un tipo de daño que incrementa el daño indicado por el ataque y utiliza el mismo tipo de daño en lugar de añadir una cantidad aparte. 409

predicción (rasgo) Los efectos con este rasgo determinan lo que es probable que suceda en un futuro próximo.

Prestar ayuda ➤ (acción básica) Mejorar la prueba de habilidad o el ataque de un aliado. 417

Preparar ♦♦ (acción básica) Preparar una acción para utilizarla fuera de tu turno. 417

preparativos Ver también preparativos diarios. 439

preparativos diarios Durante los preparativos de la mañana, pones a punto tu equipo, preparas tus conjuros y por lo demás te dispones a empezar un día de aventuras. 439

duraciones largas de conjuros 302

prerrequisitos 16

Presa ➤ (acción de habilidad) Agarrar o neutralizar a una criatura. (Atletismo) 236

presa (rasgo de arma) 283

Primeros auxilios (➤➤) (acción de habilidad) Estabilizar a una criatura moribunda o detener una hemorragia. (Medicina) 242

primigenio (rasgo) Esta magia procede de la tradición primigenia, que conecta con el mundo natural y con los instintos. Cualquier cosa con este rasgo es mágica. 299

lista de conjuros primigenios 311 a 313

propulsión, de (rasgo de arma) 283

prueba Cuando tiras 1d20 y sumas modificadores, bonificadores y penalizadores, comparando después tu resultado con una Clase de dificultad, estás haciendo una prueba. 11, **400 a 401**

grados de éxito (éxito crítico, éxito, fallo, fallo crítico) 401

penalizador a las pruebas (penalizador a las pruebas de habilidad impuesto por la armadura) 271

prueba de recuperación (cuando estás moribundo) 411

prueba plana 405

prueba secreta 405

prueba de recuperación Una prueba plana para ver si mejoras o empeoras mientras estás moribundo. 411

prueba plana Una tirada de 1d20 que mide simplemente la suerte. A una prueba plana no se le pueden aplicar modificadores, bonificadores o penalizadores. 405

Punto de Foco Ver también foco. 298

Punto de Héroe Estos puntos duran tan solo una sesión. Puedes invertir 1 Punto de Héroe para repetir una tirada o todos tus Puntos de Héroe para evitar la muerte. 27, **413**

punto de partida 397

punto de partida Pathfinder 397

Puntos de Experiencia (PX) Puntos que miden los avances de un PJ, conseguidos durante el juego. Típicamente un PJ sube de nivel cuando acumula 1000 PX. 7, 29

Puntos de Golpe (PG) Una estadística que representa la cantidad de daño físico que una criatura puede sufrir antes de quedar inconsciente o morir. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación 1:1, mientras que la curación los restablece al mismo ritmo. 11, 24, 91 a 92, 410

Puntos de Golpe de un objeto 269, 410

Puntos de Golpe por ascendencia 41

Puntos de Golpe por clase 91 a 92

Puntos de Golpe temporales 410

puñalada trapera (rasgo de arma) 283

PX (Puntos de Experiencia) Ver también Puntos de Experiencia 7, 29

rango Un número que mide la potencia global de alguna cosa. Una competencia tiene un rango y otros aspectos del juego también tienen rangos. rango de conjuro (los conjuros tienen rango, en lugar de nivel, de 1 a 10)

rango de contrarrestar 431

rango de distancia 276, **426**

incremento de rango de distancia 276, 403

penalizador por rango de distancia 403

rareza La frecuencia con que se encuentra algo en el mundo de juego. Las rarezas son: común, poco común, raro y único. Cualquier cosa que no indica una rareza es común. 11

raro (rasgo) 11

rasgo de clase Cualquier aptitud concedida por una clase es un rasgo de clase. Consisten principalmente en dotes de clase y otras aptitudes específicas para una clase en concreto. 92

rasgo Una palabra clave que transmite información acerca de un elemento de las reglas. A menudo un rasgo indica la forma en que estas reglas interactúan con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas con el mismo rasgo. Los rasgos individuales aparecen por nombre en este apéndice. 11

rasgos de arma 282 a 283

rasgos de armadura 271 a 272

Rastrear (acción de habilidad) Seguir las huellas de una criatura. (Supervivencia) 247

reacción ➤ Una acción que puedes utilizar incluso cuando no es tu turno. Puedes utilizar 1 reacción por asalto. 15, **414**

reacciones en encuentros 436

recargar 276

reconvertir Puedes reconvertir para cambiar elecciones de personaje. 440-441

Recordar conocimiento (acción de habilidad) 231 a 232

recuperación heroica 412

redondear 399

Reenfocar (actividad) Recuperar 1 Punto de Foco. 298

Reflejos (Ref) Un tipo de tirada de salvación utilizada para esquivar rápidamente. Modificador por Reflejos = modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, **404**

regeneración 410

Región del mar Interior Este es el nombre que reciben el continente de Avistan y la parte septentrional del de Garund, rodeando el mar Interior. 31 a 34

regiones 32 a 34

Registrar (actividad de exploración) Buscar cosas escondidas. 439

Religión (habilidad) Conocimientos acerca de los dioses, la fe y la magia divina. (Sab) 243 a 244

Reparar (acción de habilidad) Arreglar un objeto roto o dañado. (Artesanía) 234

Repetir un conjuro (actividad de exploración) Lanzar un conjuro de forma repetitiva. 439

repetir Una aptitud que te hace repetir una tirada tiene el rasgo fortuna o desventura. 401

Reposicionar ➤ (acción de habilidad) Mover a una criatura dentro de tu alcance 236

requisitos 16

resistencia Reduce el daño que sufres de un tipo determinado. 408

resultado de una prueba 401

Retrasar ➤ (acción básica) Llevar a cabo tu turno más tarde. 417 a 418

Reunir información (acción de habilidad) Socializar para averiguar cosas. (Diplomacia) 238

revelación (rasgo) Los efectos con este rasgo ven las cosas como son en realidad.

revés (rasgo de arma) 282

riesgo Los riesgos son peligros distintos a las criaturas y con los que se encuentran los aventureros durante sus viajes, incluyendo riesgos medioambientales, apariciones y trampas. Los riesgos aparecen en el MD.

ritual Un conjuro complejo, que tarda bastante tiempo en lanzarse. 389 a 395

roto (estado) Este objeto no podrá utilizarse hasta que sea reparado. 270, **447**

ruidosa (rasgo de armadura) 272

runa (objeto mágico) Las runas son similares a los objetos mágicos, pero se pueden grabar en las armas, las armaduras y los escudos para hacerlos más poderosos. Aparecen en el *Manual de dirección*. MD

Saber (habilidad) Conocer información acerca de un tema en concreto. (Int) 244

Sabiduría (Sab) Este modificador por atributo mide tu conciencia y tu intuición. 19

sacrilego (rasgo) Los efectos con el rasgo sacrilego están vinculados con poderosas fuerzas mágicas de la crueldad y el pecado. A menudo tienen efectos más fuertes contra las criaturas sagradas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a las causas sacrilegas y a menudo tienen debilidad a sagrado. Si una criatura con debilidad a sacrilego utiliza un objeto o efecto sacrilego, sufre daños debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127

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

sagrado (rasgo) Los efectos con el rasgo sagrado están vinculados a poderosas fuerzas mágicas de la benevolencia y la virtud. A menudo tienen efectos más fuertes sobre las criaturas sacrilegas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a las causas sagradas y a menudo tienen debilidad a sacrilego. Si una criatura con debilidad a sagrado utiliza un efecto u objeto sagrado, sufre daño debido a dicha debilidad. **36**, 124, 127

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

salpicadura (rasgo) 292

Saltar ♦ (acción básica) Saltar horizontalmente 10 pies (15 pies si tu Velocidad es de 30 pies o más [3 m, 4,5 m y 9 m respectivamente]) o verticalmente 3 pies y horizontalmente 5 pies (90 cm y 1,5 m respectivamente) 418

Salto de altura ♦♦ (acción de habilidad) Saltar en vertical. (Atletismo) 236

Salto de longitud ♦♦ (acción de habilidad) Saltar en horizontal. (Atletismo) 237

salvación, tirada de 11, 26, 302, **404**

sangrado (tipo de daño) Un tipo de daño persistente. 409

santificado (rasgo) **36**, 124, 127

secreto (rasgo) El DJ hace en secreto la prueba para esta aptitud. 405

Seguir al experto (actividad de exploración) Beneficiarse de la competencia de otro en una habilidad. 439

semielfo herencia versátil de aiuvarin 82

semiorco herencia versátil de dromaar 83

sentido de la vibración (sentido) Detectar movimiento a lo largo de las superficies. 433

sentido impreciso Un sentido que puede hacer que las criaturas estén escondidas, pero no observadas, como por ejemplo el oído humano. 433

sentido preciso Un sentido que puede hacer que la criatura quede observada, como por ejemplo la vista humana. 433

sentido vago Un sentido que puede detectar a una criatura inadvertida pero no determinar su posición, como por ejemplo el sentido del olfato de un humano. 433

sentidos 432 a 433

Sentir la dirección (acción de habilidad) Determinar tu ubicación. (Supervivencia) 246

Señalar ♦ (acción básica de especialidad) Indicar la ubicación de una criatura no detectada. 419

servicios 294 a 295

sesión Una sesión de juego de Pathfinder suele durar unas pocas horas. 5

Sigilo (habilidad) Evitar la detección y ocultar objetos. (Des) 244 a 246

sin armas (rasgo de arma) 283

Sociedad (habilidad) Conocimientos acerca de la civilización, la cultura y la historia. (Int) 246

Sociedad Pathfinder Este nombre se utiliza tanto para una organización trotamundos del mundo de juego como para la campaña de juego organizado del mundo real. 31

solicito (estado) Es probable que un PNJ solicito te ayude. 444

Soltar ♦ (acción básica) Dejar de sostener algo que tienes en la mano. 418
extraer y guardar objetos 267 a 268

sombra (rasgo) La magia con este rasgo implica las sombras o la energía del Inframundo.

sónico (rasgo) Un efecto con el rasgo sónico sólo funciona si emite un sonido, lo que significa que no tiene efecto alguno en un área de silencio o en un vacío. Esto es diferente a un conjuro auditivo, que sólo es efectivo si el objetivo puede oírlo. Un efecto sónico podría infligir daño sónico.

sónico (tipo de daño) 409

Subsistir (acción de habilidad) Buscar comida y cobijo. (Sociedad o Supervivencia) 232

sueño (rasgo) Este efecto hace que la criatura se quede dormida o somnolienta.

superficie estrecha Tienes que Mantener el equilibrio para cruzar una superficie estrecha. 423

Supervivencia (habilidad) Viajar y sobrevivir en las tierras vírgenes. (Sab) 246 a 247

sustancias químicas 292

Sustraer ♦ (acción de habilidad) Echarle el guante a un objeto. (Latrocinio) 240 a 241

sutil (rasgo de arma) 283

tablero Un mapa con casillas de 1 pulgada (2,54 cm) para mostrar las posiciones. 421

talismán (rasgo) Un talismán es un consumible que se debe fijar a un objeto. MD

tamaño Una criatura puede ser Menuda, Pequeña, Mediana, Grande, Enorme o Gargantuesca. 421 a 422
objetos y tamaños 270

teletransporte (rasgo) Los efectos de teletransporte mueven instantáneamente algo de un punto del espacio a otro. El teletransporte no suele desencadenar reacciones basadas en el movimiento.

terreno 423

terreno arriesgado Sufres daño debido a este terreno. 423

terreno desigual Tienes que Mantener el equilibrio para cruzar terreno desigual. 423

terreno difícil Cuesta 5 pies (1,5 m) de movimiento adicional entrar en un espacio de terreno difícil, o 10 pies (3 m) adicionales si se trata de terreno difícil mayor. 423

tiempo libre (rasgo) Una actividad con este rasgo dura un día o más, y sólo puede utilizarse durante el tiempo libre.

tiempo libre Un modo de juego en el que los PJs no están de aventuras. Los días pasan rápidamente en la mesa y los PJs emprenden actividades de larga duración. 9, 397, **440 a 441**
actividades de tiempo libre 441

tierra (rasgo) Los efectos con el rasgo tierra, o bien manipulan, o bien conjuran la misma. Quienes manipulan tierra no pueden obtener efecto alguno en un área que carece de ella. Las criaturas con este rasgo consisten principalmente en tierra o tienen una conexión con la tierra mágica.

tirada Cada vez que haces rodar los dados, estás haciendo una tirada. El tipo más común de tirada es una prueba (que compara 1d20 más modificadores contra una clase de dificultad). 8, 400 a 407

tirada de dado Cada vez que haces rodar los dados estás haciendo una tirada. 8, 400 a 401

tirada de salvación (salvación) Una tirada hecha para evitar o mitigar un efecto peligroso. Hacer una salvación es automático, no gasta acción ni reacción alguna. El PJ que no está actuando tira 1d20 para una tirada de salvación y la criatura que está actuando proporciona la CD. Hay tres tipos de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. 11, 26, 302, **404**

toque Un rango de distancia de conjuro que requiere que toques al objetivo. 300

torpe (estado) No puedes mover fácilmente o con elegancia. 447

tradición mágica Las tradiciones de la magia son arcana, divina, ocultista y primigenia. 299

tradición Una categoría fundamental de la magia (arcana, divina, ocultista o primigenia). 299

trampa (rasgo) Un riesgo construido para entorpecer a los intrusos.

Tratar enfermedad (acción de habilidad) Remediar una enfermedad (Medicina, entrenado) 242

Tratar heridas (acción de habilidad) Restablecer Puntos de Golpe. (Medicina, entrenado) 242

Tratar veneno ♦ (acción de habilidad) Ayudar a recuperarse a un paciente envenenado. (Medicina, entrenado) 242

Trepar ♦ (acción de habilidad) Moverse a lo largo de una pendiente o superficie vertical. 237
Velocidad de trepar 420

truco (rasgo) Un conjuro que lanzas a voluntad, potenciado automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba. 298

tumbado (estado) Estás tirado en el suelo. 447

Tumbarse ♦ (acción básica) Dejarse caer al suelo. **416**, 447

turno Durante un asalto en un encuentro, cada criatura lleva a cabo un turno, que normalmente consta de 3 acciones. 11, **435 a 436**

Umbral de rotura (UR) Cuando los PG de un objeto llegan a esta cifra, queda roto. 269

único (rasgo) 11

UR (Umbral de rotura) 269

vacío (rasgo) Los efectos con este rasgo curan a las criaturas muertas vivientes con energía del vacío, infligen daño por vacío a las criaturas vivas o manipulan la energía del vacío.

vacío (tipo de daño) 409

varita (rasgo) Una varita contiene un solo conjuro que puedes lanzar una vez al día. 188, MD

Velocidad de viaje 438

Velocidad Una medida de la distancia que puede mover un PJ usando una sola acción, medida en pies (*metros*) Ver también movimiento 11, 23, 420

acciones Paso y Zancada 417, 418

cómo contar el movimiento 423

movimiento en un tablero 421

penalizador a la Velocidad debido a la armadura 271

Velocidad de viaje 438

veneno (rasgo) Un efecto con este rasgo aplica un veneno o inflige daño por veneno. Un objeto con este rasgo es venenoso y podría causar una aflicción. 430 a 431

veneno (tipo de daño) 409

versátil (rasgo de arma) 283

vigorosa (rasgo de arma) 283

virulento (rasgo) 431

visión en la oscuridad (sentido) Ver claramente en la oscuridad, aunque sólo en blanco y negro. 433

visión en la penumbra (sentido) Ver en luz tenue como si fuera luz brillante 433

vistazo a las reglas 398 a 399

visual (rasgo) Un efecto visual tan sólo puede afectar a las criaturas que pueden verlo. Esto sólo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ.

vitalidad (rasgo) Los efectos con este rasgo para curar a las criaturas vivas con energía de la Forja de la Creación, infligen daño por energía de vitalidad a los muertos vivientes o manipulan la energía de la vitalidad.

vitalidad (tipo de daño) 409

Volar ♦ (acción básica de especialidad) Mover tu Velocidad de vuelo. 419

combate aéreo 437

Velocidad de vuelo 420

volea (rasgo de arma) 283

Voluntad Una tirada de salvación utilizada para resistir efectos que designan como objetivo la mente y la personalidad. Modificador por Voluntad = modificador por Sabiduría + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores 11, 404

Zancada ♦ (acción básica) Moverte hasta tu velocidad. 418

Velocidad 420

PAIZO INC.

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de diseño visual • Sonja Morris

Dirección de desarrollo del juego • Adam Daigle

Dirección de desarrollo • Linda Zayas-Palmer

Dirección creativa (Starfinder) • Thurston Hillman

Desarrollo sénior • John Compton, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski

y Jason Keeley

Desarrollo • Vanessa Hoskins, Dustin Knight y Landon Winkler

Jefatura de diseño (Juegos) • Joe Pasini

Desarrollo de la línea de juego organizado • Jessica Catalan, Josh Foster

y Shay Snow

Gestión de diseño • Michael Sayre

Jefatura de diseño Pathfinder • Logan Bonner

Diseño sénior • James Case

Diseño • Joshua Birdsong

Jefatura de redacción • Patrick Hurley

Redacción principal • Avi Kool

Redacción sénior • Ianara Natividad y Simone D. Sallé

Redacción • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran

y Solomon St. John

Dirección artística conceptual • Kent Hamilton

Dirección artística • Kyle Hunter y Adam Vick

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell

Diseño gráfico • Adriana Gasperi

Diseño de producción • Danika Wirch

Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jim Butler

Oficial creativo en jefe • Erik Mona

Vicepresidencia de gente y cultura • Maggie Gallagher

Vicepresidencia de ventas y operaciones • Mike Webb

Vicepresidencia de tecnología • Rei Ko

Controller • William Jorenby

Contabilidad • Emma Swan

Jefatura de ventas • Cosmo Eisele

Ayudante de ventas y comercio electrónico • Mika Hawkins

Dirección de licencias • John Feil

Dirección de marketing • Aaron Shanks

Coordinación de marketing y licencias • Raychael Allor

Especialista de marketing y medios • Rue Dickey

Especialista de comunidad y medios sociales • Jonathan Morgantini

Coordinación del juego organizado • Alex Speidel

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott

Gestión de proyectos • Lee Aula

Especialista en operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de interfaz de usuario • Andrew White

Desarrollo de software sénior • Gary Teter

Arquitectura de software • Brian Bauman

Desarrollo de software • Robert Brandenburg

Ingeniería de pruebas de software • Erik Keith

Administración de sistemas II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton

Dirección de contenido Web • Maryssa Mari

Coordinación de la tienda Web • Katina Davis

Dirección de atención al cliente • Austin Phillips

Atención al cliente • Kait Chase, James Oakes, and Jackson Wood

Jefatura de almacén • Jeff Strand

Coordinación de logística • Kevin Underwood

Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne

Equipo del almacén • Alexander Crain, Summer Foersch, James Mafi, Evan Panek

y Jesus Reynoso Ortiz

ORC Notice

This product is licensed under the ORC License to be held in the Library of Congress and available online at various locations including paizo.com/orclicense, azoralaw.com/orclicense, and others. All warranties are disclaimed as set forth therein.

Attribution: This product is original game content and is not based on a licensed game system.

If you use our Licensed Material in your own published work, please credit us in your product as follows:

Pathfinder Player Core © 2023 Paizo Inc., Designed by Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter. Authors: Alexander Augunas, Kate Baker, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Carlos Cabrera, Calder CaDavid, James Case, Eleanor Ferron, Steven Hammond, Joan Hong, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Erik Keith, Dustin Knight, Lyz Liddell, Luis Loza, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Mikhail Rekun, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh

Speedling, Mark Thompson, Clark Valentine, Andrew White, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer

Reserved Material: Reserved Material elements in this product include all elements designated as Reserved Material under the ORC License. To avoid confusion, such items include: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

Expressly Designated Licensed Material: This product contains no Expressly Designated Licensed Material.

Pathfinder Player Core © 2023, Paizo Inc. Paizo, el gólem de Paizo, Pathfinder y otras marcas comerciales de Paizo son propiedad de Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos.

Se han corregido las erratas oficiales publicadas en la página Web de Paizo, fecha de cierre 22/04/2024.

Impreso en Lituania

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

