






PATHFINDER 2E

RESUMEN DE REGLAS v1.1.0

ACCIONES

Cada turno tienes tres acciones y una reacción.

Icono	Significado
	Es necesario gastar una acción.
	Es necesario gastar dos acciones.
	Es necesario gastar tres acciones.
	Se puede usar como acción gratuita.
	Es necesario gastar tu reacción.

MODO ENCUESTRO

Las acciones en **este color** requieren estar entrenado.

BÁSICAS

- Anticiparse
- Arrastrarse
- Atacar
- Averiguar intenciones
- Buscar
- Destrabarse
- Interactuar
- Levantarse
- Liberarse
- Mover
- Ponerse a cubierto
- Retrasar turno
- Saltar
- Soltar
- Tumbarse

ESPECIALES

- Agarrarse al borde
- Parar caída en picado
- Excavar
- Levantar el escudo
- Montar
- Señalar enemigo
- Protegerse los ojos
- Volar

MODO EXPLORACIÓN

- Buscar
- Defenderse
- Detectar magia
- Investigar
- Marcha forzada
- Pasar desapercibido
- Repetir conjuro
- Seguir al experto
- Vigilar

HABILIDADES

GENERALES

- **Descifrar texto**
- **Ejercer oficio**
- Saber
- **Subsistir**

ACROBACIAS

- **Apretujarse**
- **Maniobrar en el aire**
- Mantener equilibrio
- Rodar

ARCANOS

- **Pedir conjuro**

ATLETISMO

- Apresar
- Derribar
- **Desarmar**
- Empujar
- Nadar
- Romper cerradura
- Salto horizontal
- Salto vertical
- Trepas

ARTESANÍA

- **Crear**
- **Identificar alquimia**

DIPLOMACIA

- Impresionar
- Pedir favor
- Reunir información

ENGANO

- Disfrazarse
- Distraer
- **Fintar**
- Mentir

HURTO

- **Desactivar mecanismo**
- **Forzar cerradura**
- Hurtar
- Robar

INTERPRETACIÓN

- Interpretar

INTIMIDACIÓN

- Coaccionar
- Desmoralizar

MEDICINA

- **Curar enfermedad**
- **Curar heridas**
- Curar veneno
- Primeros auxilios

NATURALEZA

- Comandar animal

SIGILO

- Escondarse
- Moverse a hurtadillas
- Ocultar objeto

SOCIEDAD

- **Falsificar**

SUPERVIVENCIA

- **Eliminar rastro**
- **Rastrear**
- Orientarse

ACCIONES

Las acciones pueden tener un coste en acciones específico indicado por un icono al lado de su nombre. Cada turno tienes tres acciones y una reacción.

Icono	Significado
◆	Es necesario gastar una acción.
◆◆	Es necesario gastar dos acciones.
◆◆◆	Es necesario gastar tres acciones.
◆	Se puede usar como acción gratuita.
↻	Es necesario gastar tu reacción.

BÁSICAS

ANTICIPARSE◆◆

[CONCENTRACIÓN]

Te preparas para realizar una acción fuera de tu turno. Escoge una acción sencilla (coste 1) o gratuita (que no tenga ya un disparador) y **determina una condición para disparar la acción**; tu turno termina inmediatamente y **si se cumple la condición** antes de tu siguiente turno, **puedes llevar a cabo la acción** que preparaste.

Nota: si la acción es un ataque, le afecta el penalizador por ataque múltiple como si lo hubieras hecho en tu turno.

ARRASTRARSE◆

[MOVIMIENTO]

Requisito: Estás **Tumbado** y tu velocidad es de al menos 10'.

Te arrastras por el suelo 5 pies y sigues **Tumbado**.

ATACAR◆

[ATAQUE]

Atacas a un personaje con un arma o tus puños.

Si usas una acción con la etiqueta [Ataque] más de una vez por turno, tienes un penalizador. Algunas armas tienen la propiedad **Ágil**, reduciendo este penalizador.

Ataque	Penalizador	Ágil
Primero	Ninguno	Ninguno
Segundo	-5	-4
Tercero	-10	-8

Para ataque con armas cuerpo a cuerpo:

Ataque = d20 + modificador FUE + competencia

Si el arma cuerpo a cuerpo tiene Sutil:

Ataque = d20 + modificador DES + competencia

Si el arma es a distancia:

Ataque = d20 + modificador DES + competencia

Si la tirada de ataque **iguala o supera la CA del enemigo**, **impacta** e inflige daño.

El daño para armas cuerpo a cuerpo es:

Daño = dado del arma + modificador FUE

Para armas arrojadas:

Daño = dado del arma + modificador FUE

Para armas a distancia:

Daño = dado del arma

AVERIGUAR INTENCIONES◆

[CONCENTRACIÓN] [SECRETO]

Intentar averiguar si el comportamiento de una criatura es inusual o engañoso.

El DM tira en secreto tu **Percepción** contra la **CD Engaño** del objetivo o la **CD del hechizo** que afecta la mente del objetivo. No se puede repetir la tirada a menos que la situación cambie significativamente.

Éxito Crítico: Te percatas de las verdaderas intenciones del objetivo o de la naturaleza del hechizo que le afecta.

Éxito: Detectas si el objetivo se está comportando con normalidad o te engaña, pero desconoces sus intenciones o la naturaleza del hechizo que le afecta.

Fallo: Crees que se comporta con normalidad, y tampoco crees que esté siendo afectada por un hechizo.

Fallo Crítico: Malinterpretas totalmente sus intenciones.

BUSCAR◆

[CONCENTRACIÓN] [SECRETO]

Buscas algo en las inmediaciones, sea un objeto o criatura no detectada.

Éxito Crítico: Lo que buscabas pasa a estar **Visible**.

Éxito: Si lo que buscabas estaba **Oculto**, ahora es **Visible**; si estaba **No localizado**, ahora está **Oculto**.

Fallo: Ni encuentras ni ganas pistas sobre dónde está.

DESTRABARSE◆

[MOVIMIENTO]

Te **mueves 5 pies** con cuidado, por lo que **no provocas Reacciones** de los enemigos cercanos.

No puedes moverte a terreno difícil ni hacerlo usando otra velocidad que no sea tu velocidad a pie.

INTERACTUAR◆

[MANIPULAR]

Usas tu mano/s para **interactuar con el entorno** o **sacar un objeto guardado** en una mochila, bolsa, etc.

LEVANTARSE◆

[MOVIMIENTO]

Requisito: Estás **Tumbado**.

Te levantas y pierdes el estado **Tumbado**.

LIBERARSE

[ATAQUE]

Intentas escapar de los estados **Agarrado**, **Sujetado** e **Inmovilizado**. Escoge la criatura, objeto o hechizo que te está imponiendo uno de estos estados y haz una **tirada de ataque usando tu ataque desarmado o usa Atletismo o Acrobacias** contra la CD apropiada según el estado, determinado por el máster.

Éxito Crítico: Te liberas, quitándote la condición, y además puedes moverte 5 pies.

Éxito: Te liberas, quitándote la condición que te estaban imponiendo.

Fallo: No consigues liberarte.

Fallo Crítico: No consigues librarte y no puedes volver a intentarlo hasta tu siguiente turno.

MOVER

[MOVIMIENTO]

Te mueves una distancia no superior a tu velocidad.

PONERSE A CUBIERTO

Requisito: Estás tras una cobertura, tienes un elemento cerca que te pueda proporcionar cobertura o estás **Tumbado**.

Te proteges tras una cobertura o te agachas tras un obstáculo para ganar un bono defensivo, ganado los beneficios de tener **Cobertura** (consultar apartado sobre cobertura).

Si no tienes **Cobertura**, ganas **Cobertura** (otorga +2 a la **CA**, +2 a **Reflejos** contra efectos de área y +2 a **Sigilo** al intentar **Escondarse** o **Moverse a Hurtadillas**).

Si ya tienes **Cobertura**, ganas **Cobertura Superior** (igual que **Cobertura** pero el bono es de +4).

RETRASAR TURNO

Disparador: Comienza tu turno

Esperas al momento adecuado para actuar, por lo que el resto de tu turno no continua. **Salas de tu turno de iniciativa actual y puedes entrar de nuevo tras el turno de otro combatiente** como una acción gratuita y te quedas con ese turno de iniciativa.

No puedes realizar Reacciones mientras estás fuera del orden de iniciativa.

Nota: Si hay efectos que fueran a dispararse al final de tu turno, se disparan en el momento que decides retrasarlo.

SALTAR

[MOVIMIENTO]

Saltas una distancia horizontal de **5 pies más 5 pies adicionales por cada 15 pies de velocidad** que poseas.

También puedes usarlo para saltar **3 pies verticalmente y 5 pies hacia adelante**.

SOLTAR

[MANIPULAR]

Sueltas algo que estabas agarrando con tu mano/s.

Nota: usar esta acción no provoca reacciones que se disparan con acciones con la etiqueta **Manipular** (como los **Ataque de Oportunidad**).

TUMBARSE

[MOVIMIENTO]

Te tiras al suelo, obtenido el estado **Tumbado**.

ESPECIALES

AGARRARSE AL BORDE

[MANIPULAR]

Disparador: Caes desde un borde o pasas cerca de uno en tu caída.

Requisito: El movimiento de tus manos no está impedido.

Mientras caes, intentas agarrarte a un saliente para parar tu caída. Realizas una tirada de **Reflejos** contra la CD de **Escarlar del saliente**.

Si consigues agarrarte al saliente puedes escalar usando **Acrobacias**.

Éxito Crítico: Te agarras al saliente con tus manos o con un objeto que usas como gancho. Sufres el daño por caída, pero como si la distancia recorrida fuera 30 pies menor.

Éxito: Si tienes al menos una mano libre, te agarras al saliente, parando la caída. Sufres el daño por caída, pero como si la distancia recorrida fuera 20 pies menor. Si no tienes ninguna mano libre, continúas cayendo.

Fallo: No consigues agarrarte al saliente y continúas cayendo.

Fallo Crítico: Continúas cayendo mientras te golpeas con la pared, sufriendo 10 de daño contundente por cada 20 pies que hayas caído antes de usar esta reacción.

PARAR CAÍDA EN PICADO

Disparador: Comienzas a caer.

Requisito: Tienes una velocidad de vuelo.

Intentas parar tu caída hacia el suelo con una **tirada de Acrobacias CD 15**.

Éxito: Llegas al suelo sin hacerte daño.

EXCAVAR

[MOVIMIENTO]

Requisito: Tienes una velocidad de excavar.

Excavas a través de tierra, arena u otro terreno similar, una **distancia no superior a tu velocidad de excavar**.

Nota: No puedes excavar terrenos de piedra o similares a menos que una habilidad o efecto externo te lo permita.

LEVANTAR ESCUDO➤

Requisito: Estás sujetando un escudo.

Posicionas el escudo de forma defensiva. Hasta el inicio de tu siguiente turno, **obienes el bono de CA del escudo**.

MONTAR➤

[MOVIMIENTO]

Requisito: Te encuentras adyacente a una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a ti que está dispuesta a ser tu montura.

Subes a lomos de la criatura. Si ya estabas montado en ella, puedes desmontar en un espacio adyacente a la criatura.

SEÑALAR ENEMIGO➤

[AUDITIVO] [MANIPULAR] [VISUAL]

Requisito: Una criatura está **No Localizada** por uno de tus aliados, pero tú sí la has localizado (aunque no sea **Visible**).

Le **indicas** a tus aliados **dónde se encuentra una criatura** que ellos no pueden localizar. Esta criatura pasa a estar **Oculto** para ellos.

PROTEGERSE LOS OJOS➤

Proteges tus ojos **contra efectos visuales** dañinos, como la mirada petrificadora de una medusa o un brillo cegador, otorgándote un **bonificador de +2** en las tiradas para resistir sus efectos.

Permaneces protegido hasta el inicio de tu siguiente turno.

VOLAR➤

[MOVIMIENTO]

Requisito: Tienes una velocidad de volar.

Te mueves **volando una distancia no superior a tu velocidad de volar**. Subir verticalmente o en diagonal se considera terreno difícil. Puedes dejarte caer 10 pies por cada 5 pies que gastes. Si llegas al suelo volando no recibes daño.

Puedes elegir gastar 0 pies y mantenerte revoloteando en el mismo lugar.

Nota: Si al final de tu turno estás en el aire y no has usado ninguna acción de Volar, comienzas a caer hacia el suelo (cases 500 pies el primer turno y 1500 pies los siguientes).

EXPLORACIÓN

BUSCAR

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Buscas el área en busca de puertas ocultas, objetos secretos, etc. Te mueves a la **mitad de tu velocidad** mientras **buscas el área concienzudamente**. Si pasas cerca de lo que buscas, el DM realiza la tirada en secreto.

DEFENDERSE

[EXPLORACIÓN]

Te preparas para un posible ataque, defendiéndote con tu escudo en alto. Te mueves a la **mitad de velocidad**, pero tienes los **beneficios de la acción Levantar Escudo**.

DETECTAR MAGIA

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Lanzas el hechizo **Detectar Magia** periódicamente. Te mueves a la **mitad de velocidad**, pero te aseguras de no dejar un área sin comprobar.

INVESTIGAR

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Buscas información en el entorno mientras te mueves a la **mitad de tu velocidad**. Usas la acción **Saber como si fuera secreta** (lanza el DM).

MARCHA FORZADA

[MOVIMIENTO] [EXPLORACIÓN]

Te esfuerzas físicamente para moverte al **doble de velocidad**. Solo puedes moverte a marchas forzadas **durante CON x 10 minutos** (mínimo 10).

Si avanzas **en grupo**, usad el valor de **CON mínimo de entre todos** los del grupo.

PASAR DESAPERCIBIDO

[EXPLORACIÓN]

Intentas pasar desapercibido mientras te mueves a la **mitad de velocidad**. El DM realiza la **tirada de Sigilo** de forma oculta para determinar si eres detectado o no.

REPETIR CONJURO

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Lanzas un **conjuro repetidamente** mientras te mueves a la **mitad de velocidad**. Debe ser un hechizo que puedas lanzar con 2 acciones o menos.

SEGUIR AL EXPERTO

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [VISUAL]

Un aliado al menos **Experto** en una habilidad te ayuda a realizarla, como escalar u otra acción de exploración, permitiendo que **sumes tu nivel a la tirada, aunque no estés entrenado en esa habilidad**.

Además, según el nivel de quien te ayuda obtienes un bono: +2 por **Experto**, +3 por **Maestro** y +4 por **Legendario**.

VIGILAR

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Vigilas los alrededores, tanto delante como detrás del grupo, por si aparecieran enemigos. **El grupo tiene +1 a la iniciativa** al inicio del siguiente encuentro.

HABILIDADES

El bonificador de una habilidad es: modificador de la **característica** + bono por **competencia** + otros bonos + penalizadores.

CD DE HABILIDADES

Las tiradas enfrentadas a la habilidad de otro personaje deben superar una CD de **10 + el bono de la habilidad**.

BONO POR COMPETENCIA

Competencia	Bono por competencia
Desentrenado	0
Entrenado	Nivel + 2
Experto	Nivel + 4
Maestro	Nivel + 6
Legendario	Nivel + 8

PENALIZADOR ARMADURA

El **penalizador de la armadura** se aplica a las tiradas de habilidad de **Fuerza** y **Destreza** (**excepto** si tiene **[Ataque]**) y la **CD** de estas habilidades.

GENERALES

Las siguientes acciones se pueden realizar usando distintas habilidades, según el contexto.

DESCIFRAR TEXTO

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [SECRETO]

Requiere entre **1 minuto y 1 hora por hoja**, y debe estar escrito en un **lenguaje** que seas **capaz de leer**, de lo contrario primero tendrás que traducirlo usando **Sociedad**.

Éxito Crítico: Descubres el significado real del documento, palabra por palabra.

Éxito: Descubres el significado general del documento.

Fallo: No descubres nada y recibes un -2 a los siguientes intentos.

Fallo Crítico: Crees saber lo que dice el texto, pero estás totalmente equivocado.

Tipo de Texto	Habilidad a usar
Mágico o científico	Arcanos
Esotérico o filosófico	Ocultismo
Religioso	Religión
Codificado o arcaico	Sociedad

EJERCER OFICIO

[DESCANSO]

Usas una de tus habilidades para ganar dinero durante un periodo de descanso. El master decide el nivel de la tarea y la CD a superar. Recibes **dinero por cada día** que

realices la tarea en base al nivel de la tarea y tu competencia en la habilidad, pero solo debes hacer tirada el primer día.

La tabla con el dinero a ganar está en el **CRB 236**.

Éxito crítico: Ganas dinero como si hubieras realizado con éxito una tarea de 1 nivel superior.

Éxito: Ganas dinero en base al nivel de la tarea y tu nivel de competencia.

Fallo: Ganas dinero usando la columna de "Fallo".

Fallo Crítico: No ganas nada de dinero, eres despedido y tu reputación se ve dañada, por lo que te costará encontrar trabajo en ese lugar en el futuro.

SABER

[CONCENTRACIÓN] [SECRETO]

Intentas recordar **información sobre un tema**. Siempre está **relacionado con una habilidad**, y la tirada se hará con dicha habilidad.

Éxito crítico: Tienes conocimientos precisos sobre el tema e información adicional que pocos saben.

Éxito: Tienes conocimientos precisos sobre el tema.

Fallo: No tienes ni idea.

Fallo Crítico: La información es incorrecta.

SUBSISTIR

[DESCANSO]

Consigues **comida, agua y sustento** para sobrevivir en el entorno actual. Si estás en un **entorno urbano**, la tirada será de **Sociedad**, si estás en el **exterior**, será de **Supervivencia**.

Éxito crítico: Encuentras comida, agua y refugio para subsistir tú y una persona adicional (o guardar los víveres para el futuro).

Éxito: Encuentras comida, agua y refugio para subsistir un día más.

Fallo: No encuentras comida, agua ni donde guarnecerte de los elementos.

Fallo Crítico: Como Fallo, pero además atraes problemas, comes algo que no deberías o empeoras tu situación de alguna manera. Tienes un -2 al intentar **Subsistir** durante 1 semana.

ACROBACIAS

APRETUJARSE

[EXPLORACIÓN] [MOVIMIENTO]

Intentas pasar a través de un espacio más angosto de lo normal en el que apenas cabes.

Éxito crítico: Avanzas por el hueco a 10 pies/min.

Éxito: Avanzas por el hueco a 5 pies/min.

Fallo: No consigues entrar en el hueco y no avanzas.

Fallo Crítico: Te quedas atrapado en el hueco. Cada minuto puedes intentar de nuevo la tirada, liberándote con cualquier resultado que no sea un **Fallo Crítico**.

MANIOBRAR EN EL AIRE

[MOVIMIENTO]

Requisito: Tener una velocidad de vuelo.

Intentas realizar una difícil maniobra en el aire. El máster decide la dificultad según lo que intentes hacer.

Éxito: Consigues realizar la maniobra.

Fallo: La maniobra falla. El máster decide el resultado.

Fallo Crítico: Como Fallo, pero el resultado es peor.

MANTENER EQUILIBRIO

[MOVIMIENTO]

Requisito: Estás en un espacio estrecho, desnivelado o de alguna manera inapropiado para mantenerse estable.

Te mueves a través de un espacio estrecho o desnivelado.

Éxito crítico: Te mueves con normalidad.

Éxito: Te mueves gastando el doble de velocidad.

Fallo: Eliges entre no moverte o caerte y terminar el turno.

Fallo Crítico: Te caes y terminas tu turno.

RODAR

[MOVIMIENTO]

Intentas moverte a través de un enemigo realizando una tirada contra la CD de Reflejos del enemigo.

Éxito: Te mueves a través de las casillas del enemigo tratándolas como terreno difícil. Si no tienes suficiente movimiento para llegar al otro lado, aplica el efecto de **Fallo**.

Fallo: Tu movimiento termina y disparas las reacciones del enemigo como si hubieras abandonado una casilla suya adyacente.

ARCANOS

PEDIR CONJURO

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Requisito: Eres de una clase lanzadora de conjuros que prepara conjuros desde un libro.

Preparas un conjuro del libro de conjuros de otro personaje.

Éxito: Preparas el conjuro en el espacio de conjuros adecuado.

Fallo: No preparas el conjuro, pero el espacio de conjuros está disponible para preparar otro conjuro en él.

ATLETISMO

APRESAR

[ATAQUE]

Requisito: Tienes al menos una mano libre y tu objetivo no es más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Apresas a una criatura con la mano, o mantienes el agarre de una que ya hayas agarrado. Debes hacer una tirada contra su CD de Fortaleza.

Éxito crítico: Está **Sujeto** hasta el final de tu siguiente turno a menos que te muevas o que él escape.

Éxito: Está **Agarrado** hasta el final de tu siguiente turno a menos que te muevas o que él escape.

Fallo: No consigues apresarle. Si lo tenías apesado anteriormente, lo sueltas.

Fallo Crítico: Si lo tenías apesado anteriormente, lo sueltas y él puede apresarte a ti sin hacer tirada, o hacerte caer al suelo.

DERRIBAR

[ATAQUE]

Requisito: Tienes al menos una mano libre y tu objetivo no es más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Tratas de derribar a tu oponente para que acabe **Tumbado** en el suelo. La tirada es contra la CD de Reflejos del objetivo.

Éxito crítico: Derribas al objetivo y además sufre 1d6 de daño contundente.

Éxito: Derribas al objetivo.

Fallo: No lo derribas.

Fallo Crítico: Pierdes el equilibrio y eres tú quien cae al suelo y queda **Tumbado**.

DESARMAR

[ATAQUE]

Requisito: Estas al menos **Entrenado** en **Atletismo**, tienes al menos una mano libre y tu objetivo no es más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Intentas que el objetivo suelte algo que lleva en la mano, normalmente su arma. La tirada es contra la CD de Reflejos del objetivo.

Éxito crítico: El objetivo suelta el objeto, que cae a sus pies.

Éxito: Debilitas el agarre del objetivo, añadiendo un bonificador de +2 a futuras tiradas de **Desarmar** e imponiendo un penalizador de -2 a las tiradas que haga el oponente usando ese objeto.

Fallo: No consigues que suelte el objeto ni que pierda agarre.

Fallo Crítico: Pierdes el equilibrio y estás **Desprevenido** hasta el inicio de tu siguiente turno.

EMPUJAR

[ATAQUE]

Requisito: Tienes al menos una mano libre y tu objetivo no es más de una categoría de tamaño mayor que tú.

Empujas a tu oponente lejos de ti. La tirada se enfrenta a la CD de **Fortaleza** del objetivo.

Éxito crítico: Empujas a tu objetivo 10 pies y puedes **Mover** después, pero en la misma distancia y dirección.

Éxito: Empujas a tu objetivo 5 pies y puedes **Mover** después, pero en la misma distancia y dirección.

Fallo: No empujas a tu objetivo.

Fallo Crítico: Pierdes el equilibrio y caes al suelo, quedando **Tumbado**.

NADAR

[MOVIMIENTO]

Intentas nadar en aguas turbulentas o con fuertes corrientes. Debes hacer una **tirada contra una CD determinada por el máster**.

Si **terminas tu turno en el agua** y no has superado una tirada de nadar, **te hundes 10 pies** o eres arrastrado por la corriente, excepto si entrar en el agua ha sido la última acción de tu turno.

Cada turno que pases bajo el agua debes mantener la respiración. Si fallas, comienzas a ahogarte. Ver “Ahogamiento” y “Mantener la respiración” para más detalles.

Éxito crítico: Avanzas **10 pies más 5 pies por cada 20 pies de velocidad** a pie que tengas.

Éxito: Avanzas **5 pies más 5 pies por cada 20 pies de velocidad** a pie que tengas.

Fallo: No consigues avanzar y al final de tu turno **te hundes 10 pies** o eres arrastrado por el agua.

Fallo Crítico: Como **Fallo** pero además si estás aguantando la respiración, pierdes una ronda de aire.

ROMPER CERRADURA

[ATAQUE]

Abres por la fuerza una puerta, ventana o cofre. Si no usas alguna herramienta, como una palanca, tienes -2 a la tirada.

Éxito crítico: Abres aquello que querías abrir, y además puedes no dañarlo en el proceso.

Éxito: Rompes la puerta, ventana o contenedor que intentabas abrir. Si es especialmente robusto, quizás no lo abras aún.

Fallo: No consigues romper la cerradura.

Fallo Crítico: Atascas la cerradura, otorgando un -2 a futuros intentos.

SALTO HORIZONTAL

Requisito: Mover 10 pies antes de saltar.

Realizas un salto horizontal **contra una CD igual a los pies que quieres saltar**, no superando nunca una distancia mayor a tu velocidad a pie.

Éxito: Consigues saltar la distancia deseada.

Fallo: Saltas solo hasta la distancia normal de salto.

Fallo Crítico: Saltas solo hasta la distancia normal de salto y te caes al suelo al tocar el suelo.

SALTO VERTICAL

Requisito: Mover 10 pies antes de saltar.

Realizas un salto vertical con una tirada **contra CD 30 para saltar más alto**.

Éxito crítico: Saltas 8 pies más arriba de lo normal, u 5 pies más arriba y 10 pies más delante de lo normal.

Éxito: Saltas 5 pies más arriba de lo normal.

Fallo: Saltas la altura normal.

Fallo Crítico: No saltas y caes al suelo tumbado.

TREPAR

[MOVIMIENTO]

Requisito: Tienes las dos manos libres.

Te mueves por una superficie especialmente inclinada. Mientras lo haces se te considera **Desprevenido**.

Éxito crítico: Avanzas 5 pies más otros 5 pies por cada 20 pies de velocidad a pie que tengas.

Éxito: Avanzas 5 pies por cada 20 pies de velocidad a pie que tengas.

Fallo: No consigues avanzar nada.

Fallo Crítico: Caes. Si empezaste en tierra firme, caes de espaldas y quedas tumbado.

ARTESANÍA

CREAR

[DESCANSO] [MANIPULAR]

Creas un objeto a partir de materiales de construcción. Para crear objetos alquímicos necesitas **Artesanía (Alquimia)**, para objetos mágicos **Artesanía (Magia)** y para trampas **Artesanía (Trampas)**.

Necesitas cumplir los siguientes requisitos:

- El objeto a crear **no es de mayor nivel que tú**.
- Si el nivel de objeto es **9 o mayor**, tu **competencia** debe ser al menos **Maestra**.
- Si el nivel del objeto es **16 o mayor**, tu **competencia** debe ser al menos **Legendaria**.
- **Posees la fórmula/esquema** para el objeto.
- Tienes las **herramientas necesarias** y los utensilios adecuados.
- Tienes los **materiales** necesarios, valorados, al menos, en la **mitad del precio del objeto**.

Trabajas **durante 4 días**, momento en el cual haces la tirada de **Artesanía** contra una CD determinada por el

máster en base al nivel del objeto, su rareza y otras posibles circunstancias.

Si tienes **éxito**, puedes **terminar el objeto proporcionando el resto de materiales** restantes hasta llegar al precio del objeto, **o trabajando más días** usando la tabla de Dinero Ganado (CRB 236), usando tu nivel como nivel de la tarea, hasta acumular tanto dinero como el valor restante del objeto. Si el proceso de creación es interrumpido, puedes retomarlo donde lo dejaste en el futuro.

Puedes crear objetos con la etiqueta **[Consumible]** en tandas de hasta cuatro proporcionando los materiales de todos ellos y trabajando en todos ellos a la vez.

Puedes conseguir esquemas de construcción básicos de una **Guía Básica de Artesanía**. Para esquemas más avanzados deberás encontrarlos como indique el máster.

Éxito crítico: El proceso va por buen camino y puedes usar tu nivel + 1 cuando determines el valor generado en la tabla Dinero Ganado al trabajar más días para acabarlo.

Éxito: El proceso va por buen camino y puedes, o bien aportar los materiales que faltan, o continuar trabajando para acabarlo durante varios días para no pagar materiales.

Fallo: Fracasas y esta vez no podrás crear el objeto, pero puedes recuperar todos los materiales usados e intentarlo de nuevo desde el principio.

Fallo Crítico: Fracasas y desperdicias un 10% de los materiales que has usado, el resto puedes recuperarlos. Puedes volver a intentarlo, pero deberás empezar desde el principio.

IDENTIFICAR ALQUIMIA

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [SECRETO]

Requisito: Posee utensilios de alquimia.

Durante 10 minutos estudias un objeto alquímico para intentar **descubrir sus propiedades**.

Éxito: Reconoces el objeto y cómo se usa.

Fallo: No reconoces el objeto, pero puedes volver a intentarlo.

Fallo Crítico: Identificar el objeto erróneamente.

REPARAR

[EXPLORACIÓN] [MANIPULAR]

Requisito: Dispones de una superficie estable y utensilios de reparación

Durante 10 minutos intentas reparar un objeto **dañado**. La **CD** para repararlo es **la misma que para crearlo**.

No se pueden reparar objetos destruidos.

Éxito crítico: El objeto recupera 10 PG más 10 PG por cada rango de competencia en **Artesanía**.

Éxito: El objeto recupera 5 PG más 5 PG por cada rango de competencia en **Artesanía**.

Fallo: No consigues reparar el objeto.

Fallo Crítico: Dañas el objeto, infringiéndole 2d6 de daño (se aplica la dureza del objeto).

DIPLOMACIA

Los personajes no jugadores (PNJ) tiene una actitud determinada hacia ti que puede ser modificada para mejor o peor. La mayoría de PNJs empiezan con una actitud de **Indiferente**.

Actitud	Efecto
Servicial	Está dispuesto a ayudar dejando de lado sus intereses de momento, pero nunca en contra de ellos.
Amistoso	Predispuesto a ayudar y responder las preguntas que se le hagan, pero no se jugaría el pellejo.
Indiferente	No tienes un interés particular en ayudarte.
Antipático	No le gustas y no quiere ayudarte.
Hostil	Se opondrá activamente a ti y hará lo que pueda por entorpecer tu cometido.

IMPRESIONAR

[AUDITIVO][CONCENTRACIÓN][EXPLORACIÓN][LINGÜÍSTICA] [MENTAL]

Intentas causar una buena impresión a alguien tras hablar durante unos minutos con él y así conseguir que sea más favorable hacia tu persona.

Al final de la conversación haz una **tirada contra la CD de Voluntad** del objetivo.

Éxito crítico: Su actitud hacia ti mejora dos peldaños.

Éxito: Su actitud hacia ti mejora un peldaño.

Fallo: No consigues impresionarlo y su actitud no cambia.

Fallo Crítico: Su actitud hacia ti empeora un peldaño.

PEDIR FAVOR

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN] [LINGÜÍSTICA] [MENTAL]

Pides un favor a una criatura que tenga una actitud **Servicial** o **Amistosa**. Debes superar una **CD determinada por el máster** según la petición y la situación.

Algunas peticiones pueden ser sencillamente imposibles de aceptar y fallarán automáticamente, a decisión del máster.

Éxito crítico: Acepta la petición sin rechistar.

Éxito: Acepta la petición con ciertas condiciones.

Fallo: Rechaza la petición, pero podría proponer una alternativa más de su agrado.

Fallo Crítico: Rechaza la petición y su actitud hacia ti disminuye un peldaño ante tan descabellada petición.

REUNIR INFORMACIÓN

[EXPLORACIÓN] [SECRETO]

Visitar mercados, tabernas y lugares de reunión varios para buscar información sobre alguna persona, acontecimiento o tema.

El máster determina cuánto tiempo te lleva (normalmente 2 horas) y qué beneficios te aporta si decides gastar en invitar a bebida, sobornar, etc.

Éxito: Consigues la información que buscabas.

Fallo: No encuentras información de interés.

Fallo Crítico: Consigues información errónea.

ENGAÑO

DISFRAZARSE

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [MANIPULACIÓN]
[SECRETO]

Cambias tu imagen para parecer alguien o algo que no eres.

Para cambios sencillos no es necesario usar **utensilios de disfraz**, pero sí es **necesario** para hacerse pasar por **alguien concreto**.

Cuando interactúas con alguien llevando el disfraz puesto, el máster hará una tirada contra la **CD de Percepción** de ese individuo para determinar si descubre el engaño.

Si **te están buscando** activamente, el máster lanzará **Percepción** contra el **resultado que obtuviste al disfrazarte**.

Éxito: Convinces al individuo objetivo de que eres quién/lo que pretendes parecer. Si tu comportamiento levanta sospechas podrías tener que repetir la tirada.

Fallo: El engaño es descubierto y el individuo a quien intentas engañar saber que es un disfraz.

Fallo Crítico: Como **Fallo**, pero además puede identificar quién eres realmente bajo el disfraz.

DISTRAER

[MENTAL]

Creas una distracción para que el enemigo centre su atención en ella. La **tirada se enfrenta a la CD de Percepción** del objetivo.

Tengas éxito o no, el objetivo obtiene un bonificador de +4 a la CD de **Percepción** para los siguientes intentos de distracción durante 1 minuto.

Éxito: Te consideras **Oculto** para cada criatura cuya CD de Percepción sea menor que el resultado de tu tirada.

Fallo: No consigues crear la distracción y el objetivo es consciente de lo que intentabas.

FINTAR

[MENTAL]

Realizas una floritura para simular un ataque falso y crear una apertura en la defensa del enemigo. La **tirada se enfrenta a la CD de Percepción** del enemigo.

Éxito crítico: Rompes por completo la defensa de del rival y se considera **Desprevenido** en todos los ataques que hagas contra él **hasta el final de tu siguiente turno**.

Éxito: El rival se considera Desprevenido en tu siguiente ataque contra él durante este turno.

Fallo: No consigues crear la apertura que buscabas.

Fallo Crítico: Eres tú quien rompe su defensa, considerándote **Desprevenido** en los ataques que recibas **hasta el final de tu siguiente turno**.

MENTIR

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN] [LINGÜÍSTICA] [MENTAL]
[SECRETO]

Intentas engañar a alguien contándole una mentira. La tirada se enfrenta a la **CD de Percepción** de cada criatura a la que intentas engañar.

El máster decide si otorga un **bonificador a la CD de Percepción** de la criatura **según lo difícil de creer que sea la mentira**, o si directamente falla si es una mentira totalmente descabellada.

Éxito: Cree tu mentira.

Fallo: Tu mentira no cuela y la criatura tiene un +4 a la CD de **Percepción** para las siguientes veces que intentes mentirle.

HURTO

DESACTIVAR MECANISMO

[MANIPULAR]

Requisito: Algunos mecanismos necesitan de **utensilios de ladrón** para desactivarlos.

Intentas desactivar una trampa o mecanismo complejo. Normalmente **un dispositivo necesita de varios éxitos para desactivarlo** por completo, dependiendo de lo complejo que sea.

La **CD es determinada por el máster** según el tipo de dispositivo.

Éxito crítico: Desactivas el dispositivo o consigues dos éxitos para desactivarlo si es complejo, y además no dejas rastro alguno. También puedes volver a armar el dispositivo más tarde si lo deseas.

Éxito: Desactivas el dispositivo o consigues un éxito para desactivarlo si es complejo.

Fallo: El dispositivo permanece inalterado.

Fallo Crítico: Activas el dispositivo.

FORZAR CERRADURA

[MANIPULAR]

Requisito: Usar **utensilios de ladrón**.

Tratas de abrir una cerradura sin tener la llave correspondiente. La **CD a superar es determinada por el tipo de cerradura** y puede ser necesario conseguir varios éxitos.

Cerradura	CD	Éxitos necesarios
Pobre	15	2
Simple	20	3
Normal	25	4
Buena	30	5
Superior	40	6

Éxito crítico: Abres la cerradura o consigues dos éxitos si es compleja. No dejas rastro de lo que has hecho.

Éxito: Abres la cerradura o consigues un éxito si es compleja.

Fallo: No consigues abrir la cerradura.

Fallo Crítico: Rompes tus utensilios de ladrón.

HURTAR

[MANIPULAR]

Coges un objeto pequeño de carga despreciable que no te pertenece **sin que los demás se den cuenta**. La tirada se compara con la CD de *Percepción* de las criaturas que puedan verte.

Independientemente de si alguien te pillas o no, coges el objeto.

Éxito: No se da cuenta de lo que has hecho.

Fallo: Se da cuenta de que has cogido el objeto.

ROBAR

[MANIPULAR]

Intentas quitarle un objeto a otra criatura sin que esta se de cuenta.

Normalmente solo puedes robar un **objeto de carga despreciable**. Si la criatura está en combate o con la guardia alta, fallas automáticamente.

La tirada es enfrentada a la **CD de Percepción** del objetivo para que no se de cuenta, así como enfrentarse a la **CD de Percepción** de otras criaturas que puedan verte.

Si el objeto a robar está guardado **en un bolsillo** o similar, la tirada obtiene un -4.

Éxito: Consigues robar el objeto sin que su propietario se de cuenta, o sin que un observador se percate.

Fallo: El propietario se da cuenta antes de que cojas el objeto, o un testigo se da cuenta de lo que has hecho.

INTERPRETACIÓN

Algunas interpretaciones están **vinculadas a otras características**, y si no cumples un mínimo en dicha característica el máster puede imponerte un penalizador a la tirada de interpretación.

Además, cada **tipo de interpretación** otorga una **etiqueta distinta** a la acción realizada:

Interpretación	Etiquetas
Actuación	Auditivo, Lingüístico, Visual
Danza	Movimiento, Visual
Música	Auditivo, Manipular
Canto	Auditivo, Lingüístico

INTERPRETAR

[CONCENTRACIÓN]

Usada cuando quieres impresionar con tus cualidades artísticas e interpretativas.

No tiene un impacto directo en un resultado esperado, pero puede ayudar a cambiar la actitud o las CDs de tiradas futuras relacionadas con el público.

Éxito crítico: Impresionas al público y serás la comidilla durante un tiempo.

Éxito: Demuestras tu valía y el público reconoce tu habilidad.

Fallo: Dejas indiferente al público.

Fallo Crítico: Quedas como un incompetente y la gente recordará por tu mala fama.

INTIMIDACIÓN

COACCIONAR

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN] [EMOCIONAL] [EXPLORACIÓN] [LINGÜÍSTICO] [MENTAL]

A través de amenazas, directas o indirectas, presionas a otra criatura para que haga algo.

La tirada se enfrenta a la CD de *Voluntad* del objetivo.

Éxito crítico: Te da la información que quieres o hace aquello que le ordenas si no es un peligro para ella, durante máximo 1 día.

Después su actitud hacia ti cambia a **Antipático**, aunque no actuará contra ti por ahora.

Éxito: Como **Éxito crítico**, pero sí que actuará contra ti para perjudicarte tan pronto como pueda.

Fallo: Sólo consigues que su actitud empeore a **Antipático** (si no lo era ya).

Fallo Crítico: No consigues nada, y la criatura se vuelve **Hostil**. Además, no puedes coaccionarla de nuevo durante una semana.

DESMORALIZAR

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN] [EMOCIONAL] [MENTAL]

Eliges una criatura que puedas ver a no más de 30 pies para intentar quebrantar su determinación, enfrentando tu tirada de su **CD de Voluntad**.

Si la criatura no puede oírte o no entiende el idioma en que intentas intimidarla, tienes un -4 en la tirada.

Éxito crítico: La criatura obtiene **Asustado 2**.

Éxito: La criatura obtiene **Asustado 1**.

MEDICINA

CURAR ENFERMEDAD

[DESCANSO] [MANIPULAR]

Requisito: Usar utensilios de curandero.

Empleas al menos **8 horas cuidando** de una criatura enferma, realizando una tirada contra la **CD de la enfermedad**.

No puedes volver a intentarlo hasta que la siguiente tirada de curación de la criatura enferma.

Éxito crítico: Otorgas un bonificador de +4 a la criatura para su siguiente tirada contra la enfermedad.

Éxito: Otorgas un bonificador de +2 a la criatura a su siguiente tirada contra la enfermedad.

Fallo: No eres de ayuda para el enfermo.

Fallo Crítico: Empeoras la situación, imponiéndole un penalizador de -2 a la criatura para su siguiente tirada contra la enfermedad.

CURAR HERIDAS

[EXPLORACIÓN] [CURACIÓN] [MANIPULAR]

Empleas 10 minutos para curar a una criatura (o a ti mismo). La CD a superar es normalmente 15, aunque el DM puede ajustarla según las circunstancias.

Además, según tu competencia puedes intentar curar más cantidad, pero con una CD mayor.

Competencia	Curación Adicional	CD
Experto	10	20
Maestro	20	30
Legendario	30	40

Una vez has curado a una criatura, es inmune a otras acciones de **Curar Heridas** durante 1 hora.

Si tienes éxito, puedes continuar tratando a la criatura durante 1 hora para doblar la curación recibida.

Éxito crítico: Recupera 4d8 PG y pierde el estado **Herido**.

Éxito: Recupera 2d8 PG y pierde el estado **Herido**.

Fallo: No recupera nada.

Fallo Crítico: Recibe 1d8 de daño.

CURAR VENENO

[MANIPULAR]

Requisito: Usar utensilios de curandero.

Ayudas a detener el veneno que afecta a una criatura. Realizas la tirada contra la **CD del veneno**.

No puedes volver a intentarlo hasta después de la siguiente tirada de la criatura para superar el veneno.

Éxito crítico: Otorgas un bonificador de +4 a la criatura en su siguiente tirada contra el veneno.

Éxito: Otorgas un bonificador de +2 a la criatura en su siguiente tirada contra el veneno.

Fallo: No eres de ayuda contra el veneno.

Fallo Crítico: Empeoras la situación, imponiendo un penalizador de -2 a la tirada de la criatura.

PRIMEROS AUXILIOS

[MANIPULAR]

Requiere: Usar utensilios de curandero.

Aplicar primeros auxilios a una criatura adyacente que esté muriendo o desangrándose.

Si sufre las dos condiciones, escoge cuál de las dos quieres tratar).

Éxito: Si está muriendo, la estabilizas superando una CD de 15 + el valor de Moribundo.

Si se está desangrando, ayudas a parar el sangrado, permitiendo a esa criatura otra tirada para eliminar el sangrado, superando una CD igual a la CD del efecto que la causó

Fallo: No tienes efecto en el moribundo.

Fallo Crítico: Si está muriendo, el valor de Moribundo aumenta en 1. Si se está desangrando, recibe daño igual al daño de sangrado.

NATURALEZA

COMANDAR ANIMAL

[AUDITIVO] [CONCENTRACIÓN]

Ordenas a un animal que tenga una actitud positiva hacia ti o al que le ofrezcas alguna recompensa. **Debes superar la CD de Voluntad** del animal.

Si el animal tiene una actitud de **Antipático** u **Hostil** hacia ti, fallas automáticamente. Si es de **Servicial**, aumentas el grado de éxito del resultado un grado. La mayoría de animales conocen las siguientes acciones: **Saltar**, **Buscar**, **Levantarse**, **Mover** y **Atacar**.

Éxito: El animal cumple la orden en su siguiente turno.

Fallo: El animal duda y no hace lo que le pides.

Fallo Crítico: El animal malinterpreta la orden o simplemente hace lo que quiere.

SIGILO

ESCONDERSE

[SECRETO]

Te escondes tras un objeto grande o cobertura. Lanzas **contra la CD de Percepción** del enemigo.

Éxito: Pasas a estar **Oculto** para el enemigo. Si haces cualquier acción que no sea **Esconderse**, **Moverse a Hurtadillas** o **Destrarse**, eres detectado por el enemigo.

Si atacas a un enemigo mientras estás escondido, se le considera **Desprevenido** para ese ataque.

Fallo: No consigues ocultarte y el enemigo te sigue viendo.

MOVERSE A HURTADILLAS

[MOVIMIENTO] [SECRETO]

Intentas moverte sin ser detectado por otros, moviéndote la **mitad de tu velocidad**.

Al final de tu movimiento el máster hace la **tirada contra la CD de Percepción** de quien pueda verte. Si estás **tras cobertura**, +2, si es **cobertura superior**, +4. Si no estás tras una cobertura, eres detectado automáticamente.

Éxito: No eres detectado durante tu movimiento ni al final de este. Eres detectado si usas cualquier acción que no sea *Escondarse*, *Moverse a Hurtadillas* o *Destrabarse*.

Si usas una acción de *Ataque* mientras permaneces oculto, el objetivo se considera *Desprevenido* para ese ataque.

Fallo: Un sonido o vibración alerta al enemigo de tu posición, aunque permaneces *Oculto*.

Fallo Crítico: El enemigo descubre tu posición y eres *Visible*.

OCULTAR OBJETO

[MANIPULAR] [SECRETO]

Ocultas un objeto pequeño. El máster hace una tirada de **Sigilo contra con la CD de Percepción** de aquellos que pudieran ver el objeto en el futuro.

Si una criatura busca el objeto activamente, ella hace una tirada de Percepción contra tu CD de Sigilo.

Éxito: El objeto permanece oculto.

Fallo: El observador descubre el objeto.

SOCIEDAD

FALSIFICAR

[DESCANSO] [SECRETO]

Creas un documento falso durante varios días. El máster hace la **tirada en secreto contra una CD 20**.

Si es un documento impersonal, necesitas un original que copiar y obtienes un +4 en la tirada.

Éxito: Es suficientemente bueno para observadores pasivos, pero podría ser detectado si se examina con una tirada de *Percepción* o *Sociedad* contra tu CD de Sociedad.

Fallo: EL documento es detectado como claramente falso.

SUPERVIVENCIA

ELIMINAR RASTRO

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [MOVIMIENTO]

Cubres tu rastro para evitar que te sigan la pista, pero te mueves a la **mitad de tu velocidad**. **No tienes que hacer tirada**, pero **quien intente seguir tu rastro** debe hacer una **tirada enfrentada a tu CD de Supervivencia** si esta CD es mayor que la CD normal para Rastrear.

Nota: Puedes usar esta acción durante un encuentro gastando una acción.

ORIENTARSE

[EXPLORACIÓN] [SECRETO]

Usando las estrellas, el sol, la geografía y la flora del lugar intentas orientarte. El máster determina la CD a superar y lanza en secreto, aplicando el resultado a todo el día de exploración.

Si no tienes una brújula, tienes un -2 en la tirada.

Éxito crítico: Te orientas perfectamente y sabes la dirección cardinal (norte, sur, este, oeste) con precisión.

Éxito: Te orientas lo suficiente para no perderte, haciéndote una idea de dónde está el norte.

Fallo: No consigues localizar el norte.

RASTREAR

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [MOVIMIENTO]

Te mueves a la **mitad de velocidad** mientras intentas seguir el rastro de otra criatura. El máster determina la CD de la tirada en función del terreno y la antigüedad del rastro.

Nota: Puedes usar esta acción durante un encuentro gastando una acción.

Éxito: Descubres el rastro y puedes seguirlo durante 1 hora. Después debes repetir la tirada.

Fallo: Pierdes el rastro, pero puedes volver a intentarlo dentro de 1 hora.

Fallo Crítico: Pierdes por completo el rastro y no puedes volver a seguirlo hasta dentro de 24 horas.

PERCEPCIÓN

ILUMINACIÓN

La cantidad de luz en un área afecta la visibilidad.

ILUMINADO

Se puede ver perfectamente. Algunas criaturas pueden quedar *Deslumbradas* o *Cegadas*.

PENUMBRA

Zonas en sombra o poco iluminadas. Las criaturas en penumbra se consideran *Camufladas* a menos que el observador tenga *Visión en la penumbra* o *Visión en la Oscuridad*.

OSCURIDAD

Una criatura en una zona totalmente oscura se considera o bien *Oculto* o *No localizada* a menos que el observador tenga *Visión en la Oscuridad*.

Si entras en una zona oscura y no tienes *Visión en la Oscuridad*, ganas el estado *Cegado*.

SENTIDOS ESPECIALES

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Puedes ver perfectamente en áreas de **oscuridad o penumbra, pero en blanco y negro**.

Algunas formas de oscuridad mágica bloquean incluso esta visión, a menos que poseas *Visión en la oscuridad mayor*.

VISIÓN EN LA PENUMBRA

Puedes ver **igual de bien en la penumbra que en una zona iluminada**, por lo que no consideras *Camufladas* las criaturas en esas zonas.

DETECTAR CRIATURAS

VISIBLE

La criatura es **visible sin problemas**, sabes dónde se encuentra y puedes verla con claridad.

OCULTO

No ves a la criatura directamente, **pero sabes dónde se encuentra**. Quizás esté oculta tras un pilar, en mitad de un banco de niebla o al otro lado de una cascada, pero sabes que se encuentra ahí, aunque no la veas con claridad.

Hacer objetivo a esta criatura requiere de hacer primero una **tirada simple contra CD 11**, si fallas, **no consigues acertarle** con lo que ibas a hacerle.

En cualquier caso, se te considera *Desprevenido* para las acciones de esa criatura.

CAMUFLADO

La criatura no es visible por completo porque **hay algo que entorpece tu visión**, como un banco de niebla muy espeso, está oculta en la penumbra o cualquier otra barrera no física que dificulte la visibilidad.

Debes superar una **tirada simple CD 5** para poder acertar con el ataque.

NO LOCALIZADO

Sabes que **la criatura está en alguna parte, pero no sabes dónde**.

Se te considera *Desprevenido* para las acciones de la criatura. Puedes intentar atacar a la criatura escogiendo una casilla donde crees que puede estar; el máster hace una tirada como la de *Oculto* en secreto para que no sepas si fallas por que la criatura no está ahí o porque fallaste la tirada.

Puedes usar la acción *Buscar* para detectar a la criatura y que pase a estar *Oculto* o incluso *Visible* si puedes verla fácilmente tras localizarla.

INADVERTIDO

No tienes ni idea de la presencia de la criatura.

INVISIBLE

A través de medios mágicos o alguna habilidad especial, la criatura es invisible y no puedes verla, aunque mires el lugar donde se encuentra.

FUENTES DE LUZ

Una fuente de luz con un rango de iluminación crea una zona de **área iluminada en ese rango, y una de penumbra al doble de ese rango**.

Objeto	Rango	Notas
Antorcha	Radio 20'	Ataque: 1d4+1 Fuego
Conjuro "Luz"	Radio 20'	Dura 1 día
Vela	Radio 10'	
Linterna	Cono 60'	Gasta 1 pinta aceite/hora
Linterna ciega	Cono 30'	Lengüeta para tapar luz

COBERTURA

Tras una criatura, tienes *Cobertura Menor*. Si estás tras un obstáculo que te protege contra ataques y explosiones tiene *Cobertura*. Si teniendo *Cobertura* usas la acción *Ponerse a Cubierto*, pasas a tener *Cobertura Superior*.

Tipo	Bono	¿Escondarse?
Menor	+1 CA	No
Normal	+2 CA, Reflejos, Sigilo	Sí
Superior	+4 CA, Reflejos, Sigilo	Sí

DAÑO

DAÑO POR CAÍDA

Si caes desde más de 5 pies, al tocar el suelo sufres **daño contundente igual a la mitad de la distancia** en pies que has caído y quedas **Tumbado**.

DAÑO RECURRENTE

No recibes el daño en cuanto ganas el daño recurrente, sino al final de cada turno. Después de recibir el daño, hacer una **tirada simple contra CD 15** para comprobar si el efecto termina.

AHOGAMIENTO

Puedes aguantar la respiración durante **5 + CON rondas**.

Al final de cada ronda, reduce la reserva de aire **restante en 1**, o en 2 si lanzaste algún hechizo o realizaste un ataque.

Si recibes un crítico o fallas una salvación contra un efecto dañino, **reduces el airea restante en 1**.

Si abres la boca por cualquier motivo (hablar, lanzar un hechizo con componente verbal, etc), **tu reserva se reduce inmediatamente a 0**.

Cuando tu reserva de área **llega a 0**, caes **inconsciente** y comienzas a ahogarte. Cada ronda debes superar una salvación **de fortaleza CD 20** (+5 por ronda sin aire) o sufrir **1d10** (+1d10 por ronda sin aire). Si obtienes un fallo **crítico, mueres**.

Si puedes volver a respirar, dejas de ahogarte y recuperas la consciencia (a menos que ya estés a 0 PG).

MUERTE

TODO

CURACIÓN

DESCANSO

Durante el modo **Exploración**, a lo largo de un periodo de 24 horas, puedes **descansar durante 8 horas**, recuperando una cantidad de **PG igual a CON + nivel** (mínimo 1).

Si descansas con armadura, acabas **Fatigado**. Si no descansas durante 16 horas seguidas, acabas **Fatigado**.

Después de descansas puedes realizar tus preparaciones diarias, que pueden incluir:

- Recuperar espacios de conjuro.
- Equiparse armas y armaduras.
- Recuperar puntos de foco.
- Sintonizar con hasta 10 objetos mágicos para obtener sus beneficios.

DESCANSO PROLONGADO

Durante el modo Descanso, dedicas el día y la noche por completo a descansar, recuperando **CON + el doble de tu nivel** (mínimo 1).

MEDICINA

Puedes usar la habilidad **Medicina** para realizar una acción de **Curar Heridas**. Consulta la acción para más detalles sobre la cantidad curada.

MAGIA

Existen cuatro tipos de tradición mágica distintas: arcana, divina, ocultista y primordial.

Según la tradición mágica, se usará una habilidad u otra a la hora de hacer las tiradas:

Tradición	Habilidad a usar
Arcana	Arcanos
Divina	Religión
Ocultista	Ocultismo
Primordial	Naturaleza

Si un hechizo requiere de una tirada de ataque, calcula el bonificador como:

$\text{Ataque} = d20 + \text{bono característica} + \text{competencia}$

Si por el contrario el objetivo necesita hacer una salvación contra tu CD de hechizos, esta CD es:

$\text{CD de hechizo} = 10 + \text{bono característica} + \text{competencia}$

PREPARACIÓN DE CONJUROS

Si perteneces una clase lanzadora de conjuros preparados, como el Clérigo, Druida o Mago, debes preparar tus hechizos diariamente. Tras **Descansar** (la actividad del modo exploración), durante tus preparaciones diarias, debes escoger los hechizos que van en cada uno de los espacios de conjuros que posees.

Si perteneces a una clase lanzadora de conjuros espontáneos, no debes preparar los hechizos con antelación, decides qué espacio de conjuros usar cuando lanzas el hechizo.

TRUCOS

Un truco es un tipo especial de conjuro, más débil que otros, pero que puede ser lanzado sin gastar un espacio de conjuros, por lo que se puede lanzar con más frecuencia.

Al lanzar un truco, este es potenciado a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba).

CONJUROS DE FOCO

Los conjuros de foco son un tipo especial de conjuro que no usan el sistema normal de espacios de conjuro. En su lugar, gastan puntos de una **Reserva de Foco**.

Normalmente la **Reserva de Foco** es de 1 punto, aunque se puede ampliar mediante algunas dotes o aptitudes de clase. Los puntos de foco se recuperan por completo durante tus preparaciones diarias, igual que los espacios de conjuro. Además, puedes usar la acción Meditar para recuperar 1 punto de Foco.

MEDITAR

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Requisito: Tiene una Reserva de Foco no llena.

Dedicas 10 minutos a entrar en sintonía con las fuerzas mágicas o divinas que te proporcionan tu **Reserva de Foco**. Recuperas 1 punto de foco.

ACCIONES

IDENTIFICAR MAGIA

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN] [SECRETO]

Inviertes **10 minutos** para identificar el origen mágico de un objeto, localización o efecto que sabes es mágico.

El **máster determina la CD** de la tirada y la **habilidad** con la que se lanza **depende del origen** del efecto:

Éxito crítico: Identificas todas sus propiedades, su nombre, qué hace, cómo se activa y si está maldito.

Éxito: Te haces una vaga idea de qué hace y sabes cómo se activa, así como su nombre.

Fallo: No tienes ni idea y no puedes probar en 24 horas.

Fallo Crítico: Crees haberlo identificado, pero estás totalmente equivocado.

APRENDER HECHIZO

[CONCENTRACIÓN] [EXPLORACIÓN]

Requisitos: Eres de una clase que puede lanzar hechizos y el hechizo que quieres aprender está en la lista de hechizos de tu tradición mágica.

Ganas acceso a un nuevo hechizo aprendiendo de alguien que lo conoce o de un libro o pergamino donde está explicado.

Para aprender un hechizo nuevo necesitas:

- Invertir **1 hora por nivel** del hechizo hablando con quien conoce el hechizo o leyendo el manuscrito donde está explicado.
- **Poseer materiales** por el valor necesario.
- Realizar una **tirada de habilidad** usando la habilidad relacionada con la tradición mágica del hechizo.

Si tienes un libro con hechizos, añades el hechizo al libro. Si lanzas hechizos de una lista, se añade el hechizo a la lista. Si tienes un repertorio de hechizos, puedes elegir este hechizo cuando añades o cambias los hechizos del repertorio.

La tabla con el precio y la CD está en **CRB 238**.

Éxito crítico: Aprendes el hechizo y gastas ½ materiales.

Éxito: Aprendes el hechizo y gastas los materiales.

Fallo: No aprendes el hechizo ni gastas los materiales. No puedes intentarlo hasta que subas de nivel.

Fallo Crítico: No aprendes el hechizo, gastas ½ de los materiales, y no puedes volver a intentarlo hasta que subas de nivel.

ESTADOS

Existen dos tipos de estados: binarios y de rango. Los binarios, o se tienen o no se tienen, mientras que los de rango van acompañados de un valor que indican lo grave de su efecto; a mayor valor, mayor su efecto.

A menos que se indique lo contrario, un estado es binario. Aquellos que sean de rango están marcados con la etiqueta **[RANGO]**.

ACELERADO

Al inicio de tu turno ganas 1 acción adicional.

APRESADO

Estás siendo agarrado por algo o alguien que limita tu movimiento y tus acciones. Tienes los estados **Desprevenido** e **Inmovilizado** mientras estés Retenido.

Si intentas hacer una acción con la etiqueta **[Manipular]**, debes superar una tirada simple DC 5 o perder la acción.

ASUSTADO

[RANGO]

El termo te atenaza y te impide actuar con determinación. Sufres un **penalizador igual al valor** de este estado a **todas las tiradas y CDs**.

A menos que se indique lo contrario, el valor de **Asustado** se reduce en 1 al final de tu turno.

ATERRADO

Te ves forzado a huir de la fuente de tu terror, normalmente como efecto del miedo que sientes.

Durante tu turno **empleados todas tus acciones para alejarte de aquello que temes**.

No puedes usar las acciones **Retrasar Turno** ni **Anticiparse** mientras estés **Aterrado**.

ATONTADO

[RANGO]

Tu mente y raciocinio están nublados. Sufres un penalizador a las tiradas y CDs de **Inteligencia**, **Sabiduría** y **Carisma** igual al valor de **Atontado**.

Si intentas lanzar un hechizo, debes superar una tirada simple contra CD 5 o perder el hechizo.

ATURDIDO

[RANGO]

Al inicio de tu turno pierdes un número de acciones igual al valor de Aturdido (no mayor al número máximo de acciones que tenías), y reduces el valor de Aturdido en ese mismo número.

CAMUFLADO

Es difícil verte con claridad, aunque eres visible. Quien te haga objetivo con un ataque, hechizo u otro efecto, debe superar una tirada simple contra CD 5 para acertarte.

Los efectos en área no se ven afectados.

CEGADO

No puedes ver nada. Moverte por terreno normal cuenta como terreno difícil. No puedes detectar nada usando tu visión, fallando críticamente todas las tiradas de Percepción que usen la visión.

CONDENADO

[RANGO]

Una poderosa fuerza ha perturbado tu alma, atrayéndola peligrosamente hacia la muerte. El valor máximo de Moribundo al que mueres se reduce en la misma cantidad que el valor de **Condenado**.

Si tu valor máximo de **Moribundo** llega a 0, mueres en ese mismo momento.

Cuando mueres, el valor de **Condenado** se reduce a 0.

Cuando usas la acción **Descansar** y duermes durante toda la noche, el valor de **Condenado** se reduce en 1.

CONSUMIDO

[RANGO]

Estás debilitado físicamente. Sufres un penalizador a las tiradas de **Fuerza** y CDs, incluyendo los ataques cuerpo a cuerpo, tiradas de daño y tiradas de **Atletismo**, igual al valor de **Consumido**.

DESLUMBRADO

Tus ojos están incapacitados debido a una sobreexposición. Si la visión es tu sentido principal, el resto de las criaturas y objetos se consideran **Camuflados** para ti.

DESPREVENIDO

No estás en condiciones para defenderte de posibles ataques, por lo que es más fácil que te golpeen. Sufres un **penalizador de -2 a la CA**.

DOMINADO

Alguien o algo externo a ti controla tus movimientos, decidiendo qué acciones llevas a cabo durante tu turno.

El controlador no debe gastar sus acciones para hacerte realizar las tuyas.

DRENADO

[RANGO]

Cuando una criatura o efecto te drena sangre o fuerza vital, tu salud se resiente. Sufres un penalizador a las tiradas de **Constitución**, como las salvaciones de **Fortaleza**, igual al valor de **Drenado**.

También pierdes una cantidad de PG igual al valor de **Drenado** (esta pérdida no se considera sufrir daño).

Cuando **Descansas** durante toda una noche, el valor de **Drenado** disminuye en 1.

ENFERMO

[RANGO]

Te encuentras mal y sufres un penalizador a tus tiradas y CDs igual al valor de **Enfermo**.

Mientras estás **Enfermo**, no puedes tomar pociones ni elixires por voluntad propia (te dan arcadas y vomitas).

Según la enfermedad, realizarás una tirada de **Fortaleza** contra la CD de la enfermedad. Si es un éxito, el valor de **Enfermo** se reduce en 1, o si es un éxito crítico en 2.

ENLOQUECIDO

No sabes quienes son tus aliados y quienes tus enemigos. Además, no puedes usar las acciones **Retrasar Turno** ni **Anticiparse**, como tampoco puedes usar **Reacciones**.

Atacas indiscriminadamente a objetivos aleatorios (decididos por el DM). Si no hay nadie cerca, te haces objetivo a ti mismo (éxito automático, sin críticos).

Cada vez que recibas daño de un ataque o hechizo puedes hacer una tirada simple contra CD 11 para recuperarte de este estado.

ENSORDECIDO

No puedes oír nada. Fallas críticamente todas las tiradas de **Percepción** que requieran del oído, y sufres un penalizador de -2 a las tiradas de **Percepción** para determinar la iniciativa u otras tiradas que se apoyen en el oído además de otros sentidos.

Si realizas una acción con la etiqueta **[Auditivo]**, debes superar una tirada simple contra CD 5 o fallar automáticamente la acción.

Eres inmune a efectos con la etiqueta **[Auditivo]**.

EXHAUSTO

Estás cansado y no rindes como de costumbre.

Sufres un penalizador de -1 a la CA y las tiradas de **salvación**.

Durante el **Modo Exploración**, no puedes realizar ninguna actividad de exploración.

Pierdes este estado tras descansar durante toda una noche.

FASCINADO

Te sientes forzado a centrar tu atención en algo específico y dejas de prestar atención a todo lo demás.

Sufres un penalizador de -2 a las tiradas de **Percepción** y tiradas de habilidad, y no puedes usar acciones con la etiqueta **[Concentración]**, a menos que hagan objetivo a la fuente de tu fascinación.

Este estado termina si una criatura hace algo hostil hacia ti o alguno de tus aliados.

HERIDO

[RANGO]

Estás seriamente herido, lo que te acerca a la tumba. Si ganas la **Moribundo** mientras estás **Herido**, aumenta el valor de **Moribundo** igual al valor de **Herido**.

El valor de **Herido** disminuye cuando se usa la acción **Curar Heridas** o cuando recuperas PG por algún motivo.

Si recuperas todos los PG perdidos y descansas durante 10 minutos, reduces por completo el valor de **Herido**.

INCONSCIENTE

Estás dormido o has perdido el conocimiento. No puedes realizar acciones y tienes un penalizador de -4 a la CA, **Percepción** y salvaciones de **Reflejos**. Además, tienes los estados **Cegado** y **Desprevenido**.

INMOVILIZADO

No puedes usar acciones con la etiqueta **[Movimiento]**.

Si una fuerza externa intenta moverte de tu lugar, tiene que superar una tirada contra la CD de **Fortaleza** del efecto que te mantiene inmovilizado.

MORIBUNDO

[RANGO]

Tienes un pie en la tumba. Mientras tengas esta condición, también estás **Inconsciente**.

El valor máximo de **Moribundo** es 4. Si llegas al valor máximo, mueres.

Cuando tienes este estado, al inicio de tu turno debes realizar una **tirada simple contra CD igual a 10 + el valor de Moribundo**.

Éxito crítico: Tu valor de **Moribundo** se reduce en 2.

Éxito: Tu valor de **Moribundo** se reduce en 1.

Fallo: Tu valor de **Moribundo** aumenta en 1.

Fallo crítico: Tu valor de **Moribundo** aumenta en 2.

Se puede aumentar el valor de moribundo en los siguientes casos:

- Recibes daño, aumenta en 1.
- Recibes daño de un crítico, aumenta en 2.

Si consigues reducir el valor de **Moribundo** a 0, pierdes este estado, pero continúas **Inconsciente**. Si algún efecto te hace recuperar 1 PG, pierdes este estado y la de **Inconsciente**.

Nota: Siempre que pierdas el estado **Moribundo**, aumentas la de **Herido** en 1.

PARALIZADO

Tu cuerpo no puede moverse un centímetro, aunque conservas tus sentidos. Tienes la condición **Desprevenido**.

y no puedes realizar acciones que requieran movimiento.

PETRIFICADO

Te conviertes en piedra. No puedes actuar ni pensar y te conviertes en un objeto inanimado con una Carga del doble de tu carga normal (normalmente 12 para criaturas de tamaño Mediano y 6 para las de tamaño Pequeño), CA 9, Dureza 8 y la misma cantidad de PG que tenías cuando eras de carne.

RALENTIZADO

[RANGO]

Tienes menos acciones durante tu turno, reduciendo el número de acciones ganadas al inicio del tu turno igual al número de **Ralentizado**.

RETENIDO

Estás esposado o retenido de cualquier otra manera. Estás Desprevenido e Inmovilizado, y no puedes usar ninguna acción con las etiquetas [Ataque] o [Manipular], excepto para usar la acción Liberarte o Romper Cerradura.

ROTO

Este estado afecta a los objetos cuyos PG han caído por debajo de su umbral de rotura. Un objeto Roto no puede ser usado con normalidad ni proporciona bonificadores, excepto en el caso de las armaduras, que ven reducido su bono a la CA según su tipo: ligera -1 CA, media -2 CA y pesada -3 CA.

Un objeto roto sí que sigue aplicando los penalizadores que aplicaría normalmente.

SOBRECARGADO

Transportas más carga de la que puedes llevar. Mientras estés **Sobrecargado**, también estás **Torpe 1** y tu velocidad se reduce en 10 pies (no puede reducir tu velocidad a menos de 5 pies).

TORPE

[RANGO]

Te mueves con torpeza e inexactitud. Obtienes un penalizador a las tiradas de **Destreza** y CDs, incluyendo la CA, la salvación de **Reflejos**, ataque a distancia y tiradas de habilidad, igual al rango de este estado.

TUMBADO

Estás tumbado en el suelo. Estás **Desprevenido** y tienes un penalizador de -2 a las tiradas de ataque. Las únicas acciones de combates que puedes hacer son **Arrastrarse** y **Levantarse**.

Mientras estés tumbado puedes agazaparte para obtener cobertura contra ataques a distancia, aunque no tengas un objeto tras el que protegerte; **obtienes +4 CA contra ataques a distancia**.

ETIQUETAS

Varios elementos del juego tienen una serie de etiquetas que les otorgan alguna propiedad o significado especial.

Se representa como **[Etiqueta]** bajo el título del elemento.

ATAQUE

Esta acción es una agresión contra algo o alguien en contra de su voluntad. Suelen hacerse usando Fuerza o Destreza, que se ven afectadas por el penalizador impuesto por ciertas armaduras en las acciones que tienen esta etiqueta.

Recuerda que usar más de una acción de Ataque en un turno incurre en penalizaciones a la tirada.

CONCENTRACIÓN

Esta acción requiere cierto grado de concentración y enfoque mental.

DESCANSO

Esta acción se debe realizar durante una fase de Descanso.

EXPLORACIÓN

Esta acción se debe realizar durante una fase de Exploración.

MOVIMIENTO

Se realiza como parte de una acción de movimiento.

SECRETO

La tirada la realiza el máster para que el jugador no sepa si el resultado que obtienes es el real o erróneo debido a un mal resultado en el dado.

MANIPULAR

TODO

AUDITIVO

Relacionado con la audición y el sonido.

MENTAL

Relacionado con la mente y la inteligencia.

LINGÜÍSTICO

Relacionado con el habla y la comunicación.

CURACIÓN

TODO

GLOSARIO DE TRADUCCIÓN

Lista de términos de juego en su inglés original y la traducción que se le ha dado al español. Está dividido en secciones y cada sección ordenada por orden alfabético por la palabra inglesa original.

Inglés	Español
Acciones	
Crawl	Arrastrase
Delay	Retrasar
Drop Prone	Tumbarse
Escape	Liberarse
Interact	Interactuar
Leap	Saltar
Ready	Anticiparse
Release	Soltar
Seek	Buscar
Sense Motive	Averiguar Intenciones
Sneak	Moverse a Hurtadillas
Stand	Levantarse
Step	Destrabarse
Stride	Mover
Strike	Atacar
Take Cover	Ponerse a Cubierto
Acciones Especiales	
Arrest Fall	Detener Caída
Avert Gaze	Taparse los ojos
Burrow	Enterrarse
Fly	Volar
Grab an Edge	Agarrarse al borde
Mount	Montar
Point Out	Señalar Enemigo
Raise Shield	Levantar Escudo
Percepción	
Concealed	Camuflado
Dark vision	Infravisión
Hidden	Oculto
Invisible	Invisible
Low-light visión	Visión en la penumbra
Observed	Visible
Undetected	No Localizado
Unnoticed	Inadvertido
Estados	

Blinded	Cegado
Dazzled	Deslumbrado
Flat-footed	Desprevenido
Frightened	Asustado
Grabbed	Apresado
Wounded	Herido
Doom	Condenado
Confused	Enloquecido
Clumsy	Torpe
Concealed	Camuflado
Controlled	Dominado
Deafened	Ensordecido
Drained	Drenado
Dying	Moribundo
Encumbered	Sobrecargado
Enfeebled	Consumido
Fascinated	Fascinado
Fatigued	Exhausto
Fleeing	Aterrado
Inmobilized	Inmovilizado
Paralyzed	Paralizado
Petrified	Petrificado
Quickened	Acelerado
Restriained	Retenido
Sickened	Enfermo
Slowed	Ralentizado
Stunned	Aturdido
Stupified	Atontado
Unconcious	Inconsciente