

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®



MANUAL DE DIRECCIÓN

LOGAN BONNER Y MARK SEIFTER

WAN 23

⚠ CONTENIDO EARLY ACCESS ⚠

¡Gracias por adquirir este manual!

Debes saber que este libro es un early access, esto quiere decir que puede sufrir algunos cambios y que no es el manual definitivo, pero no te preocupes. En el caso de que pueda sufrir alguna modificación, cuando lo volvamos a publicar en DriveThruRPG, la plataforma te enviará una alerta para que puedas volver a descargarlo sin ningún coste adicional.

El objetivo de este early access es poner a disposición de los usuarios el manual antes de que salga a la venta en formato físico para poder disfrutar de él lo antes posible.

Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail rol@devir.com. Este e-mail solo está destinado para los productos en early acces, no se contestarán e-mails de otros manuales de juego o productos.

Desde el departamento editorial de rol de Devir intentamos mejorar día a día para hacerte llegar nuestros libros en las mejores condiciones posibles.

Gracias por confiar en nosotros.



PATHFINDER®



MANUAL DE DIRECCIÓN

WAN

PATHFINDER

AUTORES

Logan Bonner y Mark Seifert

TEXTO ADICIONAL

Amirali Attar Olyae, Creighton Broadhurst, Jason Bulmahn, James Case, Jesse Decker, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Fabby Garza Marroquin, Matthew Goetz, James Jacobs, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundein, Stephen Radney-MacFarland, David N. Ross, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Clark Valentine, Landon Winkler y Linda Zayas Palmer.

DISEÑO

Logan Bonner, Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifert.

DESARROLLO ADICIONAL

Luis Loza

EQUIPO DE DESARROLLO DE LA REMASTERIZACIÓN

Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski, Dustin Knight, Luis Loza, Michael Sayre y Landon Winkler

JEFATURA DE REDACCIÓN

Simone D. Sallé

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Felix Dritz, Josh Foster, Leo Glass, Patrick Hurley, James Jacobs, Avi Kool, Priscilla Lagares, Lyz Liddell, Lynne M. Meyer, Zac Morán, Ianara Natividad, Adrian Ng, Lu Pellazar y Sol St. John

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES

Gislaine Avila, Leonardo Borazio, Diana Campos, Matsya Das, Emile Denis, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Oksana Fedorova, Taylor Fisher, Michele Giorgi, Igor Grehanyi, Vlada Hladkova, Roman Kierszenbaum, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kuteynikov, William Liu, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Damien Mamoliti, Sophie Medvedeva, Federico Musetti, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Maichol Quinto, Miguel Regodón Harkness, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Firas Solhan, Daniele Sorrentino, Matteo Spirito, Anthony Star, Yasen Stoilov, Brian Valeza e Iana Vengerova.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Kent Hamilton, Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs y Luis Loza

EDITOR

Erik Mona

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

Ron Edwards y John Stavropoulos

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Dídac Bermejo

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

REVISIÓN ADICIONAL

Darío Rubio

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 10996-2024



DEVIR

Devir Iberia
Via Augusta 153-157,
Entl. Local 4
08021 Barcelona

devir.com



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN

4

I CÓMO DIRIGIR LA PARTIDA

6

Introducción	6
Consideraciones especiales	15
Cómo dirigir los encuentros	24
Cómo dirigir la exploración	34
Cómo dirigir el tiempo libre	44
Clases de dificultad	52
Recompensas	56

2 CÓMO CREAR PARTIDAS

62

Introducción	63
Estructura de la campaña	64
Diseño de aventuras	68
Diseño de los encuentros	75
Variantes de las reglas	82
Aflicciones	86
Entorno	90
Riesgos	98
Cómo crear riesgos	109
Cómo crear criaturas	112
Cómo crear objetos	130
Cómo crear mundos	134

3 LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS 142

Introducción	143
Regiones	146
Culturas	156
Criaturas	160
Religión	161
Facciones	164
Naciones	166
Asentamientos	168
Los Planos	172



MANUAL DE DIRECCIÓN

4 SUBSISTEMAS

182

Introducción	183
Puntos de Victoria.....	184
Influencia	187
Investigación.....	190
Persecuciones	192
Infiltación	196
Reputación.....	200
Duelos.....	202
Liderazgo	204
Hexploración	206
Vehículos.....	210

5 TESOROS

218

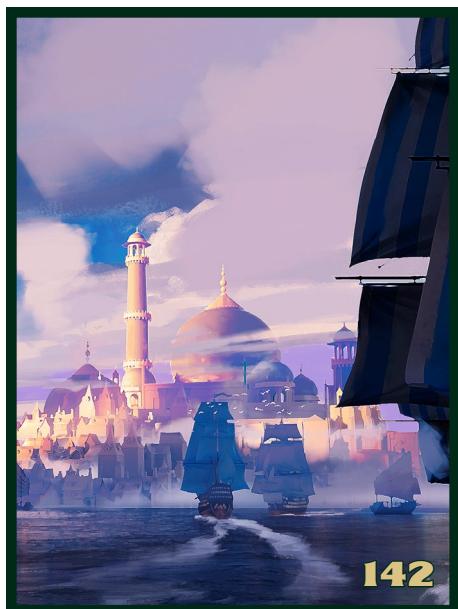
Cómo usar los objetos	219
Armas y armaduras.....	224
Alquimia	244
Materiales	252
Magia momentánea.....	255
Adornos de poder	270
Gemas y obras de arte	298
Artefactos	300
Objetos inteligentes.....	304
Objetos malditos.....	306
Reliquias.....	308

TABLA DE TESOROS

320

GLOSARIO E ÍNDICE

326





INTRODUCCIÓN

El centro de atención de todas las partidas de Pathfinder son los PJs: son las estrellas del espectáculo y aparecen en todas las escenas que se desarrollan en ella. Pero ¿qué hay de esas escenas? ¿Qué historias se cuentan? ¿Qué viejas leyendas se descubren y qué nuevas se forjan? ¿Quiénes son los villanos, los aliados, los traidores, los amantes, los monstruos y los dioses? ¿Quién dirige el mundo? Cuando eres el Director de juego, ¡todo eso depende de ti!

EL DIRECTOR DE JUEGO

En Pathfinder, el Director de juego (a menudo abreviado como DJ) es el jugador a cargo del relato y del mundo que los otros jugadores están explorando. Cuando eres el DJ, asumes el gratificante papel de crear experiencias divertidas para un grupo de amigos. Tus responsabilidades incluyen...

- Contar el relato de las aventuras del grupo de forma convincente y coherente.
- Dar forma al mundo en el que se desarrolla la partida, enfatizando lo fantástico pero basándolo lo suficiente en el mundo real para que resulte creíble.
- Entretener a los jugadores y a ti mismo con conceptos novedosos y recompensar las ideas creativas con resultados interesantes.
- Preparar las sesiones de juego creando o estudiando aventuras, personajes y tramas.

- Improvisar las reacciones de los personajes no jugadores (PNJs) y otras fuerzas del mundo cuando los jugadores hacen cosas inesperadas.
- Tomar decisiones sobre las reglas para garantizar la imparcialidad y que la partida siga avanzando.

Aunque el título del DJ contiene la palabra “director”, no es un papel que requiera (o se beneficie siquiera) del absolutismo. Pathfinder es una experiencia colaborativa y, aunque tu papel como Director de juego es el de árbitro o moderador, no significa que lo controles todo en la mesa, especialmente a los jugadores y sus personajes. Tampoco es necesario dominar las reglas ni la ambientación. Tendrás que entender el juego, pero no es necesario que memorices todas las reglas. Cuando todos comparten el objetivo de divertirse y contar una historia juntos, los detalles encajan de por sí.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

El *Manual de dirección* es uno de los libros de reglas fundamentales de Pathfinder y ofrece orientación para crear y dirigir cualquier historia fantástica que quieras contar. El libro también proporciona información sobre la Era de los Presagios Perdidos (el escenario de campaña de Pathfinder) así como variantes de las reglas y herramientas que puedes utilizar para personalizar el juego. Por último, el libro contiene los objetos mágicos y otros tesoros que puedes colocar a lo largo de tu aventura para recompensar a tus PJs por sus victorias. También se incluyen consejos y sugerencias para dirigir una partida sin problemas.

Pathfinder, como juego, se basa en la personalización y este libro te proporciona, como Director de juego, formas de personalizar tu juego igual que un jugador personaliza su personaje. La naturaleza de caja de herramientas del *Manual de dirección* hace que sea fácil seleccionar cualquier parte que necesites para la partida que estés dirigiendo en cualquier momento, especialmente en los capítulos Cómo crear partidas y Subsistemas. Como con cualquier caja de herramientas, ¡no tienes por qué usarlas todas a la vez!

CÓMO ELEGIR TUS HERRAMIENTAS

No hay dos Directores de juego iguales. Quizá seas un DJ veterano que busca nuevas formas de adaptar su partida a sus intereses y a los de sus jugadores. O tal vez seas un DJ novato que busca orientación para sentirse cómodo dirigiendo su propia partida. Tal vez has sido DJ durante años, pero esta es la primera vez que diriges una partida de Pathfinder. No importa en qué punto estés como Director de juego, este libro es una valiosa herramienta que puede ayudarte a contar las historias que quieras contar con tus jugadores.

Soy un Director de juego novato

Encontrarás una gran cantidad de información que te ayudará a sentirte cómodo dirigiendo tus partidas. El Capítulo 1: Cómo dirigir la partida, puede ayudarte a entender mejor cómo dirigir una partida en diferentes modos de juego, establecer las CD, dar recompensas, aplicar las reglas de forma rápida y justa y adaptarte cuando surjan circunstancias especiales o problemas en tu mesa. Dicho capítulo también contiene consejos sobre cómo usar y determinar la rareza en tu partida, cómo trabajar con tus jugadores para crear una historia colaborativa y cómo adaptar tu partida para satisfacer las necesidades de los jugadores de tu mesa.

Estoy dirigiendo una aventura publicada

En el Capítulo 1 encontrarás orientación específica para dirigir aventuras publicadas y la mayoría de los consejos de dicho capítulo sobre cómo dirigir una partida se aplican a las aventuras publicadas. La información del Capítulo 3 te ofrece una introducción al escenario de la Era de los Presagios Perdidos y presenta el mundo y las naciones, gentes e historia que encontrarás en las aventuras publicadas de Pathfinder. Varias de ellas (especialmente los escenarios del programa de Juego organizado de la Sociedad Pathfinder y los volúmenes de las Sendas de Aventuras de Pathfinder) utilizan los subsistemas del Capítulo 4. El subsistema de Puntos de Victoria es el más fundamental de ellos, pero muchas aventuras también utilizan el resto de subsistemas para cosas como vehículos, persecuciones e influencia.

RECUERDA LA PRIMERA REGLA

La primera regla de Pathfinder es que **esta partida es tuya**. El resto de las reglas existen para que las uses para contar las historias que quieras contar y compartir emocionantes aventuras con tus amigos. Hay un montón de reglas en este libro, pero ninguna de ellas anula la primera. Elige las reglas que te ayuden a diseñar la partida que quieras, cambia las que no te hagan exactamente lo que necesitas y rechaza las que no te ayuden. Es tu partida. No hay una forma correcta o incorrecta de dirigir mientras todos se diviertan, ¡y eso te incluye a ti!

CAMPAÑAS, AVENTURAS Y ENCUENTROS

Las reglas y consejos de este libro se refieren frecuentemente a tres estructuras principales de una partida. Una **campaña** es la partida de tu grupo como un todo, una historia en serie que consiste en una o más aventuras. Cada **aventura** cuenta un único arco argumental con un planteamiento, un nudo y un desenlace; incluye muchas interacciones, desafíos y encuentros. Un **encuentro** es un único enfrentamiento o contienda entre los PJs y sus enemigos u otros PNJs.

Estoy diseñando mi propia aventura

Si estás pensando en crear tus propias aventuras Pathfinder, el Capítulo 2 te proporciona una guía de diseño que va desde las líneas generales de la construcción de una campaña completa a las aventuras individuales, pasando por las consideraciones particulares de cualquier encuentro dado. Dicho capítulo también proporciona una caja de herramientas que puedes usar para diseñar las criaturas, riesgos, objetos y otros elementos que quieras usar en tus aventuras.

Si planeas ambientar tus aventuras en un mundo diseñado por ti, la sección de ambientación del capítulo 2 puede guiarte en ese proceso y ayudarte a establecer los detalles que necesitarás para asegurarte de que tu escenario es un vibrante telón de fondo para historias fantásticas. También puedes utilizar la información sobre naciones, asentamientos y planos del Capítulo 3 para detallar esas partes de tu mundo.

¡Necesito objetos!

Tanto los DJ nuevos como los experimentados encontrarán los tesoros del Capítulo 5 de gran interés, tanto si estás buscando lo que podría ser una recompensa en una aventura de Pathfinder publicada como si estás buscando la pieza adecuada de equipo mágico para dar a tus jugadores después de una misión. Los objetos permanentes, como las armas y armaduras mágicas, pueden servir como partes fijas del equipo de un jugador y los consumibles, como pociones o talismanes, pueden injectar divertidos efectos puntuales a tu grupo. Por último, el capítulo contiene objetos muy narrativos que pueden desempeñar un papel en las campañas por sí solos, desde artefactos y objetos malditos hasta poderosas reliquias que evolucionan junto a tus jugadores.

En muchas campañas, puedes dejar que los jugadores exploren libremente dicho capítulo para encontrar los objetos que más les gusten. Esto es especialmente cierto cuando los jugadores fabrican objetos mágicos o tienen un amplio acceso a tiendas de objetos mágicos en Absalom o un lugar similar.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CAPÍTULO I: CÓMO DIRIGIR LA PARTIDA

Como Director de juego, diriges cada sesión de Pathfinder y eres el enlace entre los jugadores y el mundo del juego. Depende de ti preparar la escena para que los personajes luchen contra monstruos, interactúen con otras personas y exploren nuevas localizaciones.

Este capítulo te proporciona las herramientas que necesitas para asumir esas responsabilidades. Las siguientes secciones desglosan los diversos componentes de una campaña, discuten los diferentes modos de juego y cómo fijar las CD para las tareas que intentan los PJs, proporcionan diferentes formas de recompensar a los PJs y describen aspectos del entorno que podrían afectar a un grupo de aventureros.

UN ENTORNO ACOGEDOR

El papel de Director de juego conlleva la responsabilidad de asegurar que tanto el resto de los jugadores como tú paséis un rato divertido y gratificante durante la partida. Las partidas pueden tratar temas difíciles y tener momentos estresantes, pero Pathfinder es fundamentalmente una actividad de ocio. Solo puede seguir siéndolo si los jugadores siguen un contrato social y se respetan mutuamente.

Los jugadores con diversidad funcional física o mental pueden encontrarse con más dificultades que los jugadores sin diversidad funcional. Habla con tus jugadores para asegurarte de que disponen de los recursos y el apoyo que necesitan. Además, estate atento a comportamientos inadecuados, ya sean intencionados o involuntarios y presta especial atención al lenguaje corporal de los jugadores durante la partida. Si observas que un jugador se siente incómodo, puedes interrumpir la partida, llevarla por otros derroteros, hablar en privado con él durante la sesión o después de ella o tomar cualquier otra medida que consideres oportuna.

Si un jugador te dice que se siente incómodo con algo de la partida, ya sea el contenido que has presentado como DJ o las acciones de otro jugador o PJ, escúchale atentamente y toma notas para asegurarte de que pueda volver a divertirse durante la partida. Si estás preparando material y consideras



que un personaje o una situación no son apropiados, tienes plenos poderes para cambiar los detalles que consideres oportunos. También tienes la autoridad (y la responsabilidad) de pedir a los jugadores que cambien su comportamiento (o incluso que abandonen la mesa) si lo que están haciendo es inaceptable o hace que los demás se sientan incómodos. Nunca es apropiado responsabilizar a la persona que se siente incómoda de la resolución de un problema. No pasa nada si se cometan errores. Lo importante es cómo respondes y sigues adelante.

El juego es para todos. Nunca dejes que quienes actúan de mala fe socaven tu partida o excluyan a otros jugadores. Tus esfuerzos forman parte del proceso a largo plazo de hacer que las partidas y la cultura del juego sean acogedoras para todos. Juntos, podemos crear una comunidad en la que jugadores de todas las identidades y experiencias se sientan seguros.

Contenido desagradable

Antes de que comience una campaña, consulta a tus jugadores (en grupo o individualmente) para averiguar qué tipo de contenido quieren permitir en la partida y qué temas preferirían evitar. Dado que el relato se desarrolla en tiempo real, es esencial que discutas estos temas antes de que comience la partida, a menudo en una sesión cero (consulta la pág. 9). Estas discusiones tienen por objeto proteger a los jugadores, por lo que no es correcto preguntar por qué alguien quiere que se prohíba un tipo de contenido. Si alguien quiere que se prohíba, prohíbelo, sin hacer preguntas.

Puede ayudar que empecéis con una clasificación, como las que se usan para las películas o los videojuegos. Las partidas de Pathfinder suelen incluir violencia y crueldad. ¿Cuál es el límite en la descripción gráfica de estos conceptos? ¿Pueden los jugadores decir palabrotas en la mesa? ¿Alguien tiene fobias que no quiere que aparezcan en el juego, como las arañas o el horror corporal?

Después de determinar los límites del contenido censurable, tienes cuatro tareas importantes:

- Transmitir claramente estos límites a los demás jugadores.
- Asegurarte de que tanto los jugadores como tú respetáis los límites.
- Actuar inmediatamente si alguien se siente incómodo por un contenido durante una sesión, aunque no se haya prohibido en una discusión previa. Una vez resuelto el problema, seguid adelante.
- Resolver el problema si algún jugador sobrepasa deliberadamente estos límites, intenta encontrar lagunas, trata de renegociar los límites o menosprecia a la gente por tener una tolerancia diferente al contenido desagradable.

El estándar de Pathfinder

Puede que descubras que tus jugadores no tienen mucho que decir sobre el tema del contenido desagradable y simplemente des por sentado que las costumbres sociales generales mantendrán los temas más incómodos alejados del juego. Eso no siempre es suficiente, ya que dicho enfoque se basa en suposiciones compartidas que no siempre son exactas. A continuación

HERRAMIENTAS PARA UN JUEGO RESPONSABLE

El consentimiento y la comodidad son temas importantes para los juegos de rol y muchos diseñadores han creado técnicas para facilitar el juego responsable. Algunos métodos que puedes utilizar son las líneas y los velos, desarrolladas por Ron Edwards y la tarjeta X, desarrollada por John Stavropoulos.

Líneas y velos

Los términos “línea” y “velo” pueden dar a tu mesa un vocabulario común para los conceptos descritos en esta sección. Una línea es un límite duro a las acciones que los jugadores pueden realizar, como “Ponemos el límite en la tortura”. El grupo acuerda no cruzar una línea y omite ese contenido del juego. Un velo indica algo que no tiene que describirse en detalle. La escena hace un fundido a negro o el grupo pasa a discutir otro tema, aunque lo que se haya cubierto con el velo sigue ocurriendo. Por ejemplo, puedes decir: “Correremos un velo cuando esos personajes se dirijan al dormitorio”. Es posible que los jugadores tengan que modificar sus líneas y velos a medida que avance el juego.

La tarjeta X

Dibuja una “X” en un papel y tendrás una tarjeta X. Colócalo sobre la mesa al principio de la sesión. Cualquier jugador puede rechazar en silencio el contenido que considere molesto tocando la tarjeta X; quien está hablando rebobina un poco y continúa, eliminando el contenido. Al igual que cuando se establecen las directrices básicas de la campaña, no se hacen preguntas, no se juzga a nadie y no se discute cuando alguien toca la tarjeta X. Sin embargo, puedes pedir aclaraciones si las necesitas, como “¿Hasta dónde debo rebobinar?”. Algunos grupos hacen una X con las manos, dicen “Eso es una X” o utilizan algún otro método. En cualquier caso, habla con el jugador en privado después de la partida para ver si es necesario revisar las directrices. Puedes encontrar más información en tinyurl.com/x-card-rpg.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

te ofrecemos una serie de suposiciones básicas que funcionan para muchos grupos y que puedes modificar para adaptarlas a tus preferencias y a las de los demás jugadores.

- Se pueden describir matanzas, heridas e incluso desmembramientos. Sin embargo, han de evitarse las descripciones excesivas de sangre y crueldad.
- Las relaciones románticas y sexuales pueden darse en la partida, pero los jugadores han de evitar ser demasiado sugerentes. El sexo siempre ocurre “fuera de plano”. Dado que los intentos de iniciar una relación entre los PJs pueden ser incómodamente similares a que un jugador coquetea con otro, esto tiene que evitarse en general (y es totalmente inapropiado cuando se juega con desconocidos).
- Evita las descripciones excesivamente macabras o esotéricas.

Los siguientes actos nunca han de ser realizados por los PJs:

- Tortura
- Violación, contacto sexual no consentido o amenazas sexuales.
- Daño a niños, incluido el abuso sexual

COLABORACIÓN DURANTE EL JUEGO

Como Director de juego, tienes la última palabra sobre cómo funcionan el mundo y las reglas y cómo actúan los personajes no jugadores. El propósito de esta regla es hacer que el juego se desarrolle sin problemas, con una guía que garantice la coherencia. No pretende convertir a un jugador en un dictador sobre el resto del grupo. La colaboración es vital en los juegos de rol.

La forma de poner en práctica la colaboración en una partida depende de lo que les interese a tus jugadores. En algunos grupos, los jugadores disfrutan añadiendo detalles al mundo y a los personajes no jugadores. En otros, los jugadores quieren sentir que el mundo está fuera de su control y que las únicas decisiones que pueden tomar son las de sus propios personajes. Ambas son formas divertidas y aceptables de jugar.

Te animamos a que reúnas las opiniones de tus jugadores antes de empezar, preguntándoles en qué géneros narrativos les gustaría hacer hincapié, en qué zonas del mundo quieren jugar, a qué tipos de enemigos les gustaría enfrentarse o qué aventura publicada quieren jugar. Una buena campaña incluye al principio algunas idas y venidas, mientras los jugadores averiguan qué personajes quieren interpretar y tú averiguras qué tipo de aventura sería más divertida para el grupo. Los resultados pueden ir desde la creación de una aventura totalmente adaptada a los personajes hasta la elección de una aventura específica publicada, haciendo que los jugadores creen sus propios personajes y adaptando el comienzo de la aventura para que todos los personajes tengan una razón para participar.

A medida que juegues se presentarán una y otra vez oportunidades de colaborar. Cuando los jugadores hacen sugerencias o proponen teorías concretas sobre los acontecimientos de la campaña, te están diciendo lo que les gustaría ver en la partida. Intenta encontrar formas de incorporar sus sugerencias, pero con un giro suficiente para que cada una de ellas incluya algo inesperado. Recuerda que, como Director de juego, tú también eres un jugador: ¡no olvides incluir contenido que también te haga ilusión ver!

- Poseer esclavos o beneficiarse del comercio de esclavos
- Uso reprobable de magia de control mental

Los villanos pueden llevar a cabo tales actos, pero no ocurrirán “en primer Plano” o no se describirán con detalle. Muchos grupos optan por que los villanos no lleven a cabo estas actividades, evitando así que tengan lugar esos actos reprobables.

Impacto social

Tan importante como cuidar de ti mismo y de los demás jugadores de tu partida es tener en cuenta el impacto de tu grupo en el resto de personas que te rodean. Si juegas en un lugar que no es tuyo, respeta a tus anfitriones. Si juegas en público, ten en cuenta la comodidad de las personas que te rodean, no solo la de tu grupo. Es fácil estar absorto en una

partida, ya que nos vemos absorbidos por el microcosmos de un mundo imaginado, pero no ignores el mundo real que te rodea. Sé consciente de si estás haciendo demasiado ruido, ensuciando, alarmando a los transeúntes con descripciones gráficas de la violencia o simplemente ignorando a los espectadores curiosos que presencian una partida de rol por primera vez.

CÓMO PREPARAR AVENTURAS

Una aventura es una colección autocontenido de elementos narrativos, personajes y escenarios que forman la base del relato que tú y el resto de jugadores contáis. Piensa en la aventura como en un borrador de tu historia. Tendrás los puntos principales que quieras incluir, algunos personajes coherentes y temas que quieras transmitir, pero todo tipo de cosas pueden cambiar durante el proceso de convertir el borrador en una historia completa.

Puedes usar una aventura publicada por Paizo u otra compañía, o puedes crear tu propia aventura mientras te preparas para tus sesiones de juego.

Aventuras publicadas

Las aventuras previamente escritas incluyen la información de bagaje y los personajes no jugadores necesarios para el relato, además de todas las localizaciones, mapas y grupos de monstruos necesarios, tanto para la exploración, como para los encuentros. Las aventuras previamente escritas pueden acelerar tu trabajo, ya que basta con leer las secciones pertinentes de la aventura antes de una partida y no es necesario crearlo todo desde cero. Una aventura publicada incluye la cantidad esperada de encuentros y tesoros y puedes encontrar aventuras creadas para diferentes niveles de personaje para que se adapten a tu grupo. Leer una aventura publicada o dirigir una en tu primera partida puede ayudarte a ver cómo están estructuradas las aventuras, lo que te facilitará escribir una más adelante siquieres.

Aunque una aventura publicada está escrita previamente, no es inamovible. Cambiar los detalles de una aventura para adaptarla a tu grupo no solo es aceptable, ¡es recomendable! Utiliza las historias y predilecciones de los personajes de los jugadores para cambiarla. Esto puede obligarte a modificar los adversarios para que estén relacionados con los personajes, cambiar el escenario a un lugar del que procedan algunos de ellos o eliminar escenas concretas si sabes que no van a gustar a tus jugadores.

La Sociedad Pathfinder

Las campañas de Juego organizado te permiten jugar y dirigir partidas por todo el mundo con personajes persistentes. Si quieras jugar a Pathfinder de esta manera, ¡puedes hacerlo a través del programa de la Sociedad Pathfinder! Una vez que te conectes a pathfindersociety.club (solo en inglés) para hacerte una cuenta, podrás organizar partidas tú mismo con tus amigos o unirte a un evento ya existente.

Al principio de una sesión, cuando dirijas una aventura de la SP, recopilarás la información de tus jugadores. Al final de la aventura, anotarás las recompensas que obtienen sus personajes por completar el escenario en una Hoja de crónica que



tus jugadores podrán conservar. Las recompensas que obtienen se detallan en cada aventura. Una vez que informes *online* de los resultados de la sesión, las recompensas pasarán a formar parte persistente de dichos personajes, aunque jueguen en otras partidas con otros grupos. Estos escenarios incluyen elecciones importantes y puedes informar de lo que eligió tu grupo: ¡decisiones que guiarán el futuro de la campaña!

Tus propias aventuras

Crear tu propia aventura puede ser mucho más difícil que utilizar una ya publicada, pero te permite expresarte, ser (aún) más creativo y adaptar el juego directamente a los jugadores y sus personajes. El Capítulo 2 contiene instrucciones para crear tus propias aventuras, así como herramientas y recursos para diseñar contenido para tus jugadores.

La trama de una aventura puede comenzar en muchos puntos diferentes. Podrías empezar con un antagonista en particular y luego diseñar una aventura que encaje con el tema de ese villano y lleve al grupo hasta él. También podrías empezar con un lugar interesante que explorar y luego poblarlo con adversarios y desafíos apropiados para la ambientación.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Al comienzo de una nueva campaña, los jugadores crearán nuevos personajes. Parte de ese proceso consiste en presentarles de qué tratará la campaña y qué tipos de personajes son los más apropiados. Colabora con los jugadores para determinar qué opciones de reglas están disponibles. Las opciones más seguras son las opciones comunes del *Manual de juego*. Si los jugadores quieren usar opciones comunes de otros libros u opciones poco comunes o raras, revisalas para ver si alguna de ellas entra en conflicto con el estilo de campaña que tienes en mente o podría presentar sorpresas extrañas más adelante. Normalmente es mejor permitir nuevas opciones, pero no hay obligación de hacerlo. Sé tan abierto como te sientas cómodo.

La sesión cero

Algunos grupos prefieren que todos creen sus personajes de antemano y se presenten listos para jugar. Sin embargo, reunir al grupo para crear los personajes puede ser divertido y beneficioso para la partida. Una sesión para crear personajes se suele llamar “sesión cero”. La sesión cero suele ser más corta que otras sesiones de juego, así que puedes planear una breve escena introductoria para cuando todos hayan terminado de crear sus personajes o simplemente pasar el rato y hacer otra cosa después de haber planeado los personajes.

Tener una sesión cero permite a los jugadores compartir detalles de sus personajes, lo que facilita que sus personajes tengan vínculos y relaciones entre sí antes de que empiece la aventura y da a los jugadores la oportunidad de involucrarse en los personajes de los demás averiguando orgánicamente qué decisiones tomaron otros jugadores. Estas sesiones también dan a los veteranos la oportunidad de ayudar a los jugadores menos experimentados en la creación de personajes. Por último, la sesión cero puede darte un mejor conocimiento de los personajes y ayudar a los jugadores a integrarlos en la aventura de formas interesantes.

AVENTURAS PUBLICADAS POR PAIZO

Puedes adquirir los siguientes tipos de aventuras (en inglés) en paizo.com, en tu tienda de juegos local o en muchas librerías. Si quieres adquirir todas las aventuras de una línea determinada, puedes suscribirte en paizo.com.

Sendas de aventuras Pathfinder

Cada volumen mensual de una Senda de aventuras de Pathfinder conduce al siguiente como parte de una historia mayor que abarca varios volúmenes. El primer volumen de cada Senda de aventuras suele comenzar en el 1.^{er} nivel y cada volumen tiene una historia autoconclusiva que finalmente conduce a un gran desenlace al final del último volumen. Cada volumen suele incluir nuevos monstruos, reglas y detalles sobre el mundo. Cada Senda de aventuras tiene un tema diferente y sus escenarios abarcan la Región del mar Interior y más allá.

Aventuras Pathfinder

Las Aventuras Pathfinder son aventuras independientes que cubren varios niveles de juego. Son independientes y suelen tener una estructura o tema únicos. Puedes jugar una Aventura Pathfinder por sí sola o como parte de tu campaña; algunas son aventuras secundarias ideales para las Sendas de aventuras que tienen temas similares.

Escenarios de la Sociedad Pathfinder

Los escenarios son las aventuras utilizadas por el programa de Juego organizado de la Sociedad Pathfinder; puedes jugarlas como parte de la Sociedad Pathfinder o por tu cuenta. Cada uno dura entre 4 y 5 horas, así que puedes contar una historia completa en poco tiempo, pero también forman parte de una continuidad mayor y pueden combinarse para formar la base de una campaña larga.

CÓMO PLANIFICAR UNA SESIÓN

Una campaña se desarrolla a lo largo de una serie de reuniones entre los demás jugadores y tú, denominadas sesiones de juego. Cada sesión suele durar varias horas, con múltiples encuentros, algo de exploración y, posiblemente, tiempo libre. Tu sesión puede compararse con un episodio de una serie de televisión; tiene que incluir algunos giros, vueltas y cambios y terminar dejando a la gente entusiasmada con lo que viene a continuación.

Uno de los mayores retos del juego es programar un momento para reuniros todos y jugar. A menudo, esta responsabilidad recae sobre ti como DJ, ya que eres tú quien tiene que preparar la partida entre sesión y sesión. Muchas partidas tienen un horario fijo, como una vez a la semana, una vez cada dos semanas o una vez al mes. Cuanto menos a menudo se reúna tu grupo, mejores notas y recapitulaciones necesitarás para que todo el mundo esté al corriente de todo.

Planifica una hora para que todo el mundo llegue e intenta fijar también una hora para que empiece la partida. Esto

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



puede facilitar que todos terminen de charlar, ponerse al día y comer, a tiempo para poder empezar a jugar. También es importante fijar una hora de finalización. Una sesión de juego típica dura unas 4 horas, aunque algunos grupos celebran sesiones de 2 horas o juegan partidas maratonianas. Menos de 2 horas no suele ser tiempo suficiente para hacer gran cosa en la mayoría de las campañas de Pathfinder.

Si tu sesión va a durar más de 2 horas, planifica descansos de 15 minutos (además de los descansos para ir al baño y tomar algo, que los jugadores pueden hacer cuando lo necesiten).

CÓMO DIRIGIR UNA SESIÓN

Durante una sesión, estarás a cargo de mantener en movimiento la acción del juego, gestionar los diferentes modos del mismo, responder preguntas y tomar decisiones sobre las reglas. También querrás controlar el tiempo para poder terminar cuando sea más conveniente para el grupo.

Eres la interfaz entre las reglas y el mundo imaginario que los demás jugadores y tú compartís. Te harán preguntas y actuarán basándose en sus propias suposiciones. A ti te corresponde establecer lo que es cierto en el mundo, pero no lo haces unilateralmente. Te basas en el relato de la ambientación, en tus preparativos y en las sugerencias y suposiciones de los demás jugadores. Ten en cuenta que hasta que no anuncies algo, tus propios planes pueden cambiar. Por ejemplo, si originalmente pretendías que la dueña de una taberna fuera amable y bienin-

tencionada, pero un jugador la malinterpreta y se inventa una interesante teoría conspirativa que suena divertida sobre sus intenciones, puede que después de todo conviertas a la tabernera en un agente del mal.

También determinarás cuándo necesitan hacer pruebas los PJs y los enemigos, así como las consecuencias de las tiradas. Esto ocurre más a menudo fuera de los encuentros, ya que estos son más estrictos sobre cuándo ocurren las pruebas y cómo se resuelven. En un encuentro, un jugador normalmente puede determinar el turno de su propio personaje y tú solo intervienes para decir si un ataque impacta o si algo en el entorno requiere que un personaje haga una prueba.

El ritmo de las sesiones de juego

La mayoría de las sesiones ha de tener pausas en la acción, interrumpidas por desafíos como encuentros intensos, exploración basada en rompecabezas e investigación. Presentar a los jugadores una gran variedad de obstáculos puede ayudarles a sentirse más comprometidos en la mesa. El flujo de información también es importante. Si el grupo se encuentra con un gran número de PNJs en poco tiempo, puede resultarles más difícil recordar a cada uno de ellos. Ayuda dividir las cosas en escenas más pequeñas y momentos memorables.

Saber cuándo terminar una sesión requiere práctica. Unos 20 minutos antes de que termine una sesión de juego, puede ser beneficioso pensar cómo te gustaría terminar. Puede ser memorable terminar con un final de máximo suspense, un momento



tan curioso y abrupto que suscite preguntas sobre lo que ocurrirá a continuación. Los ejemplos incluyen detener la partida antes de un combate, cuando los PJs encuentran información vital o cuando descubren un tesoro. Hacer esto puede inspirar a los PJ a hablar sobre la partida entre sesiones. Ten en cuenta cualquier asunto que pueda ser satisfactorio resolver a través de medios de comunicación, como el correo electrónico. Esto podría incluir repartirse el tesoro, subir de nivel o completar tareas de tiempo libre.

Cómo empezar una sesión

Una vez que todos estén listos, llama la atención de los presentes y trata los siguientes temas. Se trata de un orden aproximado que puedes cambiar en función del estilo de tu grupo o de las necesidades de la sesión.

- Recapitula lo sucedido en las sesiones anteriores.
- Establece dónde se encuentran los personajes al comienzo de la sesión. ¿Han estado descansando desde el último desafío? ¿Están en un pasillo, preparándose para asaltar la siguiente sala de un dungeon? Informa a los jugadores de si sus personajes han tenido tiempo de descansar o recuperarse desde la última sesión.
- Recuerda a los jugadores que cada uno tiene 1 Punto de Héroe al inicio de la sesión.
- Establece objetivos. Los jugadores han de tener una idea de lo que quieren hacer a continuación. Recapitula los objetivos que el grupo ya tenía, luego deja que los jugadores opinen sobre si siguen siendo válidos y si hay algo más que esperan lograr en esta sesión.
- Comienza la aventura. Decide en qué modo de juego vais a empezar y, a continuación, inicia la acción con una indicación verbal. Puedes hacer una pregunta relacionada con un personaje en particular, hacer que todos tiren iniciativa inmediatamente cuando un monstruo ataque o describir brevemente el entorno y las sensaciones que rodean a los PJs, permitiéndoles reaccionar.

El centro de atención

Mientras diriges la partida, controla quién es el foco de atención. Puede ser fácil mantener la atención en el jugador o personaje más extrovertido, pero has de controlar a todos los jugadores. Si un jugador no ha contribuido en algún tiempo, detente y pregúntale: “¿Qué está haciendo tu personaje en este momento?”. Si el jugador no está seguro, añade un detalle o personaje no jugador a la escena que el jugador pueda encontrar interesante.

Riesgos y consecuencias

Un DJ siempre tiene que transmitir una imagen clara de lo que está en juego y las consecuencias de las acciones (o de la inacción) de los PJs. ¿Qué cosas horribles ocurrirán si los PJs fracasan? ¿Qué pueden conseguir si van más allá de lo que se espera de ellos? Una aventura bien construida transmite lo que está en juego desde el principio, pero también es importante recordárselo a los jugadores a lo largo de la partida. Una partida en la que los riesgos son todo el tiempo extremadamente altos elimina la oportunidad de escenas discretas y puede resultar abrumador o incluso monótono. En la

CÓMO COMPARTIR LA RESPONSABILIDAD

Que seas el DJ y estés ostensiblemente al mando no significa que tengas que hacer todo el trabajo extra para que la campaña funcione. Algunas de las tareas descritas aquí, como programar las partidas, tomar notas y hacer resúmenes, pueden delegarse en otros jugadores. También puedes pedirle a alguien que controle la iniciativa o los Puntos de Golpe de los enemigos de los personajes en los encuentros o incluso que dirija a dichos enemigos si tienes un grupo grande y alguien prefiere hacerlo en lugar de controlar a su propio personaje. También es estupendo que otra persona organice una sesión, proporcione aperitivos al grupo o asuma otras responsabilidades que no estén directamente relacionadas con la partida.

Lo mejor es establecer un calendario de responsabilidades al principio de la partida. Pregunta a los jugadores qué responsabilidades están dispuestos a asumir. Si empiezas a sentirte abrumado a mitad de la campaña, puedes repasar el tema y probar nuevas opciones hasta que encuentres una configuración que te resulte cómoda.

mayoría de las partidas, los jugadores disfrutan también de algunas escenas en las que sus personajes pueden relajarse y socializar con bajo riesgo.

Las consecuencias han de ser específicas y evocadoras. No te limites a contar a los jugadores lo que ha ocurrido tras el éxito o el fracaso; deja que sus personajes sean testigos de ello en el mundo. ¿Son recibidos como héroes por la gente del pueblo? ¿Se resquebraja y estremece el bastión del mal, desmoronándose mientras los PJs escapan? ¿Un fracaso provoca la muerte de un aliado y un funeral sombrío? Normalmente es mejor si los PJs pueden prever las consecuencias, al menos en sentido general. Si un villano demuestra su intención de conquistar una ciudad, y los PJs no se lo impiden, la ciudad es conquistada. Está bien si de vez en cuando tienes una idea para una subversión interesante, pero mantenlas al mínimo o la cadena de causa y efecto se volverá demasiado confusa.

El lado positivo del fracaso

Un fallo inesperado puede hacer que el juego se detenga, sobre todo durante la exploración. “El lado positivo del fracaso” significa encontrar una forma de hacer avanzar el relato en lugar de decir: “Eso no funciona”. Esto no significa que el grupo no pueda fallar, o que los PJs deban conseguir lo que querían a pesar de fallar. Significa más bien que un fracaso puede aportar más información, revelar una forma de mejorar sus posibilidades la próxima vez o incluso causar dificultades imprevistas. Significa que la elección del jugador al hacer una prueba *importa*, incluso si los resultados no son los deseados. Permitir que los PJs saquen el lado positivo del fracaso significa menos callejones sin salida y pruebas superficiales. Es importante, sin embargo, no presionarse innecesariamente para hacerlo todo el tiempo. A veces no sabrás inmediatamente cuál es el lado positivo del fracaso de un PJ y en esos casos normalmente es mejor seguir adelante.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

PUNTOS DE HÉROE

Como DJ, eres el encargado de repartir los Puntos de Héroe durante las sesiones. En la pág. 57 aparecen recomendaciones sobre cómo otorgarlos, pero también puedes considerar los Puntos de Héroe como una forma de reforzar tu estilo personal de Dirección del Juego y recompensar lo que tú y los demás jugadores valoráis durante el juego. Puede ayudar tener una ficha de Puntos de Héroe a mano como recordatorio visual y táctil para repartirlos cuando sea apropiado. También puedes pedir a tus jugadores que te digan cuándo les parece que la acción de un PJ merece un Punto de Héroe.

Improvisación

Como DJ, a menudo inventas cosas sobre la marcha. Puedes encontrar consejos para improvisar reglas en la sección de este libro Cómo decidir sobre las reglas (pág. 15). Cuando un problema parezca pertenecer al relato en lugar de a las reglas, hazte las siguientes preguntas.

- ¿Hay algo ya establecido en nuestra historia que me indique lo que tiene que ocurrir a continuación?
- ¿Qué es lo que la personalidad del PNJ le llevaría a hacer?
- ¿Qué espera el jugador que suceda?
- ¿Qué encajaría mejor con la temática de nuestra historia?

Puede que no tengas una buena respuesta para cada pregunta, pero planteártelas puede inspirar soluciones útiles. Si lo que necesitas inventar es importante para el relato o para el mundo, no hay nada malo en pedir al grupo que se tome un descanso mientras llenas el hueco. Si no es especialmente importante y no se te ocurre nada más convincente, tampoco pasa nada por decir “no ocurre nada” y seguir adelante.

A menudo, un jugador preguntará: “¿Qué pasa cuando hago esto?”. Esto es un buen indicador de que el jugador espera que lo que ha hecho provoque una reacción de un PNJ o del entorno. A menos que el jugador esté muy equivocado, dale una respuesta, aunque sea mínima. El jugador ha transmitido lo que le importa y la importancia percibida de su acción puede atraerlo al juego.

Circunstancias especiales

Los PJs de tu grupo intentarán a veces tareas que tienen que ser más fáciles o más difíciles de lo que las reglas o la aventura te harían esperar, como por ejemplo que un PJ reúna información en su ciudad natal. En esos casos, puedes aplicar un bonificador o penalizador por circunstancia. Normalmente, esto es +1 o -1 para una circunstancia menor pero significativa, pero puedes ajustar dicho bonificador o penalizador a +2 o -2 para una circunstancia mayor. El bonificador o penalizador máximo, +4 o -4, solo tiene que aplicarse si alguien tiene una ventaja abrumadora o está intentando algo extremadamente improbable pero no imposible.

También puedes añadir rasgos a las acciones. Digamos que durante un combate contra un elemental de fuego, Seelah Interactúa para verter agua de su odre sobre su espada. Podrías añadir el rasgo agua a su siguiente Golpe para que Seelah pueda

aprovecharse de la debilidad del elemental de fuego al agua. Un PJ que obtiene este tipo de ventaja normalmente ha de usar una acción para hacerlo, por lo que Seelah obtendría el beneficio para un ataque, pero para hacerlo de nuevo necesitaría volver a usar su odre de agua.

Información falsa

Un fallo crítico en Recordar conocimiento puede hacer que tengas que transmitir información falsa, lo que requerirá algo de improvisación. Si no tienes cuidado, esta información puede ser percibida por los PJ como demasiado tonta o podría descarrilar la partida. Por ejemplo, si un PJ malinterpretó el texto sobre el dios del comercio, Abadar, decirle que ahora cree que el dios es un derrochador caótico incompetente, malo con el dinero podría ser demasiado exagerado. Del mismo modo, si creen erróneamente que Abadar les recompensará con grandes riquezas si tocan campanas en cuatro esquinas diferentes del templo, esto podría hacer que se salieran por la tangente.

Proporcionar información falsa puede hacer que los PJs cometan errores, pero las consecuencias tiene que ser inmediatas más que continuas o lejanas en el futuro. Evita transmitir información falsa que podría no ser utilizada durante horas o sesiones enteras después de olvidar la prueba. Si no estás seguro, la forma más segura de información falsa es la que es errónea pero sin provocar consecuencias importantes. Recuerda que un fallo crítico dice que recibes información incorrecta, no que recibes información falsa que parece de importancia. Creer erróneamente que el símbolo de Abadar son unas balanzas en lugar de una llave puede llevar a un malentendido, pero uno que no es peligroso, fácil de aclarar y solo ligeramente embarazoso para el PJ.

Pruebas secretas

Durante la partida, haces algunas pruebas en secreto en lugar de permitir que lo haga el jugador, como se explica en la pág. 405 del *Manual de juego*. Esta regla ayuda a asegurar que el jugador permanece inseguro en los momentos en que su personaje no está seguro de cómo puede resolverse una situación, sumergiéndole en la perspectiva de su personaje. Puede ser útil tener a mano una lista de los modificadores de los PJs para ayudarte a tirar las pruebas secretas más rápidamente. Al menos, habrás de anotar el modificador por Percepción de cada jugador, sus modificadores a las tiradas de salvación (especialmente Voluntad) y los modificadores por cualquier habilidad que utilicen a menudo para Recordar conocimiento. Compruébalo cada vez que los PJs suban de nivel y considera pedir a los jugadores que te informen cuando cambie alguno de estos modificadores.

Puedes determinar que los jugadores hagan pruebas incluso si una acción tiene el rasgo secreto. Esto suele ser mejor cuando los resultados van a ser inmediatos o cuando hay poco en juego, como cuando el PJ está intentando recordar algo durante el tiempo libre que verá que es falso a lo largo de su investigación. También puedes hacer que los jugadores se encarguen de todas sus tiradas, secretas o no. Esto funciona mejor cuando el grupo está interesado en apoyarse en la ironía dramática de saber que un PJ está equivocado y jugar con los errores de sus personajes.



Metajuego

El conocimiento que tienen los jugadores y que no tienen sus personajes se suele llamar “conocimiento de metajuego” y utilizarlo para influir en las decisiones de los personajes se denomina “metajuego”. Parte del metajuego es resultado natural del juego y es prudente no tenerlo en cuenta. El mago que apunta una *bola de fuego* con suficiente precisión como para incluir a tres enemigos justo en el borde del área del conjuro es probablemente poco realista, pero no es tan perjudicial para la partida. Las cosas se vuelven más cuestionables si el jugador dice algo como “Eso es un rakshasa, así que no uses conjuros divinos contra él”, independientemente de si su personaje se ha encontrado antes con un rakshasa o ha identificado a la criatura. Cada grupo es diferente y la suposición de lo que los personajes saben varía. Si el metajuego empieza a descontrolarse, puedes usar algunos recordatorios suaves, como “No estoy seguro de que tu personaje sea consciente de eso” o “¿Puedes explicar en qué está pensando tu personaje cuando hace eso?”. Si el problema persiste, consulta las directrices mencionadas en la sección Jugadores problemáticos de la pág. 18.

Cómo interpretar a los PNJs

Aunque los PJs son las estrellas del juego, los PNJs dan vida al mundo que rodea a los PJs. Pueden llegar a formar parte del relato, a veces durante años, entrelazándose en él junto a los personajes. Retrata a los PNJs como mejor te convenga. Algunos DJ lo hacen de forma sencilla, describiéndolos simplemente por su aspecto o su gancho (consulta más abajo). Otros entran en más detalles, utilizando acentos, manierismos o actuaciones.

Debido a que los PNJs tienen papeles más pequeños que los PJs, dar suficiente información para transmitir sus identidades mientras interactúan con el grupo puede ser un reto. Cuando crees un PNJ, empieza por integrar un único “gancho” en su concepto: un mercader viudo, un refugiado de un reino lejano o un niño que constantemente hace preguntas incómodas. Cada uno de ellos insinúa una historia de fondo, pero se describe fácilmente en una sinopsis. Si el PNJ sigue interactuando con el grupo, podrás ampliar su historia más adelante.

Los PNJs de las aventuras y de otros libros de consulta suelen incluir información básica sobre su personalidad, sexo y papel en el juego. Los más importantes suelen incluir consejos interpretativos más detallados, edictos personales, anatemas y mucho más.

Limitaciones de los PNJs

Recuerda siempre que los PJs interpretan el papel más importante en tu historia. Evita incluir PNJs aliados que podrían resolver fácilmente cualquier problema con el que se encuentren los PJs. Un PNJ extremadamente poderoso tiene que ocuparse de asuntos que están por encima de lo que los PJs tienen encomendado o tener alguna limitación que haga necesaria la participación de los PJs. Recuerda que un PNJ no es “tu personaje” del mismo modo que cada jugador tiene un personaje. Aunque los PNJs que viajan con el grupo pueden ser efectivos y divertidos cuando se manejan con cautela, un PNJ que actúa

efectivamente como personaje del DJ es a menudo llamado un PJDJ (personaje jugador del Director de juego) y puede contribuir a una sensación de que los jugadores están siendo coaccionados a tomar ciertas decisiones.



JANATIMO, NARRADOR DE LOS CUENTOS DEL MUNDO

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO JUGAR FUERA DE UNA SESIÓN

Jugar en sesión con un grupo completo no es la única forma de jugar a Pathfinder. Encontrar oportunidades para ampliar el juego fuera de su horario habitual puede mantener a tu grupo enganchado entre sesiones.

Puedes reunirte con un solo jugador para dirigir una minisesión para su personaje, cubriendo una misión importante para su historia, pero que no concierne al resto del grupo. Los jugadores y tú podéis resolver qué hacen sus personajes durante los períodos de inactividad a través del correo electrónico o de mensajes de chat. También puedes dar a los jugadores la oportunidad de colaborar en detalles del relato, como hacer que uno de ellos diseñe un símbolo heráldico para el grupo de aventureros o trace el plano de su base. Incluso puedes conceder un Punto de Héroe en la siguiente sesión a un jugador por sucesos que han ocurrido fuera de una sesión.

Hay cosas que no son adecuadas para ser tratadas fuera de las sesiones. Cualquier acontecimiento que afecte fuertemente a un personaje cuyo jugador no esté presente tendrá que tratarse en la mesa cuando todos puedan asistir. También es útil recapitular los eventos que tuvieron lugar fuera de la sesión para todos los personajes, de modo que nadie se sienta excluido o perdido.

Traición

Los PNJs, incluso los aliados, pueden cambiar de lealtad. Pueden traicionar, fallar o vender a sus compañeros, lo que puede dar lugar a un acontecimiento significativo para el relato. Si un

PNJ está preparado para traicionar al grupo de alguna manera, prepara el terreno desde el principio para que los jugadores no se sientan emboscados por el giro. Si los jugadores pueden mirar atrás y ver un camino claro hacia dicho resultado, es probable que sientan que la decisión tiene sentido en el contexto del relato. Intenta darle al PNJ un “indicio” o un rastro de pistas que lo puedan descubrir, especialmente uno en el que los jugadores tengan la oportunidad de descubrir dicho indicio con un uso inteligente de sus aptitudes y habilidades.

Respetar al personaje

A veces, al crear personajes, un DJ puede tocar sin querer temas que pueden ser dañinos o hirientes. Por ejemplo, un PNJ con un pasado de abusos, un antiguo esclavo o alguien que lo es ahora, o un personaje con discapacidades requiere un trato respetuoso. Esto es especialmente cierto si tú, como DJ, no tienes la misma experiencia vital que el PNJ en cuestión. Si quieras incluir estos temas en un PNJ, probablemente has de hablarlo de antemano con tus jugadores y establecer expectativas. No es necesario que destriques el personaje, pero sentarte y consultar con tus jugadores puede ayudar a evitar sorpresas desagradables y es mejor que darlo por sentado. Para que la representación sea respetuosa, evita los clichés y no utilices el gancho como una broma. Las directrices de tu grupo sobre contenido objetable también pueden ayudarte a representar a los PNJs de forma respetuosa.

Un final adecuado

El relato de un PNJ ha de tener un final satisfactorio. El PNJ puede abandonar tu historia cuando consigue un objetivo importante, se va a otras aventuras, renuncia a su sueño o muere. La muerte de un PNJ querido ha de tener peso. Haz que sea compasiva y poderosa e idealmente que tenga lugar “dentro de plano” con los PJ presentes. Prepárate para que la muerte de un PNJ suscite emociones fuertes en el grupo y prepárate también para acortar la sesión o hacer un fundido en negro y así mitigar el peso del acontecimiento si es necesario. La muerte de un PNJ también tiene que ser importante más allá de las emociones de los PJs o de su búsqueda de venganza: tal vez el sacrificio del PNJ salvó a un pueblo o inspiró a otros. Deja que los jugadores vean cómo continúa ese legado.

IRABETH TIRABADE





CONSIDERACIONES ESPECIALES

Como DJ, a veces tendrás que considerar situaciones que van más allá de los supuestos estándar del juego. Las siguientes secciones te ayudarán a tomar estas decisiones difíciles o a modificar tu partida para adaptarla a tu mesa.

- **Cómo decidir sobre las reglas** ofrece pautas sobre cómo usar tu juicio si una regla no está clara o si no estás seguro de cómo aplicarla.
- **Cómo resolver problemas** contiene estrategias sobre cómo tratar cuestiones habituales que pueden causar problemas en la mesa.
- **Colaboración narrativa** te permite conocer estrategias para involucrar a tus jugadores en la creación del relato de tu campaña y de tu mundo.
- **Composición del grupo** cubre alguna información importante para jugar con grupos no convencionales.
- **Personajes con discapacidades** ofrece algunas reglas que podrías querer utilizar si un jugador crea un personaje con discapacidades.
- **Rareza** explica cómo puedes utilizar el sistema de rareza para profundizar en tu ambientación y recompensar a los jugadores con elementos de juego inusuales.

CÓMO DECIDIR SOBRE LAS REGLAS

Como Director de juego, te corresponde decidir sobre las reglas. Esto significa que has de emitir juicios y tomar decisiones sobre las reglas, especialmente cuando su aplicación no está clara. Los juegos de rol fomentan la creatividad y, por muy bien elaborado y probado que esté un conjunto de reglas, los jugadores siempre encontrarán situaciones que requieran interpretación y juicio por parte del DJ. Para dirigir bien una partida es necesario estar familiarizado con las reglas, pero no hace falta ser el mayor experto en ellas. Ni siquiera es necesario ser el que más sabe sobre las reglas en tu mesa para ser un gran DJ. Hay una diferencia clave entre “conocer” las reglas y “decidir sobre” las mismas.

Cuando dirijas, esfuérzate por tomar decisiones rápidas, justas y coherentes. Tus decisiones han de animar a tu grupo a colaborar para interpretar las reglas y ser creativos con las decisiones y acciones de sus personajes. Si tu grupo está satisfecho con la interpretación, ¡has acertado!

Conceptos básicos

Las siguientes son algunas directrices básicas para decidir sobre las reglas durante el juego: son los mismos principios en los que se basan las reglas de juego de Pathfinder. Es posible que quieras tener a mano e impresas estas directrices y las directrices sobre las CD (pág. 53) para una referencia rápida.

- Si no sabes cuánto dura una tarea rápida di que dura 1 acción, o 2 acciones si el personaje no tiene que poder llevarla a cabo tres veces por asalto.
- Si no estás seguro de qué acción utiliza una tarea, busca la acción básica más similar. Si no encuentras ninguna, invéntate una acción indefinida y añade los rasgos necesarios (normalmente ataque, concentrar, manipular o movimiento).

- Cuando dos bandos se oponen, haz que uno tire contra la CD del otro. No hagas que ambos bandos tiren (la iniciativa es la excepción a esta regla). El personaje que tira suele ser el que actúa (excepto en el caso de las tiradas de salvación).
- Si hay un efecto que aumenta o disminuye las posibilidades de éxito, concede un bonificador +1 por circunstancia o un penalizador -1 por circunstancia.
- Si no estás seguro de la dificultad de un desafío importante, utiliza la CD del nivel del grupo.
- Si te estás inventando un efecto, las criaturas solo tienen que quedar incapacitadas o morir en caso de éxito crítico (o para una tirada de salvación, con un fallo crítico).
- Si no sabes qué prueba usar, elige la habilidad más apropiada. Si ninguna otra habilidad se aplica a una prueba de Recordar conocimiento, usa una habilidad de Saber apropiada (normalmente con un rango de competencia no entrenado).
- Utiliza los preparativos diarios de los personajes como el momento para restablecer cualquier cosa que dure aproximadamente un día.
- Cuando un personaje logre algo digno de mención que no tenga reglas para PX, otorgale PX por logro (de 10 a 30 PX, como se describe en la pág. 56).
- Cuando los PJs fracasen en una tarea, busca una forma de que puedan progresar con el fracaso, lo que significa que el relato avanza con una consecuencia negativa en lugar de que el fracaso detenga por completo el avance.

Consistencia e imparcialidad

Como árbitro de las reglas y la persona que prepara el escenario para la acción, te conviene parecer justo en todo momento. Tu principal defensa para no parecer injusto es la consistencia en tus decisiones.

Lograr la consistencia es tan sencillo como explicar por qué estás decidiendo de una determinada manera y comparar esta decisión con decisiones anteriores que has tomado de una manera que tenga sentido para tus jugadores. Por ejemplo, podrías decir algo como “Cuando Torben se colgó del candelabro del techo y atacó al elemental de aire, le pedí una prueba de Atletismo como parte de la acción y le di un bonificador +1 por circunstancia a la tirada de ataque. Colgarse del puente de cuerda para atacar al murciélagos gigante suena parecido, así que ¿por qué no haces una prueba de Atletismo?”. Haz esto siempre que sea aplicable cuando tomes una decisión, pero no te sientas obligado a hacerlo con decisiones realmente nuevas.

A lo largo de la partida, tus decisiones anteriores formarán un conjunto de preferencias compartidas y un entendimiento entre tu grupo y tú, o incluso se convertirán en reglas caseras formalizadas. Con el tiempo, tus jugadores pensarán en estos

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ejemplos a la hora de planificar sus acciones, lo que puede mejorar la consistencia durante el juego.

Cómo consultar las reglas

Recuerda que no detener la partida es más importante que acertar al 100%. Al mismo tiempo, es perfectamente aceptable consultar las reglas durante una sesión. Sin embargo, no tienes por qué hacerlo solo. Mientras hojeas un libro o buscas una referencia electrónica, tus jugadores no hacen nada. Hay algunas técnicas que hacen que estos intervalos sean más agradables para los jugadores. Hacerles saber que estás buscando algo puede incitar a algunos jugadores a buscar también la regla. Esto puede aumentar las posibilidades de colaboración y establece expectativas sobre la duración de la pausa. Avisar a los jugadores de que vas a tomarte un minuto para leer las reglas también les permite saber que es un buen momento para ocuparse de tareas fuera de la mesa, como rellenarse el vaso.

Escucha a los jugadores

Los amigos de la mesa de juego son quizá la mejor herramienta para tomar decisiones rápidas, justas y coherentes. Compartir la tarea de recordar las reglas hace que las discusiones sobre reglas sean colaborativas en lugar de combativas, aumenta enormemente las posibilidades de recordar de forma precisa y exhaustiva las reglas escritas y tus propias decisiones pasadas, y es fiel al espíritu de narración compartida de Pathfinder.

Preguntar si alguien sabe cómo funciona una regla específica recompensa a aquellos jugadores que han dedicado tiempo a dominar las reglas e implica a más gente en la discusión. Indica a los demás jugadores que estás dispuesto a escuchar opiniones antes de tomar una decisión y crea un entorno más colaborativo. Además, para los grupos con acceso a un gran número de libros de consulta o recursos de reglas, puedes pedir a distintos jugadores que examinen fuentes distintas. Esto puede aumentar enormemente la velocidad y la precisión de las decisiones del grupo.

Abordar las reglas como un problema de grupo también significa que nunca has de trivializar las preocupaciones de los jugadores sobre una regla. También tienes que pensar en cada jugador y evaluar lo importantes que son las reglas para él. Recuerda, sin embargo, que aunque recordar las reglas es un reto de grupo, la decisión final sobre la interpretación de las reglas y la reanudación de la sesión te corresponde a ti.

Toma la decisión

Aunque todo lo anterior son prácticas útiles para tomar buenas decisiones, a menudo la mejor decisión es la que mantiene la partida en movimiento. Evita atascarte tanto que tardes varios minutos en decidir qué decisión vas a tomar. Elige lo que más se acerque y sigue jugando. Si es necesario, puedes

decirle a tu grupo “Así es como estamos jugando ahora, pero podemos discutirlo más entre sesiones”. Esto te devuelve a la acción, pone un sello claro en el hecho de que esta es tu decisión en el momento y anima a tus jugadores a expresar sus opiniones sobre la decisión en un momento posterior. En caso de duda, falla a favor de la petición del jugador y revisa la situación más tarde.

El mejor momento para profundizar en la situación, posiblemente haciendo que el grupo se tome un breve descanso, es cuando la situación es de vida o muerte o tiene consecuencias importantes en el relato de un personaje.

Dedica tiempo a la revisión

Cuando tomes una decisión de la que no estés seguro, revisala al final de una sesión o entre sesiones. Puede que cambies de opinión, ¡no hay nada malo en ello! Si cambias o aclaras tu decisión original, informa a tus jugadores antes de la siguiente sesión. A nadie le gusta verse sorprendido por un cambio de reglas. Mejor aún, inclúyelos en una conversación sobre las reglas como harías durante una sesión. La pauta sobre hablar de las reglas con tus jugadores sigue siendo válida entre sesiones. A diferencia de las discusiones de reglas en la mesa, también hay mucho más tiempo en estas situaciones para consultar las reglas o fuentes oficiales existentes.

Dicir “Sí, pero”

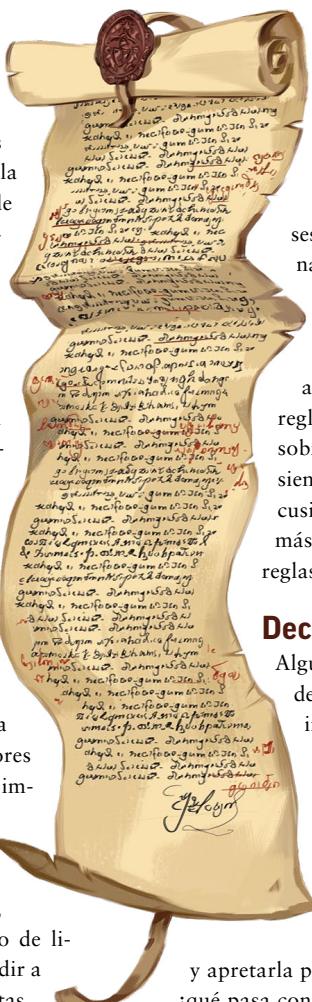
Algunos de los momentos más memorables vienen de situaciones que inherentemente requieren una interpretación de las reglas, como cuando un jugador quiere hacer algo creativo usando el entorno. La variedad de estas situaciones solo está limitada por la imaginación de tus jugadores. Normalmente es mejor decir “sí” que “no”, dentro de lo razonable. Por ejemplo, imagina que un jugador quiere hacer algo que roza lo absurdo, como agarrar una araña

y apretarla para obligarla a usar su ataque de telaraña. Pero ¿qué pasa con un jugador que quiere usar un conjuro de fuego para encender deliberadamente un barril de aceite? Seguro que tiene algún efecto.

Aquí es donde puedes utilizar una variante de la conocida técnica de improvisación “Sí, y además”: puedes decir “Sí, pero”.

Con “Sí, pero”, permites la idea creativa del jugador, pero la vinculas al mundo y a las reglas del juego mediante algún tipo de consecuencias adicionales, añadiendo potencialmente la incertidumbre de una tirada adicional. He aquí algunas formas sencillas de poner en práctica esta herramienta:

- Consigue un beneficio fugaz sin necesidad de tirada. Ejemplo: sumerge una espada en un brasero ardiente para añadir 1 daño por fuego en el siguiente ataque contra un trol.
- Solicita una prueba, luego aplica un bonificador por circunstancia a la acción del PJ. Ejemplo: balancearse desde un candelabro de techo sobre un enemigo.
- Solicita una prueba, luego aplica a un enemigo un



- penalizador por circunstancia o un estado. Ejemplo: lanzar un barril sobre la cabeza de un monstruo.
- Solicita una tirada de ataque o una prueba de habilidad para infligir un daño menor y obtener otro beneficio. Ejemplos: saltar desde una altura elevada sobre un enemigo para infligirle una pequeña cantidad de daño, pudiendo tumbarlo; arrojar arena a los ojos de un oponente.
 - Solicita un ataque dirigido contra un objeto, luego permite a los enemigos hacer tiradas de salvación contra el efecto del objeto a una CD que elijas. Ejemplo: lanzar un conjuro de *ignición* a un barril de explosivos.

Otra herramienta poderosa que puedes usar para ayudarte a decir “Sí, pero” cuando no estás seguro del impacto en la partida es permitir que la idea funcione solo esa vez, dejando que tus jugadores sepan que esto es parte de tu decisión. Por ejemplo, tal vez pienses que el intento de un PJ de hacerle una Presa a una araña para dirigir su ataque de telaraña a otro enemigo es tan divertido que has de dejar que lo hagan, pero te preocupa que el efecto sea tan poderoso que los PJ se limiten a llevar una araña para lanzar telarañas durante el resto de la campaña. Al hacer que sea un efecto de una sola vez, puedes divertirte pero no has de preocuparte de si estás sentando un precedente perturbador para más adelante.

Reglas caseras

Tus jugadores y tú os encontraréis inevitablemente con una regla con la que no estaréis de acuerdo o que irá en contra del tema de la partida. Incluso puede que decidas añadir una regla específica a un área no cubierta por las reglas escritas. En conjunto, estas reglas, cambios y adiciones se conocen como reglas caseras. Es una buena idea anotarlas en un lugar al que el grupo pueda acceder fácilmente y consultarlas y donde un posible nuevo jugador pueda encontrarlas. No sería mala idea delegar esta tarea en un jugador.

La mejor regla general en estas situaciones es ser lento a la hora de cambiar las reglas escritas y rápido a la hora de revertir una regla problemática o una regla casera. La razón es que ceñirse a las reglas escritas es la forma más fácil de ser justo y coherente. Sin embargo, cuanto más conozcas el estilo de juego de tu grupo, más a menudo encontrarás ocasiones en las que tu grupo y tú consideréis correcto instituir algún tipo de regla casera.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Ser Director de juego y dirigir una partida puede ser una experiencia tremadamente gratificante y satisfactoria: te sientas con amigos viejos y nuevos, tiras unos dados, cuentas historias y te diviertes. Dicho esto, ser un DJ y dirigir una partida puede presentar desafíos únicos. Cuando te enfrentes a problemas en la mesa, ten en cuenta que la razón principal para jugar a Pathfinder es divertirse. Y eso es cierto para todos, jugadores o DJ. No “resuelvas” un problema reduciendo la diversión de todos en el juego o su capacidad para trazar un camino para sus personajes. Por supuesto, a veces tu solución puede que no haga delirar de felicidad a todo el mundo.

El estilo de juego es muy personal e individualizado; rara vez un grupo está de acuerdo en todas las cosas todo el tiempo. Resolver problemas puede ser tan colaborativo como el resto del juego. No es buena idea que un DJ ignore las opiniones de los jugadores pero, dicho esto, la decisión final a la hora de resolver un problema recae en ti.

Distracciones e interrupciones

Mantener la atención de los jugadores mantiene la partida en movimiento y conduce a momentos memorables cuando todos están en la misma onda. Demasiadas interrupciones rompen la fluidez. Esto es bueno, pero con moderación. Un juego es una reunión social, así que hay lugar para conversaciones que no están directamente relacionadas con el juego. Estas interrupciones se convierten en un problema si son demasiado frecuentes o si la gente habla por encima de los demás. Si un jugador te interrumpe repetidamente a ti o a los demás o estropea cada momento crucial del juego con una broma, habla con él para



Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Asesar
Tomber y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

TRAMPAS

Los jugadores rara vez hacen trampas a sabiendas, así que si sospechas que un jugador está haciendo trampas, es seguro dar por sentado de entrada que desconoce (o simplemente ha olvidado) cómo funciona un aspecto de las reglas. Un leve recordatorio de cómo funciona la regla, conjuro o aptitud en cuestión suele ser suficiente para superar el momento. (Muy) de vez en cuando, te encontrarás con un jugador que hace trampas deliberadamente. El espíritu de los juegos de rol es el de la narración cooperativa y la superación conjunta de retos, por lo que un jugador que hace trampas roba la diversión de todos los demás jugadores de la mesa. En estos casos es natural enfadarse un poco, así que asegúrate de dejar pasar algún tiempo entre el momento en que descubres que un jugador está haciendo trampas y el momento en que lo abordas con él.

En última instancia, te corresponderá a ti, como DJ, dejar claro con delicadeza que tiene que deponer esa actitud. Para hacerlo bien, antes de hablar con él piensa detenidamente por qué está haciendo trampas. La razón que hay detrás de la trampa a menudo apunta a una solución razonable. Cuando hables del asunto con el jugador, haz todo lo posible por mantener la calma y ser inquisitivo en lugar de acusador.

que limite sus comentarios a los momentos adecuados. A menudo, basta con levantar la mano o indicar de otro modo que el jugador está hablando fuera de turno para retrasarlo hasta que tú u otro orador terminéis de hablar.

Los teléfonos y otros dispositivos móviles son otra fuente importante de distracción. Prohibirlos por completo suele ser poco práctico: muchos jugadores utilizan aplicaciones para tirar los dados o gestionar sus hojas de personaje, o necesitan responder a mensajes de texto de su pareja, comprobar un proyecto de trabajo o mantenerse en contacto con personas que dependen de ellos. Sin embargo, puedes establecer reglas básicas que impiden el uso de un dispositivo para cualquier cosa que no es urgente o no está relacionada con el juego, como actualizar las redes sociales, consultar el resultado de un partido de hockey, jugar a un juego para móvil o responder a un mensaje de texto que no es urgente. Puedes relajarte estas normas para los jugadores cuando sus personajes estén “fuera de escena”. Si el personaje de un jugador no está en una escena, ese puede ser un buen momento para que el jugador utilice un dispositivo móvil.

Jugadores problemáticos

La mayoría de los jugadores que causan problemas lo hacen sin querer, tal vez por problemas y tensiones ajenos al juego. No se tiene que actuar de inmediato ante cada caso de juego problemático: todo el mundo tiene una mala noche. Sin embargo, si alguien interrumpe el juego de forma continuada, has de tratar el problema con todos los jugadores. Si no lo haces, pueden surgir sentimientos negativos, rencores e incluso perderse amistades.

Tratar a un jugador problemático requiere tacto: exigir delante del resto del grupo no suele ser la mejor manera de resolver el problema. Intenta tratar el problema en privado fuera

de la partida o pide un descanso para tener una conversación privada si la situación es realmente urgente. Como ocurre con todas las conversaciones con carga emocional, con el correo electrónico, los mensajes de texto y similares se puede perder la sutileza de la palabra: es mejor reunirse con el jugador cara a cara, si es posible.

He aquí algunos comportamientos problemáticos que surgen a menudo y que podrían requerir tu intervención.

- Obsesionarse con seguir las reglas al pie de la letra.
- “Ayudar” constantemente a otros jugadores a tomar la decisión óptima en su turno.
- Convertir a su personaje en el centro de atención sin dejar espacio a los demás jugadores.

Otros comportamientos son inaceptables y han de tratarse con firmeza y decisión. Pueden ser lo suficientemente graves como para interrumpir la partida. Tales acciones denotan un problema más profundo y requieren una acción más drástica para resolverlo.

- Discutir repetidamente las decisiones tomadas por otros jugadores o por el DJ.
- Ignorar las opiniones de otros jugadores.
- Hacer descarrilar deliberadamente la trama de la aventura.
- Ser deliberadamente grosero o cruel con otros jugadores, especialmente si es por su origen étnico, género, orientación sexual, afiliación política o religiosa, color de piel, etc.

Herramientas de seguridad

Introducir y utilizar herramientas de seguridad en tu mesa puede ayudar a evitar algunos comportamientos problemáticos. Las herramientas de la tarjeta X y de las líneas y los velos descritas en la pág. 7 permiten que cualquiera que se sienta incómodo o inseguro exprese su malestar, con una orientación clara sobre cómo tiene que responder el resto de la mesa. Esta claridad establece límites obvios para ayudar a hacer cumplir las reglas sociales de la mesa.

Expulsar a un jugador

En última instancia, no hay lugar para un jugador que interrumpe deliberada o constantemente en tu grupo de juego. Ese comportamiento no es justo ni para ti ni para los demás jugadores y el jugador problemático tiene que modificar su conducta o abandonar el grupo.

Antes de reunirte con el jugador problemático, comenta en privado la situación con los demás jugadores para asegurarte de que tomas la decisión correcta, saber qué repercusiones esperas y si la partida tiene que continuar.

Cuando le des la noticia al jugador problemático, sé compasivo pero dile con firmeza que la decisión es definitiva y reafirma cuáles son los comportamientos responsables. Si la participación del jugador en el juego ha sido gratificante o quieres que siga siendo tu amigo, déjalo claro y decide si el comportamiento del jugador merece otros cambios en vuestra relación.

Desequilibrios de poder

Puede que al final haya un personaje que eclipse a todos los demás. Quizás el jugador sea un experto en las reglas con un personaje poderoso, que otros jugadores tengan menos expe-



riencia o que estén más centrados en el relato de sus personajes o simplemente que haya una combinación de reglas o un objeto más fuerte de lo que esperabas. En cualquier caso, este desequilibrio puede significar que otros jugadores se sientan ineficaces o que el jugador del personaje superpoderoso se aburra porque no se siente desafiado durante el juego.

Habla con el jugador entre sesiones y deja claro que nadie en la mesa tiene la culpa de esta situación. La mayoría de los jugadores no tienen problema en hacer concesiones en bien de la felicidad del grupo. Si el problema se debe a opciones de las reglas, ofrece una forma fácil de reconvertirlas. Si el desequilibrio se debe a un objeto, inventa una forma de perder o sacrificar ese objeto, pero de una forma satisfactoria que fomente la narrativa. Si el jugador se resiste, escucha sus argumentos. Si sigues convencido de que tiene que cambiar, quizás tengas que ser más firme.

Vale la pena señalar que los jugadores pueden seguir divirtiéndose o incluso disfrutar de un caso de desequilibrio de poder. No has de hacer nada para solucionarlo, a menos que limite la diversión en tu mesa.

COLABORACIÓN NARRATIVA

La relación entre tú, tus jugadores y el relato es lo que hace que los juegos de rol tengan éxito y sean memorables. Si todos los jugadores de la mesa aportan ideas, el juego depara más sorpresas para todos, ¡incluido tú! Aunque a algunos jugadores les gusta repartirse y dejar que el Director de juego lo controle todo, la mayoría quiere que sus contribuciones den forma a el relato de la campaña. Esto es fundamental para el concepto de implicación del jugador: hacer que los jugadores sientan que las decisiones que toman importan de verdad y que el mundo es un lugar vivo que pueden cambiar con sus decisiones. En algunas partidas, los jugadores pueden ir más allá de la división tradicional entre el DJ y los jugadores e influir directamente en el desarrollo del relato. A continuación te presentamos tres métodos que puedes utilizar para equilibrar el control narrativo de tu partida.

Granja de ideas

A veces, tener ideas para una campaña puede resultar abrumador. Aquí es donde los jugadores resultan útiles. Puedes pedirles su opinión directamente e incorporar sus ideas al juego. Este estilo de control narrativo preserva tu autoridad sobre la partida al tiempo que proporciona a los jugadores la oportunidad de incorporar elementos al juego que sabes que quieren ver. No se aventura más allá de la estructura tradicional de un juego de rol de fantasía.

Planifica unos cuantos puntos de control a lo largo de la campaña en los que te pongas en contacto con tus jugadores para recabar sus ideas. El más importante es al principio de la partida. Lo mejor es dar este paso antes de ponerse a trabajar en la creación del mundo o la trama, para que la aportación de los jugadores pueda definir lo que es importante en el mundo del juego. Más adelante, los puntos de control pueden coincidir con hitos importantes del relato. Por ejemplo, si los jugadores van a cruzar el mar, puedes preguntarles dónde quieren que termine su viaje y qué lugares les gustaría explorar por el camino.

Colaboración creativa

Puedes pedir a los jugadores que desarrollen las historias de algunas regiones o PNJs, mientras que tus contribuciones sirven de pegamento para que todo vaya de conjunto. Esto rompe un poco con las estructuras tradicionales de los juegos de rol, ya que puede que no seas el experto en todas las áreas de la ambientación y la trama.

Tu colaboración dependerá de tus intereses y los de los demás jugadores. Puede que uno dibuje el mapa de la ciudad, otro haga las estadísticas y la personalidad de un PNJ, otro controle a algunos monstruos en combate y un cuarto no quiera hacer nada más allá de interpretar a su personaje. En dicho caso hay un intercambio, ya que si bien descargas parte de tu trabajo, también tendrás que garantizar la consistencia entre estas múltiples fuentes de ideas. Puede ser muy útil llevar un registro de qué jugador se encarga de cada parte de la ambientación. Si esperas que una de las especialidades de un jugador aparezca en una próxima sesión, házselo saber con antelación para que pueda preparar o discutir antes sus ideas contigo.

Narración descentralizada

¿Y si quieras llegar hasta el final y derribar por completo los muros entre el DJ y los demás jugadores? ¿Qué pasa si quieres presidir una partida en la que cualquiera pueda hablar por cualquiera de los PNJs y cuando alguien intente determinar qué hay en el siguiente pasillo, es tan probable que venga de otro jugador como que venga de ti? En dicho enfoque, una de tus mayores tareas es hacer preguntas o dar indicaciones. “Cuando abres la puerta, ¿qué hay al otro lado?”. “¿Cómo reacciona el rey ante la burla de Lem?”. Puedes dirigir tus preguntas a jugadores concretos, dejarlas abiertas a todos y hacer tus propias sugerencias.

Este enfoque funciona mejor cuando los jugadores se sienten cómodos entre sí y están dispuestos tanto a asumir la responsabilidad de construir el relato como a aceptar que algunas de sus ideas no se aprovechen. Es ideal para campañas más cortas o para aquellas en las que los jugadores se turnan en el puesto de DJ.

Desafíos

El mayor riesgo de dejar el control narrativo en manos de varias personas es perder la cohesión del relato. Cuando varias personas tienen ideas contradictorias sobre el tono del juego o las particularidades de la ambientación, puedes acabar con algo que no satisface a nadie. Una de tus tareas como DJ es recapitular los acontecimientos para aclarar y reforzar la narrativa compartida.

El control de la narrativa compartida también complica la planificación anticipada. El grupo puede tener que improvisar un encuentro, tomarse un descanso mientras tú (y quizás otros jugadores) os preparáis para ir en una nueva dirección o incluso revisar sus planes. Resulta útil limitarse a criaturas para las que puedas encontrar estadísticas rápidamente en el *Manual de monstruos* u otro libro de monstruos para no dedicar horas de trabajo a criaturas que no vas a utilizar.

Además, ¡no pierdas de vista tu propia diversión! No has de sacrificar tu diversión por la de los demás.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



Puntos de Historia

Si lo prefieres, puedes conceder a los jugadores cierta cantidad de Puntos de Historia al principio de cada sesión (normalmente 2 ó 3), que pueden canjear para determinar qué sucede a continuación en el relato. Disponer de una moneda como esta significa que podrás mantener la mano sobre el timón permitiendo a la vez que otros jugadores intervengan cuando sea importante para ellos. Para la mayoría de los grupos, un Punto de Historia tiene que permitir al jugador sugerir un giro argumental que pueda resolverse rápidamente o establecer un hecho relevante o la actitud de un PNJ. Ahora bien, no puede determinar el resultado de una escena entera o alterar enormemente la realidad del escenario.

COMPOSICIÓN DEL GRUPO

No hay dos grupos de Pathfinder exactamente iguales. En cada mesa de juego, el DJ y los jugadores trabajan juntos para encontrar su propio estilo de juego y contar sus propias historias. Algunas de estas diferencias requieren que el DJ haga ajustes, especialmente para grupos que participan en el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, grupos grandes o pequeños y grupos en los que uno o más jugadores tienen necesidades adicionales.

Juego organizado de la Sociedad Pathfinder

La campaña de Juego organizado de la Sociedad Pathfinder es una próspera organización mundial de jugadores y DJ. Mien-

tras que la mayoría de las campañas caseras proporcionan historias de larga duración con un grupo consistente, la Sociedad Pathfinder proporciona aventuras diseñadas para ser completadas en una sola sesión de juego, de forma que los jugadores puedan continuar las historias de sus personajes cuando y donde mejor les convenga.

Para permitir esta flexibilidad a la vez que se mantiene una experiencia justa, la campaña de la Sociedad Pathfinder se encarga de algunas tareas que normalmente son competencia del DJ, como seleccionar qué opciones de reglas están disponibles para los PJs. Se espera que los DJ de la Sociedad Pathfinder se mantengan fieles a la aventura tal y como está escrita, pero se les anima a que permitan a los jugadores aplicar soluciones creativas a las situaciones a las que se enfrentan. Por ejemplo, los jugadores pueden usar ilusiones, sobornos o habilidades sociales para evitar un desafío que se presenta en el escenario como un encuentro de combate. Para más información sobre cómo jugar, dirigir y organizar partidas en el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, visita PathfinderSociety.club.

Tamaños de grupo inusuales

El tamaño de grupo estándar para Pathfinder supone cuatro jugadores y un DJ. Algunos cambios adicionales en tu estrategia de DJ pueden ser útiles para grupos con muchos menos o muchos más jugadores.



Grupos pequeños

Las partidas para grupos pequeños se centran más en los intereses de los jugadores y sus personajes, lo que permite una experiencia más personalizable para cada individuo. Sin embargo, también pueden tener problemas cuando los personajes tienen lagunas en sus aptitudes. En muchos casos, la forma más fácil de adaptarse a un grupo pequeño es añadir personajes adicionales. Esto puede hacerse permitiendo que cada jugador interprete a dos personajes o añadiendo al grupo empleados y PNJs de apoyo para reforzar las funciones que los PJs no desempeñan. Al añadir PNJs controlados por el DJ al grupo, es importante asegurarse de que los PJs sigan siendo las estrellas del espectáculo. En general, los personajes controlados por el DJ no tienen que tomar decisiones importantes, y no tienen que eclipsar a los PJs en sus habilidades o roles principales. También puedes usar variantes de las reglas como arquetipos libres (pág. 83), tesoros adicionales o incluso algunas habilidades entrenadas adicionales para ayudar a mejorar la flexibilidad general de los PJs.

Grupos grandes

Las partidas de grupos grandes reúnen la creatividad y el entusiasmo de muchos jugadores y se prestan al combate a gran escala. Sin embargo, también dividen la atención del DJ. También requieren establecer reglas básicas sobre cuántos jugadores han de estar presentes para que el juego funcione cuando fallan jugadores. Los resúmenes al principio de cada sesión son cruciales para mantener a todo el mundo al corriente. La delegación es una de las herramientas más poderosas para que la sesión se desarrolle sin problemas. Por ejemplo, puedes encargar a los jugadores que recapitulen los acontecimientos de la sesión anterior, se ocupen de la iniciativa, gestionen la tesorería del grupo, busquen reglas o ayuden con accesorios como la utilería y la música. Ten en cuenta también qué tareas presenciales son realmente necesarias. Por ejemplo, puedes pedir a tus jugadores que se encarguen de vender objetos, decidir qué objetos comunes quieren comprar y subir de nivel entre sesiones en lugar de hacerlo en la mesa.

Inevitablemente, habrá situaciones y circunstancias que no impliquen a todo el grupo. En uno suficientemente grande, dividir el grupo no es necesariamente peligroso. Si se separa durante más de un breve espacio de tiempo, puedes convocar sesiones separadas para determinar qué ocurre con las dos mitades, permitiéndoles reunirse después para compartir sus descubrimientos. Tanto si el grupo se divide como si no, tener más jugadores significa menos tiempo activo para cada personaje. Busca oportunidades para poner de relieve a cada uno de los PJs, proporcionándoles desafíos que pongan de relieve sus puntos fuertes o que se relacionen con elementos del relato con los que estén especialmente conectados.

Necesidades de los jugadores

A veces, para que el juego sea accesible y divertido para todos los jugadores, hay que hacer algunos ajustes en el estilo típico de dirección del juego o en la disposición de los jugadores. El primer paso es mantener una comunicación abierta para saber qué necesitan, qué adaptaciones serían útiles y qué tipo de ayuda quieren (o no) recibir.

Diferencias sensitivas

Los jugadores pueden tener diferencias en la forma de procesar la información sensorial, así como en los sentidos que utilizan. Para los jugadores con dificultades auditivas o que tienen dificultades para procesar grandes cantidades de información sensorial a la vez, elegir un lugar de juego tranquilo y establecer normas básicas sobre las conversaciones en la mesa (como pedir a los jugadores que no se interrumpan entre sí) puede hacer que la partida sea más accesible. Estos jugadores también suelen beneficiarse de las ayudas de juego que se pueden consultar durante la sesión. Al describir los lugares, ten en cuenta la forma en que tus jugadores perciben el mundo. Por ejemplo, si en la mesa hay un jugador ciego o con deficiencia visual, en lugar de limitarte a describir el aspecto de un lugar, describe cómo suena y cómo huele, la temperatura de la habitación, la sensación de la brisa y otros aspectos de la escena con los que pueda identificarse.

Capacidad de atención

No es raro que a la gente le cueste mantener la atención durante horas y horas, sobre todo a los jugadores más jóvenes. Si mantener la atención es un problema en tu mesa, añade descansos al juego. Tanto si se trata de hacer una pausa para estirarse y charlar como de disfrutar de una comida completa en mitad de la partida, cambiar el contexto ayuda a los jugadores a refrescar la concentración.

Algunos jugadores se mantienen más atentos si tienen algo más que hacer mientras juegan, como garabatear o pasear. Mantener la atención puede ser especialmente difícil para algunos jugadores cuando su personaje no está involucrado, como cuando el grupo se divide o cuando acaban de terminar su turno en un gran combate. Puedes permitir que los jugadores realicen otras actividades durante la sesión, como enviar mensajes de texto, leer o jugar a otros juegos, y luego volver a atraerlos a la partida cuando su personaje vuelve a estar activo.

PERSONAJES CON DIVERSIDAD FUNCIONAL

Puede que un jugador quiera crear un personaje con diversidad funcional o que su personaje acabe teniendo una diversidad funcional a lo largo de la partida. Colabora con el jugador para encontrar formas de representar con respeto la diversidad funcional. Estados como la ceguera o la sordera no encajan bien con un personaje que ha vivido con la misma diversidad funcional durante mucho tiempo. Aquí tienes sugerencias de reglas que puedes utilizar para los personajes con diversidad funcional.

Ceguera o problemas de vista

Un personaje ciego no puede detectar nada usando la vista, falla críticamente las pruebas de Percepción que requieren vista, es inmune a los efectos visuales y no puede quedar cegado o deslumbrado. Puedes otorgar a dicho personaje la dote Lucha a ciegas (*Manual de juego* pág. 158) de forma gratuita.

Un personaje con problemas de vista puede sufrir un penalizador -2 a -4 a las pruebas por Percepción basadas en la vista. Unas gafas u otros dispositivos correctores pueden reducir o

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ENFERMEDADES MENTALES Y CRÓNICAS

Ciertas diversidades funcionales, como las enfermedades mentales y crónicas, es mejor que las interprete el jugador. Las enfermedades mentales son un tema especialmente delicado, con un historial de representaciones poco (o nada) sensibles. Ten cuidado con las intenciones del jugador y con el impacto que la representación puede tener en otros jugadores.

eliminar dicho penalizador y suelen encontrarse en la mayoría de asentamientos importantes.

Sordera o problemas de audición

Un personaje sordo no puede detectar nada usando el oído, falla críticamente las pruebas de Percepción que requieren oído y es inmune a los efectos auditivos. Esta diversidad funcional normalmente no restringe su capacidad para lanzar conjuros o usar objetos mágicos, pero si realiza una acción a la que no está acostumbrado y que implica elementos auditivos, ha de tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde. Es mejor darle gratis la dote Lenguaje de signos y puedes darle también Leer los labios (*Manual de juego* pág. 259).

También puedes darle gratis a uno o más personajes del grupo el Lenguaje de signos.

Un personaje con problemas de audición puede sufrir un penalizador -2 a -4 a las pruebas de Percepción basadas en el oído. Al igual que las gafas, los dispositivos correctivos para la audición pueden encontrarse en la mayoría de los lugares en los que los aventureros suelen comerciar.

Falta de miembros y movilidad

Algunos objetos mágicos requieren ciertas extremidades u otras partes del cuerpo. No pasa nada por permitir una forma alternativa del objeto, convirtiendo por ejemplo las botas en brazaletes para un personaje sin piernas.

Un personaje al que le falta una mano o un brazo puede de tener que gastar 2 acciones para interactuar con un objeto que requiere las dos manos o compensarlo de otro modo. No le es posible usar una arma a dos manos. Alguien a quien le falta un pie o una pierna puede sufrir un pequeño penalizador a la Velocidad y, si no tiene piernas o no puede caminar, puede utilizar una silla de ruedas, una montura entrenada o magia de vuelo. En la mayoría de ciudades o asentamientos, los personajes pueden adquirir prótesis que, mediante artesanía avanzada, magia o mecanismos de relojería, pueden proporcionar diversos niveles de función asistencial. Muchos objetos de asistencia aparecen en la pág. 293 del *Manual de juego*.

RAREZA

El sistema de rareza es una poderosa herramienta que os ayuda al grupo y a ti a personalizar vuestra historia, vuestros personajes y vuestro mundo para que encajen mejor con los temas y la ambientación de vuestra partida. También puedes usarlo para mantener baja la complejidad de la partida limitando el acceso a opciones poco usuales.

Las cuatro rarezas

Repasemos primero el uso por defecto de las cuatro rarezas del juego y cómo empiezan a contarnos la historia de tu mundo.

- Los elementos **comunes** son lo suficientemente frecuentes, al menos entre los aventureros, como para que se suponga que un jugador puede acceder a ellos siempre que cumpla los requisitos (si los hay).
- Los elementos **poco comunes** son de difícil acceso o específicos de una región, pero un PJ puede acabar encontrándolos con suficiente esfuerzo, potencialmente eligiendo una opción de personaje específica o invirtiendo una cantidad sustancial de tiempo libre en rastrearlos.
- Los elementos **raros** son secretos perdidos, magia antigua y otras opciones a las que los PJs solo pueden acceder si los pones específicamente a su disposición.
- Los elementos **únicos** son inimitables, como un artefacto mágico específico o una criatura con nombre. Tienes control total sobre si los PJs pueden acceder a ellos. Los PNJs con nombre son criaturas únicas, aunque eso no significa que su tipo de criatura base sea único. Por ejemplo, una mujer orco llamada Colmillogris es única, pero eso no significa que sea más difícil para un PJ que se encuentre con ella afirmar que pertenece a dicha ascendencia, solo discernir información específica sobre ella.

Rareza y poder

Las opciones de mayor rareza no son necesariamente más poderosas que las comunes, pero pueden tener capacidades inusuales con grandes ramificaciones para la ambientación de la campaña o los tipos de momentos narrativos comunes en un juego de fantasía heroica. Por ejemplo, elconjuro *revivir a los muertos* es poco común, ya que la configuración por defecto de Pathfinder presupone que la muerte de personajes importantes, como los líderes de naciones o los villanos poderosos, no tiene que ser revertida fácilmente por cualquier sacerdote o lanzador de conjuros común, solo por quienes disponen de conocimientos especializados en esas artes secretas.

Contextos distintos

Que algo sea común o poco común en un contexto no significa necesariamente que sea igual en otros. Esto es especialmente cierto cuando se compara lo común de una criatura y una ascendencia. Por ejemplo, aunque los hobgoblins son monstruos relativamente comunes para los aventureros y son criaturas comunes, en la mayoría de los escenarios son mucho menos frecuentes que los humanos o los elfos y como ascendencia sería poco común.

Dado que los elementos poco comunes están disponibles en determinadas circunstancias, a menudo varían según la localización, incluso dentro de la misma ambientación. Por ejemplo, una *katana* es poco común en la Región del mar Interior de Golarion, pero en Tian Xia, inspirada en la fantasía asiática, una *katana* sería común y algunas armas del Mar Interior podrían ser poco comunes. Del mismo modo,





reino élfico, las armas élficas poco comunes, como la hoja curva elfa, podrían ser comunes.

Entradas de Acceso

Los elementos poco comunes tienen a veces una entrada de Acceso en su bloque de estadísticas. Una entrada de Acceso normalmente se refiere a elementos del relato o experiencias de un personaje, como “seguidor de Shelyn”, “miembro de la Sociedad Pathfinder” o “de Absalom”. Un personaje que cumpla los requisitos de acceso podrá elegir libremente esa opción igual que lo haría con una opción común, aunque sea poco común. A diferencia de una entrada de Prerrequisitos, una entrada de Acceso nunca habla de requisitos mecánicos necesarios para que las reglas funcionen, por lo que si quieras modificar los requisitos de Acceso, puedes hacerlo sin preocuparte de alterar el equilibrio del juego.

Elementos iniciales

Los elementos como ascendencias, bagajes, clases y herencias que un jugador tiene que seleccionar en la creación del personaje pueden seguir siendo poco comunes o raros. Obviamente, no hay oportunidad para que el personaje jugador vaya tras ellos durante la partida, pero estas rarezas indican la prevalencia de aventureros con dichos elementos en el mundo. Puedes decidir permitirlos caso por caso, dependiendo de la campaña y del relato que tu grupo quiere contar. Por ejemplo, una partida ambientada en el imperio de los hombres lagarto de Droon podría tener “hombre lagarto” (normalmente poco común) como ascendencia común, mientras que las ascendencias comunes típicas son menos comunes. Una guía oficial del jugador para una Senda de aventuras Pathfinder puede tener bagajes poco comunes a los que puedes acceder jugando dicha Senda de aventuras.

Narración

Puedes diseñar una misión que implique un tema poco común o raro. Por ejemplo, los jugadores pueden encontrarse con una puerta que requiere un conjuro poco común para abrirse y tener que viajar a una academia para aprenderlo. Si un jugador tiene el ojo puesto en una opción que no es común, busca formas de crear una historia en la que su personaje adquiera dicha opción.

Creación del mundo

Con las rarezas a tu alcance, tu grupo y tú podéis empezar a crear un mundo único utilizando las rarezas como herramienta. Imagina un mundo en el que una o varias de las clases principales sean raras. Tal vez los dioses rara vez responden a la llamada de los fieles y un clérigo PJ es uno de los únicos clérigos del mundo. Tal vez los hechiceros son raros y temidos por los gremios de magos, que tienen un control absoluto sobre el acceso a los conjuros. Para darle un toque más crudo, puedes hacer que las aptitudes que eliminan aflicciones sean poco comunes o raras. Incluso puedes crear una ambientación con poca magia en la que toda la magia y los objetos mágicos son poco comunes o raros.

Puedes añadir, eliminar o modificar las entradas de Acceso para adaptarlas a tu mundo. Por ejemplo, si en tu mundo

la diosa de la muerte guarda los secretos de la resurrección, podrías añadir una entrada de Acceso a *revivir a los muertos y resurrección* para los personajes que adoraran a esa diosa.

Estas son solo algunas ideas para ayudarte a empezar. La cantidad de formas en las que puedes variar las rarezas para modificar tu ambientación, tu relato y tu partida es casi ilimitada.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO DIRIGIR LOS ENCUENTROS

Los encuentros son los principales momentos de un relato, en los que los personajes entran en combate directo. Pueden adoptar muchas formas: una pelea en una taberna, una carrera para desactivar un dispositivo del juicio final antes de que detone o incluso una tensa negociación con la reina. Siempre que haya mucho en juego y las acciones de un personaje en cada momento puedan decidir la escena, querrás pedir que tiren iniciativa y sumergirte en el modo encuentro.

Riesgo: moderado a alto. En los encuentros siempre hay mucho en juego y se juegan paso a paso para reflejarlo.

Escala temporal: el modo encuentro está muy estructurado y se desarrolla en asaltos discretos, en los que cada personaje tiene su turno para actuar en un orden establecido. En los en-

cuentros de combate, cada asalto dura 6 segundos (por lo que un duelo de un minuto duraría 10 asaltos). En los encuentros sociales puedes decidir que el juego se desarrolle en asaltos de un minuto o más, con el fin de dar a cada orador tiempo suficiente para exponer un argumento sólido.

Acciones y reacciones: en los encuentros de combate, el turno de cada participante se divide en acciones discretas, y los participantes pueden usar reacciones cuando se producen sus desencadenantes. Las reacciones pueden darse en situaciones sociales, aunque sus desencadenantes suelen ser más descriptivos y menos tácticos.

CÓMO EMPEZAR EL ENCUENTRO

Los encuentros suelen empezar cuando pides a tus jugadores que tiren para determinar su iniciativa, lo que establece el orden en el que actuarán los personajes. Las reglas completas para tirar **iniciativa** están en la pág. 435 de *Manual de juego*, pero en resumen, la iniciativa implica que cada personaje haga una prueba (normalmente de Percepción, pero podría ser una habilidad distinta si lo consideras apropiado) y luego actúe en orden del resultado más alto al más bajo. A continuación, encontrarás información específica sobre cómo dirigir ciertos tipos de iniciativa o afrontar problemas. Se trata de directrices y puede que prefieras dirigir la iniciativa de forma distinta en tu mesa.

¿Cuándo pedir a los jugadores que tiren iniciativa? En la mayoría de los casos, es bastante sencillo: pides la tirada en cuanto uno de los participantes pretende atacar (o lanzar un desafío, desenvainar una arma, lanzar un conjuro preparatorio, iniciar un encuentro social como un debate o empezar a utilizar una acción que sus enemigos no pueden dejar de notar). Un jugador te dirá si su personaje pretende iniciar un conflicto y tú determinarás cuándo las acciones de los PNJs y otras criaturas iniciarán el combate. Ocasionalmente, dos bandos pueden tropezar el uno con el otro. En este caso, no hay mucho tiempo para decidir, pero aun así has de preguntar si alguien tiene intención de atacar. Si tanto los PJ como los PNJs solo quieren hablar o negociar, ¡no hay razón para tirar iniciativa solo para abandonar el combate inmediatamente!

Habilidades de iniciativa alternativas

La mayoría de las veces, los personajes usarán Percepción para tirar iniciativa; sin embargo, hay una serie de ocasiones en las que otra habilidad puede tener sentido. Pedir ocasionalmente diferentes habilidades en la prueba de iniciativa puede ser una buena forma de crear variedad en los encuentros. Ten en cuenta los siguientes factores cuando decidas qué pruebas permitir.





- Es probable que pidas Sigilo para un personaje que está Evitando ser visto o escondiéndose antes del combate.
- Podrías pedir Engaño si un personaje decide iniciar un ataque por sorpresa durante una negociación.
- Podrías pedir Sociedad para un personaje que se da cuenta de que el diplomático con el que está hablando es en realidad un espía basándose en la información incorrecta de su tapadera.
- Podrías pedir una habilidad mágica como Arcanos u Ocultismo para un lanzador de conjuros que estudia un extraño fenómeno mágico que de repente convoca a un monstruo para luchar contra el grupo.

Puedes permitir que un jugador argumente que tiene que usar una habilidad diferente a Percepción, pero solo si lo basa en algo que ha establecido de antemano. Por ejemplo, si en el preludio del ataque, el jugador de Merisiel hubiera dicho: "Voy a colgarme del candelabro del techo para caer sobre él", podrías permitirle usar Acrobacias para su tirada de iniciativa. Si solo hubiera dicho: "Eh, quiero atacar a esos tipos. ¿Puedo usar Acrobacias?" sin haber establecido una razón de antemano, probablemente no has de permitirlo.

Puede que descubras que, si un jugador tiene una Percepción baja pero un modificador alto en otra habilidad, podría seguir intentando usar la segunda en futuros encuentros. Mientras la narración se desarrolle de forma razonable, no pasa nada por permitirlo. Sin embargo, si ves que empieza a inventarse circunstancias extrañas para usar su habilidad favorita o que sus justificaciones para usarla hacen que se pierda demasiado tiempo, dile sencillamente que te gustaría que volviera a usar Percepción durante una temporada.

Iniciativa con enemigos escondidos

Cuando los miembros de uno o ambos bandos de una batalla inminente están siendo sigilosos, tendrás que lidiar con los impactos del Sigilo al inicio del encuentro. Cualquiera que esté Evitando ser visto querrá hacer una prueba de Sigilo para su iniciativa. Se aplican todos los bonificadores y penalizadores normales, incluyendo cualquier bonificador por cobertura. Puedes darles la opción de tirar Percepción en su lugar, pero si lo hacen, renuncian a su Sigilo y definitivamente van a ser detectados.

Para determinar si alguien permanece no detectado por otros participantes en el encuentro, sigue comparando su tirada de Sigilo para determinar su iniciativa con la CD de Percepción de sus enemigos. Continúan estando no detectados por nadie cuya CD alcancen o superen. Entonces, ¿qué haces si alguien saca mejor resultado que los demás en la iniciativa, pero todos sus enemigos superan su CD de Percepción? Bueno, todos los enemigos permanecen no detectados, pero no están inadvertidos. Eso significa que el participante que saca la tirada más alta sabe que hay alguien cerca y puede empezar a moverse, buscar y prepararse para luchar. Los personajes que están Evitando ser vistos siguen teniendo una ventaja significativa, ya que los otros tienen que gastar acciones y hacer pruebas adicionales para encontrarlos.

¿Y si ambos bandos se mueven sigilosamente? Puede que pasen totalmente desapercibidos unos de otros o puede que se encuentren de repente si se dirigen al mismo lugar.

PRIORIDADES DEL DJ

Como Director de juego, querrás tener en cuenta los siguientes puntos para crear una experiencia divertida para todos los jugadores (incluido tú) cuando dirijas encuentros.

- Responde a las preguntas con rapidez y decisión siempre que sea posible
- Crea expectación sobre lo que va a ocurrir a continuación
- Enfatiza la acción emocionante y establece un ritmo rápido
- Haz que los jugadores sepan cuándo les toca a ellos y, preferiblemente, cuándo les va a tocar a continuación
- Muestra las consecuencias inmediatas de las acciones

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Cómo situar a los personajes en el mapa

Si los PJs ya se están moviendo sobre un tablero, como suele ocurrir en los dungeons pequeños, ya sabes dónde están cuando tiran iniciativa. Si se están moviendo en exploración libre, colócalos en el mapa cuando tiran iniciativa. La forma más rápida es hacer que los jugadores coloquen sus miniaturas o fichas en un orden de marcha básico con antelación y luego simplemente se las sitúa en el mapa en esa formación. Si eso no funciona, por ejemplo cuando uno o más PJs están en un lugar diferente o el mapa no se ajusta al orden de marcha, puedes colocar tú mismo las miniaturas de los PJs y preguntar si todo el mundo está conforme con el lugar en el que se encuentra o hacer que los jugadores coloquen sus propias miniaturas. Si te parece que dejar que los jugadores lo hagan ellos mismos provoca demasiada indecisión (sobre todo si intentan contar las distancias de antemano), puedes cambiar de método. Recuerda colocar a los personajes que usan Sigilo en lugares razonablemente escondidos, incluso si eso significa que has de ajustar el orden de marcha para hacerlo.

Cómo preparar la escena

Al empezar un encuentro, dedica un momento a describir el lugar si aún no lo has hecho, utilizando algunos de los consejos de descripción que encontrarás en Ambientes evocadores de la pág. 38. Puede ser útil describir qué posición ocupan los enemigos dentro del entorno para situarlos mejor en el lugar. También puedes utilizar las expresiones de los enemigos para transmitir mejor la ubicación. ¿Hay un enemigo en actitud cautelosa cerca de un foso? ¿Otro está molesto por el agua que cae del techo? ¿Un glifo brillante ilumina a un enemigo con una siniestra luz roja?

DIFÍCULTAD INESPERADA

¿Qué hacer cuando un encuentro resulta ser mucho más (o mucho menos) difícil de lo previsto? Si es improbable que el encuentro mate a todos los personajes, lo mejor es seguir adelante, a menos que la lucha sea tan frustrante que nadie quiera continuar. Si es probable que mueran todos, considera seriamente formas de terminar el encuentro de forma diferente. El villano podría ofrecer a los PJs la oportunidad de rendirse, considerar su tarea completada y marcharse, o usar su ventaja para conseguir algo más que quiera. Si ocurre lo peor, en la pág. 33 hay sugerencias para lidiar con una Muerte de todo el grupo.

Si un combate es demasiado fácil, a menudo es mejor dejar que los jugadores disfruten de su victoria. Sin embargo, si pretendías que fuera una batalla pivotal, podría resultar en un anticlímax. Busca formas de que el enemigo escape o aporte refuerzos, pero el éxito de los PJs tiene que seguir siendo importante. Asegúrate de que los PJs sienten la desesperación del enemigo, posiblemente haciendo que este sacrifique algo importante para asegurar su huida.

En ambos casos, considera si la discrepancia con tus expectativas se debe a la suerte. De vez en cuando es de esperar que un bando se beneficie de una suerte extrema. Sin embargo, si el desafío se debe a un factor sobre el que tienes control como DJ (como un terreno desfavorable que dificulta las cosas a los PJs o un monstruo con una habilidad demasiado poderosa) es más probable que debas hacer ajustes.

CÓMO DIRIGIR EL ENCUENTRO

Una vez has tirado la iniciativa y preparado la escena, es hora de lanzarse al encuentro. Recorre la mesa en orden de iniciativa, preguntando a cada jugador qué le gustaría hacer en su turno; cuando llegue el momento de que actúe algún PNJ, monstruo o característica del entorno, interprétilo.

Cómo elegir las acciones de los adversarios

Los jugadores a menudo se coordinan y planifican para ser lo más eficaces posible, pero sus adversarios puede que no. Como DJ, interpretas a estos enemigos y decides sus tácticas. La mayoría de las criaturas tienen un conocimiento básico de tácticas simples como flanquear o centrarse en un único objetivo. Tienes que recordar que también reaccionan basándose en sus emociones y cometen errores, quizás incluso más que los PJs.

A la hora de seleccionar objetivos o elegir qué aptitudes usar, confía en el conocimiento de la situación que tienen los adversarios, no en el tuyo propio. Puede que sepas que el clérigo tiene un modificador alto a las salvaciones de Voluntad, pero un monstruo podría intentar usar una aptitud de miedo contra él. Eso no significa que debas interpretar a los adversarios como si fueran tontos; pueden aprender de sus errores, hacer planes sensatos e incluso investigar de antemano a los personajes.

Los adversarios no suelen atacar a un personaje que está inconsciente. Incluso si una criatura sabe que un personaje caído podría volver al combate, solo las criaturas más despiadas se

centran en los enemigos indefensos en lugar de en las amenazas más inmediatas que les rodean.

Dirigir a los adversarios es una mezcla de ser fiel a la criatura y hacer lo mejor para el drama de la partida. Piensa en tu encuentro como en una escena de lucha de una película o novela. Si el guerrero se burla de un gigante del fuego para desviar su atención del frágil mago, la decisión más acertada desde el punto de vista táctico es que el gigante siga golpeando al mago, pero ¿es esa la mejor opción para la escena? Quizá todos se diviertan más si el gigante dirige su ira contra el exasperante guerrero.

Velocidad de juego

Los encuentros han de avanzar rápidamente, dando a los PJs el tiempo justo para saborear los éxitos y lamentar los fracasos. Esto requiere un esfuerzo por parte de todos, pero puedes hacerlo más fácil dirigiendo a las criaturas y a los PNJs de forma eficiente. En primer lugar, no te preocupes demasiado por los pequeños errores que cometas en los encuentros. Si olvidaste aplicar el bonificador especial de una criatura o no realizaste una acción que hubiera evitado que la criatura sufriera daño, no es un gran problema. Vigila también lo que destacas durante la aventura. Sé rápido al describir un ataque normal, pero dedica un poco más de tiempo a un impacto crítico o a un gran conjuro. Todo esto tiene que ver con la importancia. Está bien ralentizar el juego para algo importante, pero es mejor avanzar con rapidez en lo que no lo es tanto. A medida que vayas jugando, desarrolla rápidamente un sentido de lo que es importante y lo que no.

Cómo consultar las reglas

Una de las principales formas en que el juego se ralentiza es cuando tú u otro jugador necesitáis consultar una regla. Para algo que no tiene demasiado impacto, es mejor tomar una decisión en el momento y seguir adelante. Dile al jugador que puede consultarla cuando no sea su turno y que después la jugarás como está escrita, pero que mientras tanto la partida tiene que continuar. No pasa nada por consultar algo que sea significativo y que dependa en gran medida de las reglas, como la descripción de un conjuro o las reglas de muerte y moribundo. Aun así, recitar un trozo entero del texto de las reglas puede sacar a los jugadores de la partida, así que no dudes en resumir. También es útil enseñar a los jugadores a buscar información por adelantado si creen que van a necesitarla, para que estén preparados cuando llegue su turno. Esto puede ser difícil como DJ, ya que básicamente siempre es tu turno. Sin embargo, puedes pedir a un jugador que busque algo por ti o, si necesitas hacer una pausa para consultar ciertos libros, recordar a los jugadores que planifiquen sus próximos turnos mientras estás ocupado.

Cómo rebobinar

Aunque el “rebobinado” puede ocurrir en cualquier modo de juego, suele ser más problemático en los encuentros. El rebobinado se produce cuando un jugador olvida añadir un bonificador o realizar una acción determinada o querría haber utilizado sus acciones en un orden diferente, y pretende rebobinar para compensar lo que no ha ocurrido. La mejor política suele ser dejarles rebobinar lo que necesiten dentro de su propio turno, pero detenerles antes de que se entrometan en el de otro jugador. De este modo, las interrupciones se mantienen dentro de unos



Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Sustitutos

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

límites razonables. Es posible que algunos ajustes sean fáciles de hacer fuera de un turno y se puedan permitir. Por ejemplo, si alguien olvidó añadir el daño extra de un conjuro *arma rúnica* a uno de sus golpes, es bastante fácil reducir los PG del monstruo en otro turno, pero si se da cuenta de que su ataque falló solo porque se olvidó el bonificador por *bendecir*, eso podría ser una interrupción excesiva. Tu decisión tiene que ser firme en estos asuntos. Intenta ser consistente sobre qué tipo de cosas rebobinarás y cuándo.

Tiradas complejas

A menudo harás varias tiradas al mismo tiempo, especialmente cuando hagas tiradas de salvación para varias criaturas contra conjuros de área o con varios objetivos. Esto a veces puede consumir una cantidad de tiempo considerable si estás resolviendo el resultado de la salvación de cada criatura y luego determinando su grado de éxito. Para hacerlo rápidamente, puedes usar una de las siguientes técnicas. Cada uno de los ejemplos siguientes utiliza un conjuro de PJ como ejemplo, pero estas recomendaciones también se aplican a tiradas similares que no son causadas por conjuros.

- Busca primero la Clase de dificultad del PJ y haz que el jugador tire el daño mientras tú haces las tiradas de salvación.
- Usa dados de distintos colores para los diferentes tipos de enemigos, o dispón los dados de forma que te resulte fácil saber qué criaturas o PNJs son cada uno.
- Ve en orden de los mejores resultados enemigos (el total más alto) a los peores. Esto significa que solo tendrás que preguntar una vez por los resultados en caso de éxito, una vez por el daño en caso de fallo, y así sucesivamente. También significa que solo tendrás que calcular cuándo pasas a un grado inferior de éxito, en lugar de recalcular cada vez.

Esto puede resultar más complicado cuando se piden tiradas de PJs. Asegúrate de llamar la atención de todos los jugadores cuyo PJ se vea afectado. Haz que todos tiren, pero no anuncies sus resultados. Mientras tiran sus salvaciones, tira el daño u otros efectos variables. Luego, anuncia la CD. Pregunta “¿Quién ha obtenido un éxito crítico?” y “¿Quién ha obtenido un éxito?” y así sucesivamente, de forma que solo tengas que compartir los resultados de cada categoría una vez. Puedes elegir no anunciar la CD si quieres y pedir resultados por múltiplos de 10 en su lugar, pero normalmente se tarda más, y aún es posible que los jugadores puedan determinar o estimar la CD de todos modos.

Cómo adjudicar las acciones

Algunas de las acciones básicas del juego requieren que interpretes cómo tiene que aplicarse una regla. Aquí encontrarás consejos sobre los tipos de decisiones que pueden ocurrir con frecuencia. Para decisiones de reglas que son del tipo sí o no (como si una criatura puede Prestar ayuda o Ponerse a cubierto), normalmente un PJ puede determinar antes de realizar la acción si hacerlo es viable; si no es viable por alguna razón, avísale de que no funcionará antes de que gaste tiempo, acciones o recursos intentándolo. Hay algunas excepciones, especialmente si la razón por la que una acción no funcionará es algo que un personaje no sabe. Por ejemplo, si un personaje intenta Ponerse a cubierto tras un muro, sin darse cuenta de que es ilusorio, no has de revelar el engaño antes de tiempo.

Averiguar intenciones

Cuando alguien intenta Averiguar intenciones de un PNJ, tendrás que averiguar cómo transmitir la información que recibe. Es mejor tratar de transmitirlo indirectamente, por ejemplo describiendo el lenguaje corporal de un objetivo mentiroso, su extraña elección de palabras, sudoración u otros detalles en lugar de decir: “No se está comportando con naturalidad”. Sin embargo, a veces puede ser satisfactorio soltar un contundente “¡Oh, está mintiendo al cien por cien!” en caso de éxito crítico. También es posible que tengas que determinar cuándo cambia la situación lo suficiente como para que alguien vuelva a intentar Averiguar intenciones. Normalmente, esto significa que el comportamiento del sujeto tiene que cambiar o que la persona que hace la prueba tiene que recibir nuevas pruebas de que algo está fuera de lo normal. Si otro PJ intenta Averiguar intenciones, obtiene información diferente sobre el objetivo, y la comparte, eso no cuenta realmente como nueva información para un PJ que lo intentara previamente. Más bien, depende de los jugadores interpretar cualquier cambio en su pensamiento como resultado.

Buscar

La acción Buscar deja a tu criterio cuánto tiempo tiene que durar una búsqueda. Usa el sentido común. La mayoría de las veces, tratar de ver a una criatura escondida en un área pequeña, o algo más que podrías encontrar con una acción individual de Buscar en lugar de una actividad de exploración Registrar a largo plazo, tiene que ser por defecto una sola acción. La mayor distinción es si algo utiliza 3 acciones o menos (y por lo tanto se puede lograr en un solo turno) o requiere mucho más tiempo y no se puede lograr en un encuentro. Considera si tiene sentido que el personaje lo consiga durante el encuentro o no y si eso pudiera ser un giro interesante en el relato.

Ponerse a cubierto

A menudo tendrás que determinar si alguien puede Ponerse a cubierto. Normalmente solo se necesita un objeto lo suficientemente grande tras el que esconderse. Imagina al personaje agachado e imagina si el objeto puede cubrir casi por completo su contorno. Ponerse a cubierto también puede requerir que se tire al suelo, por ejemplo, si quiere ponerse a cubierto debajo de una mesa. La mayoría de las veces, puedes dejar que se combinen estas acciones en lugar de utilizar dos distintas.

Preparar

La actividad Preparar permite a la persona que actúa elegir el desencadenante de su acción preparada. Sin embargo, a veces puede ser necesario poner límites a lo que se puede elegir. En particular, el desencadenante tiene que ser algo que ocurre en el mundo del juego y es observable por el personaje, en lugar de un concepto de las reglas que no existe en el mundo. Por ejemplo, si un jugador dice: “Me Preparo para dispararle una flecha si usa una acción de concentrar” o “Me Preparo para atacarle si tiene menos de cuarenta y siete Puntos de Golpe”, averigua a qué está aguardando específicamente su personaje. Si no tiene una respuesta clara para eso, tiene que modificar su acción.

Prestar ayuda

Depende de ti si la preparación de alguien es suficiente para

permitirle Prestar ayuda a un aliado. La preparación tiene que ser específica para la tarea en cuestión. Ayudar a alguien a mantener firme una ganzúa podría ser suficiente preparación para Prestar ayuda a un intento de Forzar una cerradura, pero decir simplemente que vas a “animarle”, probablemente no lo sería. En segundo lugar, el personaje que intenta Prestar ayuda tiene que estar en una posición adecuada para hacerlo y ser capaz de transmitir la información necesaria. Ayudar a un personaje a Trepar un muro es bastante difícil si el personaje al que un PJ quiere Prestar ayuda no está cerca. Del mismo modo, un personaje normalmente necesita estar al lado de su aliado o de un enemigo para Prestar ayuda al aliado a atacar al enemigo. También tendrás que determinar cuánto tiempo requiere la preparación. Normalmente, una acción individual es suficiente para ayudar en una tarea que se completa en un solo asalto, pero para ayudar a alguien a realizar una tarea a largo plazo, como una investigación, el personaje tiene que ayudar hasta que se termina la misma.

Bonificadores y penalizadores *ad hoc*

Esta sección cubre algunas reglas básicas sobre cómo responder mejor a las tácticas de los PJs, cuándo aplicar bonificadores y penalizadores *ad hoc* y cuándo usar ciertas tácticas para los PNJs. Cuando los PJs se esfuerzan en conseguir ventajas contra sus enemigos, tienen que obtener alguna recompensa, si sus tácticas tienen sentido en la narrativa. Los bonificadores y penalizadores *ad hoc* te dan algunas herramientas mecánicas para enfatizar eso. Ten en cuenta que también puedes cambiar el flujo del relato para responder a las tácticas. Alterar el comportamiento de un enemigo puede ser una consecuencia más satisfactoria que simplemente obtener un bonificador.

Cuando estés determinando si conceder o no un bonificador especial que no esté definido en las reglas, incluso cuando un jugador te pregunte si obtiene un bonificador por hacer algo, hazte las siguientes preguntas.

- ¿Es el resultado de una estrategia interesante, sorprendente o novedosa por parte del personaje?
- ¿Ha supuesto un esfuerzo o una reflexión inteligente?
- ¿Es fácil de repetir en casi todas las batallas?

Si has respondido afirmativamente a cualquiera de las dos primeras preguntas, lo más probable es que debas asignar un bonificador por circunstancia, normalmente +1 o +2. Sin embargo, si has respondido afirmativamente a la tercera, probablemente no has de asignarlo a menos que realmente quieras ver esa táctica usada una y otra vez.

Intenta usar bonificadores *ad hoc* un poco más a menudo que penalizadores *ad hoc*. Si crees que un penalizador puede ser apropiado, pregúntate lo siguiente.

- ¿Crea el entorno o el terreno alguna desventaja aplicable al personaje?
- ¿Tendría el personaje que haber esperado que esto fuera más difícil basándose en lo que ya sabía?
- ¿Deriva esta circunstancia de una mala decisión por parte de a quien se le impone el penalizador?
- ¿Es esta circunstancia negativa fácil de repetir en casi todas las batallas?

Una vez más, responder afirmativamente a la mayoría de estas preguntas significa que es más probable que debas imponer un penalizador y responder afirmativamente a la última pregunta significa que es menos probable que debas hacerlo.

Mapas y miniaturas

Un tablero cuadrículado y miniaturas pueden facilitar a los jugadores la visualización del combate y proporcionarles un componente visual en el que centrarse. La cosa puede ir desde un tablero básico con líneas de rotulador apresuradas y monedas para las miniaturas, hasta un *Flip-Mat* a todo color con miniaturas oficiales previamente pintadas o peones de cartón, pasando por una colección de terreno de dungeon en 3D y miniaturas pintadas a mano para cada personaje. Muchos tableros virtuales tienen mapas preestablecidos, paquetes de peones y funciones integradas para el movimiento y la línea de visión. Jugar con todos estos recursos puede ser divertido. Tu sistema tendrá que ajustarse a tu compromiso de tiempo, tu presupuesto y la estética que prefieras.

También puedes dar vida al escenario describiendo detalles sensoriales como sonidos, olores, temperatura y elementos tridimensionales que no están representados en el mapa. Describir cómo resuena una espada al golpear un escudo, un conjuro de *arco eléctrico* errante que hace saltar chispas sobre la vajilla de plata, etc., hace que el juego parezca más vivo.

Colocar las miniaturas en un tablero puede dar la sensación de que hay que ser muy exigente con las reglas, ¡pero sigue habiendo espacio para la improvisación! Puedes conceder 5 pies (1,5 m) más de movimiento a alguien que corre cuesta abajo si eso hace que su turno sea más dramático. Puedes dar a los jugadores pequeñas mejoras que encajan con el relato que quieras contar y llenar matices en la localización más allá de lo que aparece en el mapa.

Cobertura

Tú determinas si un personaje tiene cobertura. Las reglas para fijar límites que se encuentran en el *Manual de juego* son útiles en casos sencillos pero, en situaciones más complicadas, usa tu propio criterio para tomar la decisión. Considera los detalles del entorno y el espacio 3D más allá de lo que hay en el tablero. Por ejemplo, unos estandartes que cuelgan pueden proporcionar cobertura, o un PJ encaramado a un saliente puede tener un tiro despejado contra un enemigo que está tras un muro bajo. Sé generoso con los PJs que usan la creatividad para colocarse en posiciones inteligentes, especialmente si invierten acciones valiosas para mover o Ponerte a cubierto.

Cómo dividir y combinar el movimiento

Los diferentes tipos de acciones que representan el movimiento se dividen para aclarar cómo funcionan las reglas con las acciones de una criatura. Sin embargo, pueden darse situaciones extrañas, como cuando una criatura quiere saltar en vertical para coger algo y necesita moverse solo un poco para acercarse, luego saltar y luego seguir moviéndose. Esto puede acabar dando la sensación de que pierde gran parte de su movimiento para conseguirlo. A tu discreción, puedes permitir a los PJs combinar esencialmente estos movimientos en uno fluido como una



actividad de 2 acciones: moverse al alcance de un Salto, luego Saltar y luego usar el resto de su Velocidad.

Esto normalmente solo funciona para encadenar tipos de movimiento. Hacer algo como Interactuar para abrir una puerta o asestar un Golpe normalmente detiene el movimiento lo suficiente como para que hacerlo en medio del movimiento no sea práctico.

Batallas especiales y movimiento

Las batallas más complejas pueden requerir reglas especializadas.

Combatir desde una montura

La logística del combate desde una montura requiere algo más de trabajo. Si sabes que se va a producir uno, asegúrate de que el combate tiene lugar en un sitio con bastante espacio para moverse, ya que es probable que implique a varias criaturas de mayor tamaño. Para un combate en el que solo uno de los bandos tiene monturas, puede que quieras un entorno con algunas zonas demasiado pequeñas para las monturas, de modo que el bando a pie pueda disponer de una ventaja táctica en ellas para compensar la mayor movilidad del otro bando.

Cuando los PJs están sobre una montura, sus enemigos tienen que centrar la mayoría de sus ataques en los PJs, no en sus monturas. Puede ser frustrante para los jugadores si los enemigos atacan a las monturas de los PJs con demasiada frecuencia, así que haz que los enemigos recuerden quién es

la verdadera amenaza. Cuando los PJs luchen contra enemigos montados, intenta mantener el nivel de la montura bastante cerca del nivel de los PJs; en lugar de poner a un enemigo de 13.^{er} nivel en un caballo de guerra de 2.^o nivel, usa una pesadilla mayor de 11.^o nivel o algo similar. Encajarán mejor temáticamente y evitará que el enemigo sea desmontado con demasiada facilidad. Si una montura queda inconsciente o muerta, el jinete puede desmontar sin problemas si la montura estaba quieta, pero si estaba en movimiento, probablemente has de pedir al jinete que haga una salvación de Reflejos. Si falla, es arrojado una distancia corta y queda tumbado. Establecer una CD sencilla de 20 para rango experto suele funcionar bien para este tipo de pruebas.

El combate sobre una montura en un tablero es difícil para una lucha a la carrera con ambos bandos corriendo a toda velocidad. En estas situaciones, puede ser mejor renunciar a las casillas, aunque las miniaturas siguen pudiendo resultar útiles para el posicionamiento relativo y las distancias para los ataques a distancia. Para una carrera de este tipo, considera usar en su lugar el subsistema de persecuciones (pág. 192).

Las reglas de monturas son para casos comunes: humanoides montando cuadrúpedos. Sin embargo, puedes permitir que alguien monte una bestia u otro tipo de criatura con algunos ajustes. Para una montura inteligente (como un pegaso o un unicornio), usa las reglas estándar para el combate montado, pero en lugar de hacer una prueba para Comandar

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

VARIANTES DE TABLERO

Estas dos variantes pueden cambiar el funcionamiento de la distancia y el movimiento en tu juego.

Sin tablero

Puedes jugar encuentros sin ningún tablero cuadrulado. Esto es lo mejor para grupos que pueden imaginar fácilmente su entorno sin una ayuda visual y para batallas que no requieren entender un espacio físico complejo. La partida no tiene por qué desarrollarse exclusivamente en un mapa o sin él: puedes jugar la mayoría de los combates sencillos sin tablero y utilizar uno para los combates muy tácticos o las grandes escenas. La estructura de 3 acciones es tu mejor amiga. Puede que te encuentres respondiendo a un montón de preguntas sobre acciones y espacio, como “¿Puedo llegar hasta allí en este turno?” o “¿A cuántos de los cielos puedo afectar con una bola de fuego?”. Si te ves obligado a recordar repetidamente a los jugadores las características físicas del entorno o la posición de los enemigos, puede que estés haciendo que tus encuentros sean demasiado tácticos para lo que admite una partida sin tablero. Este estilo funciona mejor para fomentar la acción imaginativa y cinematográfica y el juego rápido sin obsesionarse demasiado con los detalles.

Diagonales uniformes

Si quieras, tu grupo puede contar todas las diagonales como 5 pies (1,5 m) en lugar de contar cada diagonal alterna como 10 pies (3 m). Esto acelera el juego, pero a algunas personas les parece que rompe la suspensión de la incredulidad. Se nota más cuando alguien se mueve una gran distancia a lo largo de una diagonal de una sola vez o cuando los personajes empiezan a moverse en diagonal tanto como les es posible para cubrir más distancia. El uso de esta variante requiere pensar en el mapa del juego en términos más abstractos y menos como un entorno físico real donde el mapa está reflejando con precisión el tamaño de la habitación o área de encuentro. Puedes elegir entre medir las áreas de los conjuros basadas en radio de la misma manera o visualizarlas como círculos u otras formas redondas. Esto último funciona mejor si usas plantillas.

Tableros hexagonales

Algunos de los retos del movimiento en diagonal pueden solucionarse utilizando un tablero con una parrilla hexagonal en lugar de una parrilla cuadrada, o utilizando un tablero con casillas desplazadas, que funciona de forma similar. Esto te permite contar el movimiento igual en todas las direcciones. Sin embargo, hace que el flanqueo sea un poco más difícil de llevar a cabo, requiere que dispongas las miniaturas estándar Grandes y mayores de forma diferente y causa problemas al dibujar mapas que consisten principalmente en estructuras rectangulares, ya que tendrás un montón de hexágonos parcialmente ocupados.

Menudo, puede que quiera montar sobre el hombro de otro PJ. En este caso, los dos PJs han de tirar iniciativa y actuar juntos en la tirada más baja y solo obtienen dos acciones al comienzo de sus turnos en lugar de tres, ya que el PJ más grande tiene que invertir una acción en mantener al PJ más pequeño en equilibrio y el PJ más pequeño tiene que gastar una acción en sujetarse.

Combate aéreo

Determinar la posición en el aire puede ser complicado, y a menudo es mejor ser más relajado con las reglas de movimiento, flanqueo, etc. que en un tablero plano. Si una criatura vuela, es importante determinar con antelación la altura de los posibles obstáculos de la zona. De esta forma, nadie se sorprenderá al descubrir de repente que el techo es más bajo de lo que pensaba o que los árboles altos crean una barrera. Ten cuidado con los combates aéreos antes de que los PJs dispongan de magia que les permita volar. Ten especial cuidado con los enemigos voladores que usan ataques a distancia porque los PJs podrían no tener herramientas adecuadas para luchar contra ellos.

Las reglas para volar dicen que una criatura puede necesitar una prueba de Acrobacias para Maniobrar en vuelo si quiere realizar movimientos complicados. En general, puedes usar el mismo criterio que al pedir pruebas de Acrobacias cuando alguien se está moviendo por el suelo. Intentar un picado en un espacio estrecho o hacer un giro brusco puede requerir pruebas, normalmente con una CD sencilla.

Las caídas pueden ser mortales y a menudo tienen lugar cuando volar o unconjuro similar se disipa. ¡Forma parte del riesgo de volar! Los enemigos voladores pueden mantenerse más cerca del suelo para evitar dicho riesgo, o utilizar magia como el conjuro *aterrizaje suave* para evitar el daño o un *talismán gato de jade* para reducirlo.

Combate acuático

Las reglas de Pathfinder son bastante generosas para con las batallas de acción bajo el agua. Dos retos importantes para las criaturas no acuáticas son respirar bajo el agua (o aguantar la respiración) y carecer de Velocidad de nado. A menudo es mejor dejar las aventuras acuáticas para niveles más altos, cuando los PJs pueden conseguir soluciones mágicas para estos problemas, pero en su lugar puedes conceder pronto dicha magia, ya que no es fácil de explotar en aventuras terrestres como puede serlo la magia de vuelo. Al igual que con el vuelo, la disipación puede ser mortal si alguien depende de la magia para respirar bajo el agua. Por lo general, es mejor evitar que los enemigos que pueden respirar bajo el agua disipen la magia de respiración acuática que mantiene con vida a los PJs. Aunque los PJs puedan usar *burbuja de aire* y volver a lanzar rápidamente *respirar agua*, que esto ocurra repetidamente puede ser frustrante, y verse obligado a preparar un conjuro de *respirar agua* de nivel extremadamente alto para evitarlo tampoco es muy divertido. Carecer de Velocidad de nado es más fácil de manejar, excepto para los personajes con poco Atletismo, que podrían tener que elaborar estrategias para superar sus carencias. La CD para

a un animal, el jinete usa el mismo número de acciones para pedir a la criatura que haga lo que él quiere. Como DJ, tú determinas si la criatura hace lo que se le pide y si se necesitan pruebas de Diplomacia o similares. Si uno de tus PJ es



Nadar bajo el agua no tiene que ser muy alta, normalmente 15, o 13 en aguas tranquilas.

Cuando alguien queda inconsciente bajo el agua, normalmente flota o se hunde. Tú decides en función de su flotabilidad; la mayoría de los aventureros lleva una carga lo bastante pesada como para hundirse.

Cuando un grupo está en el agua y otro fuera de ella, ten en cuenta que las reglas de combate acuático para los ataques se aplican cuando cualquiera de las partes está en el agua. Podrías decidir que un personaje en el agua está oculto contra alguien fuera de ella debido a la distorsión, y viceversa.

Encuentros sociales

La mayoría de las conversaciones se desarrollan mejor con una interpretación libre y una o dos pruebas de habilidades sociales. A veces, sin embargo, una situación tensa o una conversación crucial requieren un encuentro social en el que se usa la iniciativa, como en un encuentro de combate. Como en cualquier otro encuentro, lo que está en juego en uno social tiene que ser importante. Un encuentro social fallido puede significar que un personaje sea encarcelado o condenado a muerte, que un rival importante se convierta en una potencia política o que un aliado clave caiga en desgracia y sea condenado al ostracismo.

Usar la estructura de un encuentro es útil porque aclara los tiempos más que en el juego libre, y cada personaje siente que está contribuyendo. Cuando dirijas un encuentro social, establece lo que está en juego desde el principio, para que los jugadores conozcan las consecuencias del éxito o del fracaso y las circunstancias que harán que termine.

Tienes mucha más flexibilidad para organizar un encuentro social que un encuentro de combate. Extender la duración de los asaltos más allá de 6 segundos, permitir más improvisación y centrarse menos en ataques especiales y conjuros diferencian un encuentro social de uno de combate. En la mayoría de los casos, no has de preocuparte por los movimientos de los personajes, ni necesitas un mapa. Sé flexible y alentador cuando dirijas un encuentro social, y no te preocupes por detalles como el movimiento de los personajes excepto en casos extremos. Permite que los PJs compartan información con tanta libertad como los jugadores puedan hacerlo alrededor de la mesa. Si un personaje está observando al oponente en busca de señales de que está mintiendo, da por sentado que puede transmitirlo fácilmente a otros personajes de forma sutil. Es bueno recordar a los jugadores las cosas que sus personajes podrían saber o de las que podrían darse cuenta, incluso si los jugadores, en ese momento, no las tienen en mente. Describe los estados mentales de los PNJs y pide aclaraciones sobre las actitudes de los PJs cuando sea necesario.

Algunos ejemplos de encuentros sociales incluyen:

- Probar la inocencia de alguien ante un juez
- Convencer a un monarca vecino para que ayude a defenderse de una invasión
- Vencer a un bardo rival en una batalla de ingenio
- Desenmascarar el engaño de un villano ante la corte de un noble
- Refutar las teorías científicas de un rival ante una asamblea del gremio de alquimistas
- Poner fin a un tenso enfrentamiento

Nivel fuera de combate

El nivel de una criatura mide su perspicacia en combate, pero algunas criaturas que serían fáciles de vencer en una batalla pueden ser peligrosas en encuentros sociales u otros desafíos. Estas criaturas suelen tener modificadores de habilidad y defensas mentales mucho mayores de lo que indicarían sus niveles. Consulta la pág. 128 para obtener información sobre cómo establecer estas estadísticas.

Otorga PX por derrotar a un PNJ en un encuentro social basándote en el nivel relevante en lugar del nivel de combate de la criatura. Un PNJ de este tipo podría tener una aptitud similar a la siguiente.

Especialista en tribunales En un juicio u otro procedimiento legal, el juez es un desafío de 6º nivel.

Iniciativa y acciones

Para determinar la iniciativa en un encuentro social, normalmente los personajes tiran Sociedad o una habilidad basada en el Carisma, como Diplomacia o Engaño. Como en otros encuentros, la forma en que un personaje afronta el conflicto determina qué habilidad se tira. En el turno de un personaje, normalmente puede hacer una tirada, normalmente usando una acción de habilidad. Deja que el jugador interprete lo que su personaje dice y hace, y luego determina lo que tirará. Permítele usar cualquier habilidad o conjuro que pueda ayudarle a defender sus argumentos, aunque ten en cuenta que cuando la mayoría de la gente ve los signos visuales de un conjuro siendo lanzado, piensan que alguien está usando magia para intentar influenciarles o dañarles, y tienen una reacción negativa. En términos generales, un turno tiene que durar lo suficiente para que el personaje haga una observación notable y haga una prueba antes de pasar al siguiente personaje en el orden de iniciativa.

Los buenos encuentros sociales incluyen una oposición, que puede ser directa, como un rival que argumenta en contra de los argumentos de los personajes, o pasiva, como una turba que se vuelve automáticamente más revoltosa a medida que pasa cada asalto. Dale a la oposición una o más posiciones en el orden de iniciativa para poder transmitir lo que está haciendo. Puedes crear estadísticas de juego para la oposición, especialmente si se trata de un individuo, pero en situaciones como la de la turba revoltosa, puede que no necesites más que establecer una serie de CD cada vez más difíciles.

Cómo medir el éxito y el avance

Tendrás que decidir cómo medir el éxito de los personajes en los encuentros sociales, ya que no hay CA a la que apuntar ni PG que reducir. La pág. 54 incluye una guía para establecer las CD de las acciones de habilidad social, a menudo utilizando la CD de Voluntad del objetivo. Si necesitas una CD para quien no tiene estadísticas, como una multitud o un PNJ para el que aún no has generado estadísticas, utiliza las directrices para establecer las CD, que se encuentran en la pág. 52. Puedes elegir una CD sencilla o utilizar una CD basada en el nivel, estimando un nivel para el sujeto o lo difícil que tiene que ser influenciarlo.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

ENCUENTROS EVITADOS

¿Qué ocurre si has planeado un combate o desafío y los PJs encuentran una forma de evitarlo por completo? Esto podría dejarles atrás en PX o hacerles perder información o tesoros importantes.

En el caso de los PX, las directrices son sencillas: si los personajes evitan el desafío mediante un juego táctico inteligente, un intercambio diplomático astuto, un uso inteligente de la magia u otro enfoque que requiere ingenio y planificación, concédeles los PX habituales del encuentro. Si hicieron algo que solo requirió un esfuerzo moderado o fue un golpe de suerte, como encontrar un pasadizo secreto y usarlo para evitar un combate, concédeles PX por un logro menor o moderado. En una aventura de estructura más libre, como un gran dungeon con múltiples caminos, puede que no haya recompensa por evitar un encuentro, porque hacerlo fue trivial.

Tendrás que pensar bien si te saltas información u objetos cuando los jugadores se saltan los encuentros. En primer lugar, busca otro lugar razonable en la aventura para compartir la información o el objeto. Si tiene sentido, mueve el encuentro original a otra parte de la aventura y da a los PJs una ventaja importante por haberse saltado el encuentro original.

Los estados de actitud (hostil, malintencionado, indiferente, amistoso y solícito) proporcionan una forma útil de seguir el avance de un encuentro social. Utilízalos para representar la actitud de una autoridad, una multitud, un jurado o cosas similares. Un objetivo típico de un encuentro social es cambiar la actitud de una persona o grupo a solícito para que te ayuden, o calmar a un grupo o persona hostil para apaciguar una situación. Intenta dar a los jugadores una idea clara de cuánto han progresado a medida que avanza el encuentro.

Otra opción es llevar la cuenta del número de éxitos o fracasos que acumulan los personajes, ya sea utilizando un subsistema como los Puntos de Victoria (pág. 184) o la Influencia (pág. 187) o algo más personalizado. Por ejemplo, puedes que necesites engañar a cuatro guardias para que abandonen sus puestos y llevar la cuenta de cada intento con éxito de Mentir o Crear una distracción hasta un total de cuatro éxitos necesarios.

También puedes combinar estos dos métodos; si los PJs necesitan que un grupo de nobles importantes voten a su favor, el objetivo del encuentro podría ser asegurarse de que la mayoría de los nobles tienen una actitud mejor hacia los PJs de la que tienen hacia un rival, todo dentro de un tiempo limitado.

Consecuencias

Cuando hayas establecido lo que está en juego al comienzo de un encuentro social, da una idea de las consecuencias. Más allá de los beneficios narrativos que pueden obtener los personajes, un encuentro social suele incluir una recompensa en PX. Dado que se trata de encuentros similares a los de

combate, otorgan una cantidad considerable de PX, normalmente la de un logro moderado, o incluso un logro mayor si el encuentro fue la culminación de planes a largo plazo o si un adversario importante recibió su merecido.

El resultado de un encuentro social tiene que dirigir el relato de la partida. Busca repercusiones. ¿Qué PNJs podrían ver ahora a los PJs con mejores ojos? ¿Cuáles podrían guardar rencor o formular un nuevo plan? Un encuentro social puede sellar el destino de un PNJ y poner fin a su historia, pero esto no es cierto para los PJs. Incluso si algo parece realmente horrible para ellos, como una sentencia de muerte, el encuentro social no es el final: aún hay tiempo para heroicidades desesperadas o un giro en el relato.

CÓMO TERMINAR EL ENCUENTRO

Un encuentro de combate suele terminar cuando todas las criaturas de un bando mueren o quedan inconscientes. Una vez que esto ocurre, se puede dejar de actuar por orden de iniciativa. El bando superviviente tiene entonces tiempo suficiente para asegurarse de que todos los abatidos permanecen en el suelo. Sin embargo, puede que necesites seguir contando asaltos de combate si algún PJ está al borde de la muerte, aferrado a un precipicio o en alguna otra situación en la que cada momento importa para su supervivencia.

Puedes decidir que un combate ha terminado si ya no queda ningún desafío y los personajes están acabando con los últimos enemigos débiles. Sin embargo, evita hacer esto si alguno de los jugadores todavía tiene cosas ingeniosas e interesantes que quiere probar o conjuros en los que se está concentrando: terminar un encuentro antes de tiempo es una herramienta para evitar el aburrimiento, no para negarle a alguien su diversión. Puedes terminar un combate antes de tiempo de varias formas: los enemigos pueden rendirse, un adversario puede morir antes de que sus Puntos de Golpe se agotan realmente, o simplemente puedes decir que la batalla ha terminado y que los PJs despachan fácilmente a los enemigos que quedan. En este último caso, puedes preguntar: “¿Os parece bien a todos que demos por finalizada la batalla?” para asegurarte de que tus jugadores están de acuerdo.

Un bando puede rendirse cuando casi todos sus miembros han sido derrotados o si ciertos conjuros o habilidades lo desmoralizan por completo. Una vez que hay una rendición, abandona del orden de iniciativa y entabla una breve negociación. Estas conversaciones tratan realmente sobre si los ganadores mostrarán piedad con los perdedores o simplemente los matarán o se desharán de ellos de otra forma. El bando que se rinde no suele tener mucha influencia en estos casos, así que evita debates largos.

Enemigo que huye...

Los enemigos que huyen a veces pueden causar problemas en la mesa de juego, ya que los jugadores a menudo quieren perseguirlos, pensando que podrían volver como una amenaza más adelante. Esto puede empantanar fácilmente la partida y alargar un encuentro que ya ha llegado a su conclusión, así que evita jugarlo movimiento a movimiento. Si todos los



adversarios están en fuga, renuncia al orden de iniciativa y da a cada PJ la opción de perseguir a cualquier enemigo en fuga. Cada PJ puede declarar una acción, conjuro u otra aptitud para intentar seguirle. Luego, compara la Velocidad del PJ con la del objetivo, evalúa en qué medida ayudaría el conjuro o aptitud elegido por el perseguidor, y ten en cuenta cualquier aptitud de la presa que pudiera ayudarla a escapar. Si determinas que el perseguidor la alcanza, vuelve al combate con el orden de iniciativa original. Si no, la presa escapa por el momento.

Muerte de todo el grupo

Quizás el más temido de los resultados de una sesión de juego, una muerte de todo el grupo (*TPK: siglas de total party kill en inglés*) puede significar el final de una aventura o campaña. En un TPK, todos los miembros del grupo mueren. Piensa de antemano en lo cómodo que te sientes con los TPK y coméntalo con los demás jugadores. Esto puede proporcionar información valiosa, no solo sobre cómo has de manejar una, sino también sobre el nivel implícito de letalidad que esperan los jugadores.

Los TPK rara vez son inevitables. Normalmente se hace evidente en algún momento de la sesión (ya sea para todos o solo para ti) que se avecina un desastre. Lo que los jugadores hagan con dicho conocimiento depende de ellos, pero tú tienes más control y puedes tomar medidas para evitarlo. Por ejemplo, quizás el enemigo de los PJs se distrae con algo, un

aliado llega para ayudar a los héroes o el villano los captura en lugar de matarlos directamente.

El camino más sencillo es dejar una ruta de escape clara que los PJs puedan tomar, aunque quizás algunos personajes caigan por el camino. No es enteramente tu responsabilidad evitar un TPK, pero ofrecer semejantes oportunidades da a los jugadores más voz en el destino de sus personajes.

Si de todas formas se produjera un TPK, el tipo de partida que estés dirigiendo tiene que influir en tu forma de afrontar la situación. Por ejemplo, en una campaña con una historia relativamente ligera centrada en la exploración de dungeons, un TPK es un problema menor: los jugadores simplemente forman un nuevo grupo de aventureros y continúan donde lo dejaron los muertos. Si diriges una partida con una historia intensa en la que cada PJ tiene un interés personal en derrotar al villano, salvar una ciudad o algo parecido, un TPK podría obligarte a rehacer varios arcos argumentales. Por ejemplo, el nuevo personaje de un jugador podría ser el hermano de su anterior personaje caído, creando así cierta continuidad entre los dos personajes y asegurando que el nuevo personaje sigue teniendo interés en derrotar al villano.

Ten en cuenta que la partida solo tiene que continuar si los jugadores quieren. El final prematuro de una aventura o campaña no siempre es malo. Si el grupo está interesado en pasar a otra cosa, no hay nada malo en terminar la campaña y empezar algo diferente.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CÓMO DIRIGIR LA EXPLORACIÓN

El modo de exploración es el tejido conectivo de tu aventura o misión: todo lo que ocurre mientras los personajes se mueven entre encuentros. Puede ser buscar un libro raro en una biblioteca, recorrer un bosque espeluznante, fortificar un castillo antes del ataque de un monstruo o peinar la ciudad en busca de una persona desaparecida.

En esencia, la exploración consiste en recompensar a los PJs por averiguar cosas sobre su entorno. Para facilitarlo, es especialmente importante tener y transmitir una imagen mental clara de lo que rodea al grupo. Serás más capaz de seguir la pista de dónde están los jugadores y describir las vistas, sonidos y otras sensaciones de sus lugares de aventura.

El modo exploración está intencionadamente menos reglamentado que los encuentros. Como resultado, tendrás que tomar muchas más decisiones sobre casi todo lo que ocurre mientras creas el mundo y describes cómo cambia en respuesta a las acciones de los jugadores. Anima a los jugadores a que sus personajes exploren de verdad y recompensa su curiosidad. Las cosas que intentan hacer en el modo de exploración te muestran lo que les interesa y lo que consideran importante. A medida que juegues, te harás una idea de los aspectos de la exploración que intriguen a ciertos jugadores y podrás añadir más de esas cosas a tus aventuras o enfatizar estos puntos en las aventuras publicadas.

Riesgo: de bajo a moderado. El modo de exploración tiene que usarse cuando hay cierto riesgo, pero no inmediato. Los PJs pueden estar en un entorno donde es probable que se enfrenten a monstruos o riesgos, pero normalmente permanecen en modo exploración hasta que entran en una pelea o se involucran en alguna otra interacción directa.

Escala temporal: cuando los PJs están en modo exploración, el tiempo en el mundo del juego pasa mucho más rápido que el tiempo del mundo real en la mesa, así que raramente se mide al segundo o al minuto. Puedes acelerar o ralentizar la velocidad a la que suceden las cosas conforme sea necesario. Si es importante saber exactamente cuánto tiempo pasa, normalmente puedes calcular el tiempo que pasas en el modo de exploración en secciones de 10 minutos.

Acciones y reacciones: aunque la exploración no está dividida en asaltos, las actividades de exploración dan por sentado que los PJs pasan parte de su tiempo usando acciones,



como Buscar o Interactuar. Si tienen acciones específicas que quieren usar, han de preguntar; tú puedes decidir si las acciones se aplican y si hay que cambiar al modo encuentro para mayor detalle. Los PJs podrán usar cualquier reacción relevante que surja durante el modo exploración.

ESCENAS DURANTE LA EXPLORACIÓN

Puede ayudarte pensar en la exploración como una serie de escenas, donde los encuentros rompen la exploración y funcionan como subsecciones dentro de ella. Muchas de ellas se basan en la geografía, por ejemplo, con la exploración de una serie de pasillos de dungeon como una escena y la entrada en la gran sala del dungeon iniciando otra. Otras veces, saldrás de una escena en un punto de interés. Si los PJs deciden detener su viaje e investigar una estatua, considéralo una nueva escena.

Esto te da un buen punto para describir la transición entre escenas. Describe lo que estaba ocurriendo para reforzar dónde estaba el grupo, luego describe a qué se enfrentan ahora para mostrar el cambio. Por ejemplo: “Habéis estado avanzando por ese largo pasillo pero, tras un momento de debate, os detenéis, vuestros pasos y voces siguen resonando por el pasillo. La estatua de piedra que tenéis ante vosotros mide siete pies (2,10 m) de altura y está adornada con rubíes. Representa... ¿quizá a un dios? Su rostro está dañado y roto. ¿Qué hacéis?”.

Al presentar una escena, tu descripción inicial tiene que establecer las expectativas sobre el nivel de detalle de la misma, que los jugadores y tú podréis modificar conforme sea necesario durante la partida. Dado que los jugadores no están sujetos a un estricto orden de iniciativa en el modo de exploración, puede ser útil elegir proactivamente a los PJs para evitar que todos hablen a la vez. Si es posible, empieza con alguien que haya instigado el cambio de escena, o quizás con el PJ que está usando la actividad de exploración más relevante, como un PJ Investigando obras de arte o Registrando secretos en el ejemplo anterior.

Aunque el número de escenas que podrían tener lugar durante la exploración solo está limitado por tu imaginación y las acciones de tus jugadores, hay algunos tipos comunes de escenas que suelen surgir, que se detallarán más adelante.

Preparativos diarios

Justo antes de salir a explorar o tras una noche de descanso, los PJs dedican tiempo a prepararse para el día de aventuras. Esto suele ocurrir en un lapso de 30 minutos a una hora por la mañana, pero solo después de 8 horas completas de descanso. Los preparativos diarios incluyen lo siguiente.

- Los lanzadores de conjuros que preparan conjuros eligen qué conjuros tendrán disponibles ese día.
- Los Puntos de Foco y otras aptitudes que se reinician durante los preparativos diarios se actualizan. Esto incluye las aptitudes que solo pueden usarse cierto número de veces al día.
- Cada personaje se equipa. Esto incluye ponerse la armadura y ceñirse las armas.
- Los personajes imbuyen hasta 10 objetos mágicos puestos para obtener sus beneficios durante ese día.

PRIORIDADES DEL DJ

Es bueno tener en cuenta los siguientes puntos para crear una experiencia fácil y divertida mientras tus jugadores exploran el mundo.

- Evoca el escenario con detalles sensoriales vívidos.
- Ajusta el paso del tiempo para enfatizar la tensión y la incertidumbre, acelerando en los intervalos sin acontecimientos.
- Haz que los jugadores añadan detalles preguntándoles sus reacciones.
- Presenta misterios a pequeña escala para intrigar a los jugadores y espolear la investigación.
- Cuando hagan falta tiradas de dado, busca formas de hacer avanzar la acción o añade giros inesperados con un fallo.
- Planifica transiciones efectivas para los encuentros.

Más allá de tomar estas decisiones mecánicas, los preparativos diarios pueden ser un buen momento para comprobar cómo creen los jugadores que se sienten sus personajes. La víspera mañana de un largo viaje, los personajes pueden atarse las botas y la armadura con cansancio, mientras que cuando sale el sol sobre una colina mientras el ejército de esqueletos invasor llega por fin para asediar su ciudad puede notarse un tenso aire de miedo o un aroma a prisa antes de una gloriosa última batalla. Aprovecha este momento para preparar el escenario de la jornada de aventuras que se avecina.

Riesgos

A menudo durante la exploración surge la tarea de buscar y desactivar riesgos y ese es un ejemplo de un tipo de escena de exploración. Los riesgos no suelen aparecer de la nada. Una trampa puede estar en la cerradura de una puerta, en un recodo concreto de un pasillo, etcétera. Podrías situar una trampa de foso en medio de una habitación grande, pero una sorpresa totalmente inesperada puede ser bastante insatisfactoria. La misma trampa de foso que aparece en medio de un pasillo de 10 pies (3 m) de ancho, sospechosamente uniforme, puede hacer que los jugadores digan: “Vale, teníamos que haberlo visto venir”, incluso con esa mínima cantidad de presagios.

Cuando se desencadena un riesgo complejo, pasa al modo encuentro. Los sencillos suelen tratarse en el modo de exploración, pero eso no significa que deban pasarse por alto. Describe claramente qué acción de un PJ desencadena el riesgo, qué ocurre cuando se activa e ilustra cualquier efecto posterior. Los PJs tienen muchas formas de curarse, así que ten en cuenta que un riesgo dañino no siempre tendrá un gran efecto. Tienden a funcionar mejor si su activación puede alertar a las criaturas de la zona, impedir el paso de los PJs a un área o causar un contratiempo narrativo similar más allá del simple daño u otro estado fácilmente eliminable fuera de la presión del combate.

Cómo buscar trampas

Los PJs suelen tener más posibilidades de detectar riesgos mientras exploran si utilizan la actividad Registrar (y la actividad Detectar magia, en el caso de algunas trampas mágicas). Si un

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

PJ detecta un riesgo y quiere desactivarlo, frena un poco. Pídele al jugador que describa lo que está haciendo y que proporcione detalles concretos sobre el resultado de sus esfuerzos para que parezca más real. ¡Es bueno que el jugador sudé un poquito! Al fin y al cabo se supone que es una situación tensa. Si inutilizar un riesgo requiere varias pruebas, es bueno describir lo que ocurre con cada éxito para mostrar un avance incremental.

Investigaciones

Investigar y buscar pistas es otra escena de exploración habitual. Comienza con una pista definida que contiene detalles, pero que claramente no es la imagen completa. Por ejemplo, puedes decir: "Estas runas se parecen a las que se usan para la magia arcana, pero son algún tipo de variante", "Al evaluar la arquitectura de la sala, veis que los capiteles de las columnas son todos de granito, excepto uno que parece de yeso pintado", o "Cada una de las vidrieras muestra escenas de uno de los aspectos del dios Norgorber, pero solo hay tres, mientras que Norgorber tiene cuatro aspectos".

Si estos detalles despiertan el interés de un jugador, puedes entrar en una investigación más detallada. Puede que miren las runas más de cerca, desmenucen el yeso o busquen una representación del cuarto aspecto de

Norgorber. Evita pedir pruebas si no es necesario. En el último ejemplo, probablemente les dirías cuál de los aspectos del dios falta sin otra prueba de Religión y si el aspecto está representado como una estatua en la habitación, pedir un prueba de Percepción para encontrarlo podría cortocircuitar la investigación de forma poco interesante.

Aunque es solo una persona la que inicia la investigación, hacer que los demás participen puede ayudar a que se interesen más y aporten distintas habilidades para obtener otro tipo de información. Recompensa la colaboración y las ideas ingeniosas.

Cómo interpretar las investigaciones

Para que la investigación parezca real, es útil explicar al jugador el proceso de razonamiento de su personaje diciendo qué pista le inspiró a pensar en un detalle importante, explicando de qué detalle se trata y, posiblemente, mencionando otras preguntas que dicho detalle plantea. Deja que el jugador extraole sus propias conclusiones en lugar de darle las respuestas sin más. Incluso si la investigación no conduce a una conclusión inequívoca, los jugadores han de sentirse más informados que cuando empezaron.

Viajar

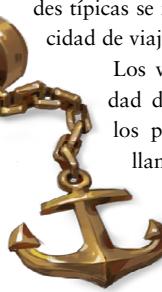
Los viajes largos son básicos en el género fantástico, pero hay que esforzarse para que sean divertidos en la partida, sobre todo si la línea temporal en la que se encuentran los PJs no es urgente. Utiliza encuentros y escenas especiales solo si hay algo interesante que cubrir. Es perfectamente correcto avanzar

rápidamente en la exploración para llegar a la siguiente fase de una aventura. Dicho esto, has de tener en cuenta que si algún jugador ha invertido en aptitudes de exploración para sus personajes, dichas aptitudes han de seguir siendo importantes.

Por lo general, puedes avanzar por una escena de viaje con bastante rapidez. Para un viaje de varios días, puede que necesites que el grupo Subsista si se queda sin comida.

Velocidad de viaje

Dependiendo de cómo registres el movimiento, el grupo de aventureros puede registrar la distancia que recorren en pies (*metros*) o millas (*kilómetros*) basándose en las Velocidades de los personajes con el tipo de movimiento correspondiente. Las velocidades típicas se muestran en la tabla de Velocidad de viaje.



Los valores de la tabla de Velocidad de viaje dan por sentado que los personajes viajan por terreno llano y despejado a un ritmo determinado, pero no agotador. Moverse por terreno difícil reduce a la mitad la velocidad de movimiento indicada. Un terreno difícil mayor reduce la distancia recorrida a un tercio de la indicada. Si el viaje requiere una prueba de habilidad, como escalar montañas o nadar, puedes pedir una prueba una vez por hora, consultando la distancia resultante en la tabla de Velocidad de viaje para determinar el avance del grupo.

VELOCIDAD DE VIAJE

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

Cómo orientarse

La actividad Sentir la dirección usa Supervivencia para averiguar dónde está el norte. Puedes combinar esto con Recordar conocimiento sobre el área (típicamente usando Naturaleza o Sociedad) para que los PJs se orienten de entrada. Las CD para estas pruebas suelen ser de rango entrenado o experto si el grupo está todavía lo bastante cerca de asentamientos o naciones establecidas, pero pueden ser más altas cuanto más se adentran en las tierras vírgenes. Mientras los PJs intentan encontrar el camino, piensa en formas de incluir puntos de referencia notables que puedan buscar o con los que se puedan tropezar. Algunos de ellos pueden ser útiles, como un gran árbol en la distancia al que pueden trepar para obtener un mejor punto de vista o la ladera de una montaña donde se elevan múltiples columnas de humo, lo que podría llevarlos hacia un asentamiento. Otros pueden ser mis-



teriosos o arriesgados, como claros encantados o el territorio de caza de un animal. Cuando los PJs echen un vistazo o exploren por primera vez, elige dos o tres puntos de referencia que señalar. Deja que el grupo decida su rumbo a partir de ahí.

Perderse

Cuando los PJ exploran las tierras vírgenes o navegan por los siniuosos pasillos de un dungeon, pueden perderse. Lo más probable es que esto ocurra como consecuencia de fallar pruebas de Supervivencia o similares, pero también puede suceder en función del relato, por ejemplo, si salen de un portal en alguna tierra extraña o de un pasadizo subterráneo a un bosque. Interpretar el proceso de vagar por la Naturaleza y tratar de encontrar el camino puede ser divertido para un grupo, siempre que lo hagan durante un intervalo de tiempo bastante corto. Si un grupo se pierde al principio de una sesión, normalmente habrá encontrado el camino y llegado a un destino importante al final.

Si los jugadores tienen mala suerte o son muy malos en Supervivencia, pueden acabar atascados sin forma de reorientarse. En estos casos, ¡Haz que alguien acuda a ellos! Podrían ser capturados por humanoides o monstruos locales o incluso tropezarse con un lugar peligroso. Ya saben dónde están, ¡aunque no es donde querían estar!

Encuentros durante el viaje

Puede que quieras incluir algunos encuentros si los PJs están en una zona peligrosa, especialmente si viajan durante mucho tiem-

po. Para estos encuentros, elige criaturas que viven en ese tipo de entorno. Recuerda que no todas las criaturas atacan nada más verlas. Las criaturas amistosas o cautelosas podrían acercarse a los personajes, dando lugar a escenas más interactivas que incluso podrían ser de ayuda a los PJs.

Clima y terreno adversos

La exploración se vuelve más lenta cuando el grupo se enfrenta a tupidas junglas, nieve profunda, tormentas de arena, calor extremo o condiciones difíciles similares. Tú decides cuánto afectan estos factores al avance de los personajes. Los efectos específicos de ciertos tipos de terreno y clima se describen a partir de la pág. 90.

Terreno difícil

El terreno difícil, como la maleza espesa, suele ralentizar el avance. A menos que sea importante lo lejos que llegue el grupo en un tiempo determinado, esto se puede cubrir con una rápida descripción de cómo atravesar las enredaderas o atravesar un pantano. Si los personajes tienen un plazo límite, ajusta su avance en la tabla de Velocidad de viaje (pág. 36), normalmente reduciéndolo a la mitad si casi todo el terreno es terreno difícil o a un tercio para terreno difícil mayor.

Terreno arriesgado

Los terrenos arriesgados, como la caldera de un volcán activo, pueden dañar físicamente a los PJs. El grupo puede tener la

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

opción de atravesarlo directamente o rodearlo empleando más tiempo. Puedes pasar a una escena más detallada mientras los personajes atraviesan el terreno arriesgado e intentan mitigar el daño mediante conjuros o pruebas de habilidad. Si superan un terreno arriesgado, considera dar a los PJs una recompensa de PX menor o moderada al final de su exploración y algunos PX más si tomaron precauciones inteligentes para evitar daños.

Riesgos medioambientales

Grietas profundas, pantanos cenagosos, arenas movedizas y riesgos similares son riesgos medioambientales, que se describen a partir de la pág. 90.

Ataques por sorpresa

Los ataques por sorpresa han de usarse con moderación, incluso en áreas peligrosas. El hecho de que los PJs vayan normalmente en grupo ahuyenta a la mayoría de los animales y montar guardia puede disuadir incluso a más atacantes. Los ataques por sorpresa son más probables si los PJs han hecho algo de antemano que conduce a una emboscada. Por ejemplo, pueden ser emboscados por bandidos si han alardeado de su riqueza o mostrado objetos caros previamente durante la sesión, o pueden ser contraatacados por enemigos si atacan a los enemigos primero y acto seguido se ponen a descansar. Si los PJs montan el campamento precipitadamente y deciden no montar guardia, podrían tener problemas si son atacados. Esto tiene que ocurrir solo en casos de extrema dejadez, ya que si te aprovechas de pequeños descuidos, podrías acabar con un grupo que pase repetidamente una cantidad desmesurada de tiempo describiendo todos sus preparativos de acampada para evitar que vuelva a ocurrir. Normalmente es mejor preguntar a los PJs si montan guardia (pág. 43), en lugar de dar por sentado que su silencio sobre el tema significa que no lo están haciendo.

Cómo empezar los encuentros

Si empieza un encuentro, necesitarás cambiar al modo encuentro y pedir a todos que tiren iniciativa, como se describe en la pág. 24. Pide la iniciativa cuando se activa una trampa, cuando dos grupos opuestos entran en contacto o cuando una criatura de un bando decide actuar contra el otro. En algunos casos, una trampa o un enemigo tienen una reacción que te indica que tires iniciativa. Por ejemplo, una trampa compleja que se dispara puede llevar a cabo un ataque con su reacción antes de que comience el orden de iniciativa. En dichos casos, resuelve todos los resultados de la reacción antes de pedir tiradas de iniciativa.

CÓMO DAR PROFUNDIDAD A LA EXPLORACIÓN

El ritmo más narrativo del modo exploración implica que tú, como DJ, tienes mucha libertad para enfatizar partes importantes de la aventura a tus jugadores a través de un lenguaje evocador y un ritmo dramático.

Ambientes evocadores

A medida que los PJs exploran, transmíteles lo que les rodea apelando a los sentidos de los jugadores. Esto prepara la escena, les da una mejor idea de su entorno y puede ser utilizado

para presagiar lo que podrían encontrar más adelante. A la hora de determinar qué detalles cubrir, piensa en lo familiar frente a lo novedoso. Un nuevo dungeon puede tener una arquitectura similar a los anteriores, pero a la vez presentar estructuras antiguas que lo diferencien. Puedes utilizar la familiaridad de los jugadores como herramienta para identificar lo que es nuevo. Cuando te prepares para una partida, imagínate en el entorno y toma algunas notas sobre lo que percibirías. Transmitir estos detalles mantiene a los jugadores enfocados en lo que perciben, incluso si cada personaje responde a ello de forma diferente.

Ten en cuenta que cuanto más explicas algo, más importante parece. Esto es valioso para despertar el interés, pero también puede ser una arma de doble filo, ya que describir algo intrascendente para crear ambiente puede llevar a los jugadores por la tangente. A veces, la mejor solución es encontrar la forma de hacer que esa cosa sin importancia sea tan importante como los jugadores creen que es.

El paso del tiempo

En el modo exploración rara vez se mide al segundo o al minuto. Si alguien pregunta cuánto tarda algo, el incremento de 10 minutos más cercano suele ser suficiente (para viajes largos o actividades similares, la hora más cercana podría ser un lapso más apropiado). Transmite el paso del tiempo a través de tus descripciones, pero no lo hagas sin más. En un juego de rol, la información y el tiempo están relacionados. El tiempo parecerá más lento cuanto más detalles des. Piensa en términos cinematográficos. Un largo viaje a través de una serie de túneles funciona bien como un montaje, mientras que el avance en la búsqueda de trampas en una estatua podría transmitirse como una serie de angustiosos detalles en rápida sucesión y parecería más tenso debido a esa precisión.

Teniendo esto en cuenta, ¿cuándo es mejor acelerar o ralentizar el paso del tiempo en la partida? Por lo general, reducirás la velocidad y darás más descripciones cuando estés estableciendo algo o haciendo avanzar el relato. Cuando los PJs entren en un dungeon o en una zona nueva, describe qué se siente, reduciendo la velocidad para dar a los jugadores una idea de lo que les espera. Cuando un PJ se detiene a hacer algo importante o toma una decisión clave, bajar el ritmo le da a ese momento el peso deseado. También puedes ajustar el paso del tiempo para reflejar los estados mentales de los personajes. Cuando un personaje vuelve a casa tras décadas de ausencia, puedes hacer una pausa para preguntar al jugador qué siente su personaje, adaptando el tiempo a la avalancha de recuerdos y emociones que llenan sus pensamientos.

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

En modo exploración, cada jugador que quiere hacer algo más que viajar elige una actividad de exploración para su personaje. Las actividades más comunes son Aligerar, Registrar, Detectar magia y Evitar ser visto, aunque hay muchas otras opciones disponibles (detalladas en la pág. 438 de *Manual de juego*). El propósito de estas actividades dentro del juego es clarificar en qué se centra un PJ mientras explora, en lugar de permitirle de forma poco realista hacer todas las cosas simultáneamente. Esto añade variedad al comportamiento del



DETALLES MEDIOAMBIENTALES RÁPIDOS

ACUÁTICO

Clima vientos fuertes, tormentas

Olores agua salada, aire fresco, pescado muerto.

Sonidos las olas lamiendo los costados de un buque, los graznidos de las aves marinas, el aleteo de las velas, criaturas saliendo a la superficie

Texturas agua helada, algas viscosas, la costra de sal que se acumula en la superficie.

Vistas aguas revueltas, olas suaves, destellos de luz solar, la curva del horizonte, madera de deriva

ÁRTICO

Clima vendavales gélidos, nevadas ligeras, ventiscas intensas

Olores aire limpio, pantano semicongelado, líquenes, algas marinas

Sonidos vientos huracanados, goteo del hielo derritiéndose, silencio absoluto

Texturas nieve crujiente, hielo duro

Vistas luz solar cegadoramente reflejada, llanuras nevadas, glaciares lejanos, grietas profundas, acantilados rocosos, témpanos de hielo e icebergs, huellas de animales en la nieve

BOSQUE

Clima aire en calma, sombra fresca, brisa esporádica, lluvia en las copas, ramas cubiertas de nieve espesa

Olores vegetación en descomposición, plantas en flor, pinos, setas terrosas.

Sonidos hojas que crujen, ramas que se parten, llamadas de animales.

Texturas hojas que crujen al pisarlas, ramas que rozan entre sí, agua que gotea desde lo alto, cortezas rugosas

Vistas árboles altos, sotobosque denso, dosel frondoso, fauna colorida, luz solar que se filtra a través de los árboles, troncos musgosos, raíces retorcidas

MONTAÑA

Clima remolinos de nubes, frío de altura, luz solar directa, viento y lluvia fuertes

Olores polvo que se levanta, pinos, nieve fresca

Sonidos aullidos del viento, rocas que caen, ecos claros, crujido de rocas bajo los pies, avalancha lejana

Texturas piedra áspera, nieve en polvo, escombros inestables

Vistas acantilados pelados, capas de nieve, árboles resistentes, laderas llenas de rocas sueltas, pájaros que vuelan sobre las corrientes, niebla entre las cumbres

LLANURA

Clima frío por el suave viento, calor por la luz solar directa, enormes nubes negras de tormenta

Olores aire fresco, tierra, animales muertos a lo lejos

Sonidos susurro del viento, canto de los pájaros, sonidos lejanos arrastrados por el viento

Texturas el tacto de la hierba alta, el roce de los matorrales, el crujido de la tierra seca

Vistas hierba que se mece suavemente, flores silvestres dispersas, afloramientos rocosos o peñascos, la curva del horizonte

PANTANO

Clima humedad opresiva, aire inmóvil, lluvia torrencial, rayos de sol

Olores musgo y algas, penetrantes gases de pantano.

Sonidos croar de ranas, piar de insectos, burbujeo, salpicaduras.

Texturas empujar detritus flotantes, enredaderas que enmarcan, lodo espeso

Vistas hojas exuberantes, nubes de mosquitos, agua cubierta de algas, chozas sobre pilas de piedra, peces saltarines

SUBTERRÁNEO

Clima frío del aire subterráneo, calor geotérmico

Olores aire rancio por estancamiento, azufre, sabor a depósitos metálicos

Sonidos goteo de condensación, ratas o insectos correteando, ruidos lejanos de maquinaria, eco metálico de vuestras voces y pasos.

Texturas ásperas paredes de roca, piedra alisada por la erosión, telarañas

Vistas pasadizos sinuosos, titilante luz amarilla de antorchas, suelos irregulares o agrietados, escritos o arquitectura antiguos, estalagmitas y estalactitas

grupo y puede mostrarte hacia dónde quieren los jugadores que vaya el relato. Por ejemplo, un jugador cuyo PJ está Investigando las tallas de las paredes te muestra que el jugador quiere que éstas contengan información.

Las actividades de exploración que ocurren continuamente mientras el grupo explora están destinadas a ser ante todo narrativas, con el jugador describiéndote lo que está haciendo, y tú determinando qué actividad se aplica y describiendo cualquier detalle o alteración de la situación. Si un jugador dice: "Estoy evitando ser visto", añade más detalles preguntándole qué precauciones está tomando o diciéndole qué pasadizos sospecha que están menos vigilados. Del mismo modo, si un jugador dice que está buscando trampas y *además* manteniendo el escudo alzado y *además* cubriendo el rastro del

grupo, pregúntale cuál de estas cosas está priorizando para acotar la actividad. Considera las ventajas y desventajas de una actividad dadas las circunstancias actuales. Por ejemplo, alguien que Explora puede encontrarse con hielo fino y caerse antes de que su grupo pueda alcanzarle, o alguien que Investiga jeroglíficos antiguos puede fallar críticamente y dirigir al grupo en la dirección equivocada. Esto no se aplica a las actividades de exploración que son discretas y ocurren cuando el grupo está haciendo una pausa o centrándose en una acción en particular, como Tratar heridas. Los personajes siempre pueden abandonar una actividad de exploración continua para realizar una discreta (incluso si están fatigados y no pueden mantener una actividad de exploración mientras viajan) y pueden cambiar de actividad en cualquier momento.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice



Las principales actividades de exploración descritas en el *Manual de juego* (págs. 438 a 439) y qué pueden llevar a cabo con ellas los PJs son las siguientes.

- **Aligerar:** viajar más rápido (*Manual de juego* pág. 438).
- **Defender:** mantener un escudo alzado (*Manual de juego* pág. 438).
- **Detectar Magia:** repetir elconjuro detectar magia (*Manual de juego* págs. 330 y 439, consejos en la pág. 41).
- **Evitar ser visto (Sigilo):** escabullirse sin ser descubierto (*Manual de juego* pág. 438).
- **Explorar:** buscar riesgos por delante (*Manual de juego* pág. 438).
- **Investigar:** Recordar conocimiento de tu entorno (*Manual de juego* pág. 438, consejos en la pág. 41).
- **Registrar (Percepción):** tratar de localizar cosas ocultas mientras viajas (*Manual de juego* pág. 439, consejos en la pág. 41).
- **Repetir un conjuro:** lanzar o mantener un conjuro una y otra vez (*Manual de juego* pág. 439).
- **Seguir al experto:** mejorar tu bonificador con otra táctica siguiendo el ejemplo de un aliado (*Manual de juego* pág. 439, consejos en la pág. 42).

Las habilidades también tienen actividades de exploración vinculadas a ellas.

- **Aprender un conjuro (variable):** utiliza la habilidad correspondiente a la tradición del conjuro para acceder a un nuevo conjuro (*Manual de juego* pág. 228, CD pág. 53).

- **Causar impresión (Diplomacia):** causar buena impresión a alguien (*Manual de juego* pág. 237).
- **Cubrir rastro (Supervivencia):** oscurecer el paso de los PJs (*Manual de juego* pág. 247).
- **Descifrar escritura (variable):** comprender textos arcaicos, esotéricos o desconocidos (*Manual de juego* pág. 228).
- **Escurrirse (Acrobacias):** pasar a través de espacios muy estrechos (*Manual de juego* pág. 233).
- **Identificar alquimia (Artesanía):** identificar una sustancia alquímica usando un juego de herramientas de alquimista (*Manual de juego* pág. 235, CD pág. 53).
- **Identificar magia (variable):** obtener información sobre un objeto mágico, localización o efecto continuo (*Manual de juego* pág. 229, CD pág. 53).
- **Imitar (Engaño):** crear un disfraz usando material de disfraz (*Manual de juego* pág. 239).
- **Obligar (Intimidación):** amenazar a una criatura para que haga lo que quieras (*Manual de juego* pág. 240).
- **Pedir prestado un conjuro arcano (Arcanos):** preparar un conjuro del libro de conjuros de otro (*Manual de juego* pág. 234).
- **Rastrear (Supervivencia):** encontrar y seguir el rastro de criaturas (*Manual de juego* pág. 247, CD pág. 54).
- **Reparar (Artesanía):** arreglar un objeto dañado usando equipo de reparaciones (*Manual de juego* pág. 234).
- **Reunir información (Diplomacia):** peinar la zona para obtener información sobre un individuo o tema específico (*Manual de juego* pág. 238, CD pág. 55).



- **Sentir la dirección (Supervivencia):** hacerse una idea de dónde está el PJ o determinar los puntos cardinales (*Manual de juego* pág. 246, CD pág. 55).
- **Tratar heridas (Medicina):** tratar las heridas de una criatura viva (*Manual de juego* pág. 242).

A continuación hay algunas cosas útiles a tener en cuenta al adjudicar algunas actividades específicas de exploración.

Detectar magia

Esta actividad no permite a los personajes encontrar automáticamente cada aura u objeto mágico durante el viaje. Los riesgos que requieren una competencia mínima no pueden encontrarse con *detectar magia*, ni tampoco las ilusiones de rango igual o superior al del conjuro.

Cuando los personajes encuentren algo mágico utilizando esta actividad, házselo saber y dales la opción de detenerse y seguir explorando o continuar. Detenerse te lleva a una escena más interpretativa en la que los jugadores pueden buscar en una zona, evaluar diferentes objetos o tratar de averiguar el origen de la magia y lo que hace. Seguir adelante puede hacer que el grupo se pierda objetos mágicos beneficiosos o dispare una trampa mágica.

Investigar

Al igual que con Registrar o Detectar magia, el resultado inicial de Investigar suele ser suficiente para dar al investigador una pista que le lleva a un examen más exhaustivo, pero rara vez proporciona toda la información posible. Por ejemplo, un personaje podría observar que las paredes de un dungeon están cubiertas de escritura chthoniana, pero necesitaría detenerse para leer el texto o incluso determinar que está escrito con sangre.

Registrar

Mediante una prueba de Percepción con éxito mientras Registra, un personaje nota la presencia o ausencia de algo inusual en el área, pero esto no proporciona un catálogo completo de todo lo que hay allí. En su lugar, proporciona un punto de partida para una inspección más detallada o un encuentro. Por ejemplo, si un área tiene tanto una puerta secreta CD 30 como una trampa CD 25 y un personaje que Registry obtuvo un 28 en su prueba de Percepción, le dirías al jugador que su personaje ha detectado una trampa en el área y le darías una idea aproximada de la ubicación y naturaleza de la misma. El grupo tiene que examinar el área más de cerca para averiguar los detalles de la trampa y alguien tiene que Registrar de nuevo para tener otra oportunidad de encontrar la puerta secreta.

Si un área contiene muchos objetos o algo que requerirá tiempo registrar (como un armario lleno de papeles), Registrar revelaría el armario, pero los PJs tendrían que examinarlo más a fondo para comprobar los papeles. Esto normalmente requiere que el grupo se detenga para hacer un registro completo.

Se hará una prueba secreta de Percepción para que un personaje que Registry detecte cualquier secreto que se encuentre oculto en un lugar que destaque (como cerca de una puerta o en un recodo de un pasillo), pero no uno que esté en un lugar más discreto (como un punto al azar en un pasillo largo) a

CÓMO CONTROLAR LA DURACIÓN DE LOS CONJUROS

Las duraciones de los conjuros son valores aproximados que codifican los caprichos y excentricidades de la magia en un número conveniente. Sin embargo, eso no significa que puedas cronometrar en tu reloj un conjuro con una duración de 1 hora. Esa es una de las razones por las que el paso del tiempo fuera de los encuentros está en tus manos y no es tan preciso como los asaltos de los encuentros. Si surge una duda sobre si un conjuro ha expirado, tú decides. No has de ser punitivo, pero tampoco has de tratar a los personajes como si se movieran con la precisión de un reloj y una eficacia perfecta entre encuentros.

Hay dos momentos en los que estas duraciones son más importantes: cuando los jugadores intentan encajar múltiples encuentros dentro de la duración de un conjuro y cuando quieren usar un conjuro antes de un combate y mantenerlo en efecto durante el encuentro.

Múltiples encuentros

Un conjuro de 1 minuto solo tiene que durar múltiples encuentros si los encuentros ocurren muy cerca (normalmente en dos habitaciones contiguas) y si los PJs van directamente de un combate al siguiente sin salir del modo encuentro. Si quieren parar y curarse o si el grupo discute si continuar, el proceso consume el tiempo suficiente para que el conjuro se agote.

Sé más generoso con los conjuros que duran 10 minutos o más. Un conjuro de 10 minutos dura fácilmente un encuentro y podría continuar durante otro si las localizaciones son cercanas. Un conjuro de 1 hora suele durar varios encuentros.

Antes de un combate

Lanzar conjuros ventajosos antes de un combate (a veces llamado "bufear") concede a los personajes una gran ventaja, ya que pueden gastar más asaltos de combate en acciones ofensivas en lugar de preparatorias. Si los jugadores tienen ventaja sobre sus enemigos, normalmente puedes dejar que cada personaje lance un conjuro o se prepare de alguna forma similar y luego tirar la iniciativa.

Lanzar conjuros preparatorios antes del combate se convierte en un problema cuando parece rutinario y los jugadores dan por sentado que siempre funcionará, ese tipo de planificación no puede sostenerse en todas las situaciones! En muchos casos, el acto de lanzar conjuros delata la presencia del grupo. En los casos en los que los preparativos de los PJs pueden delatarlos, puedes tirar iniciativa antes de que completen sus preparativos.

menos que se esté buscando de forma particularmente lenta y meticolosa.

Las reglas de Registrar evitan deliberadamente dar detalles intrincados sobre cuánto tiempo lleva una búsqueda. Eso se deja en tus manos porque las circunstancias de una búsqueda pueden variar mucho. Si el grupo no está en peligro y tiene tiempo para una búsqueda realmente minuciosa, es un buen momento para permitirles tener éxito automáticamente, en lugar de tener que molestarse en tirar, o puedes hacer

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

que tiren para ver cuánto tardan en encontrar lo que buscan, encontrándolo finalmente sin importar el resultado. Por el contrario, si se detienen para una búsqueda exhaustiva en medio de un dungeon, ¡es un buen momento para que sus esfuerzos atraigan una atención no deseada!

Los PJs pueden hacer otra prueba si su búsqueda inicial es un fracaso. Pero ¿cuándo les permites intentarlo de nuevo? Es mejor vincular esto a la adopción de una táctica diferente. Decir simplemente "busco de nuevo" no es suficiente, pero si un PJ lo intenta con un método diferente o tiene otras herramientas a su disposición, podría funcionar. Sé generoso con lo que permites, ¡siempre que el jugador lo piense bien! Si sabes que una búsqueda no va a revelar nada útil, déjalo claro desde el principio para que el grupo no pierda demasiado tiempo en ello. Si están decididos a seguir (que a menudo lo están) puedes hacer que encuentren algo útil pero de poca importancia en la búsqueda.

Seguir al experto

Seguir al experto es una actividad realmente versátil que permite tener más posibilidades de éxito a un PJ con carencias en una habilidad o actividad de exploración. Proporciona una buena forma de ayudar a escabullirse a un personaje con un modificador de Sigilo bajo, de llevar por un acantilado escarpado a un personaje con poco Atletismo, etc. Normalmente, un personaje que está Siguiendo al experto no puede realizar otras actividades de exploración o seguir a más de una persona a la vez.

Es importante que esto no se convierta en rutina. Deja que los jugadores decidan cómo uno de ellos ayuda al otro. La descripción puede darte más con lo que trabajar y añadir un tono divertido a la exploración más allá de la mecánica. Además, si un PJ ayuda a otro de la misma manera una y otra vez, eso podría ser un signo de que el personaje al que se ayuda está creciendo de una manera particular. Si el pícaro ha estado ayudando al guerrero a Evitar ser visto una y otra vez, en ese punto el guerrero está esencialmente recibiendo entrenamiento en Sigilo y podría querer elegir o reconvertir un incremento de habilidad para reflejarlo. Conexiones como estas pueden dar vida a los personajes y a sus relaciones y pueden ayudar a promover la camaradería y las interacciones entre los personajes.

Cómo improvisar nuevas actividades

La lista de actividades de exploración no es exhaustiva. Aparecen más en los subsistemas y aventuras especiales y a menudo tendrás que crear las tuyas propias. Cuando creas las tuyas, suele ser mejor considerar si la cantidad de esfuerzo que el PJ tiene que hacer es comparable al resto de actividades de exploración y partir de ahí. Si tienes problemas, intenta encontrar una actividad comparable. Por ejemplo, si el PJ está Nadando mientras explora, considera que las velocidades de viaje se basan en el equivalente a 1 acción cada 6 segundos y que otras actividades de exploración que el PJ puede mantener sin cansarse se basan generalmente en alternar entre 2 acciones cada 12 segundos, promediando a 1 acción cada 6 segundos (Defenderse, por ejemplo, se basa en usar 1 acción para dar una Zancada y luego 1 para Alzar el

escudo, por lo que el PJ se mueve a la mitad de su Velocidad). Aligerar es un buen ejemplo de una actividad que no puede mantenerse indefinidamente, así que puedes usarla como modelo para actividades extenuantes en las que los PJs están usando el equivalente a 2 acciones cada 6 segundos.

Cuando improvisas una actividad de exploración, ten en mente algunas ventajas y desventajas de esa actividad para inspirarte. ¿Qué podría estar descuidando el PJ mientras lleva a cabo esta actividad? ¿Cómo interactúa con las actividades que utiliza el resto del grupo? Si la nueva actividad parece ser una opción mejor que otras actividades todo o casi todo el tiempo, lo más probable es que quieras ajustarla para que esté más equilibrada. Con el tiempo, empezarás a descubrir con qué actividades de exploración disfruta más tu grupo.

CÓMO ESTABLECER EL ORDEN DE MARCHA DEL GRUPO

En modo exploración, a menudo importa qué personajes están en la parte delantera o trasera de la formación del grupo. Deja que los jugadores decidan entre ellos en qué parte del grupo están sus personajes mientras exploran. Este orden puede determinar quién será atacado primero cuando aparezcan enemigos o trampas desde varias direcciones. Depende de ti determinar quién es el objetivo según la situación.

Cuando sales del modo exploración, el grupo suele permanecer en la misma formación. Decide las posiciones exactas de los PJs, con sus aportaciones, si pasas a usar un tablero (como suele ocurrir al comienzo de un encuentro de combate). Si salen del modo exploración por sus propios medios, podrán moverse como consideren oportuno. Por ejemplo, si detectan una trampa y el pícaro empieza a desactivarla, los demás personajes pueden moverse a lugares aparentemente seguros.

DESCANSAR

Los personajes necesitan dormir 8 horas al día. Aunque el descanso suele ser nocturno, el grupo obtiene los mismos beneficios si descansa durante el día. En cualquier caso, solo pueden obtener los beneficios de descansar una vez cada 24 horas. Un personaje que descansa durante 8 horas se recupera como se detalla a continuación.

- El personaje recupera una cantidad de Puntos de Golpe equivalente a su modificador por Constitución (mínimo 1) multiplicado por su nivel. Si descansa sin ningún tipo de refugio o comodidad, puedes reducir esta curación a la mitad (hasta un mínimo de 1 PG).
- El personaje pierde el estado fatigado.
- El personaje reduce en 1 la gravedad de los estados condonado y drenado.
- La mayoría de los lanzadores de conjuros necesitan descansar para recuperar sus conjuros del día.

Un grupo en modo exploración puede intentar descansar pero no está totalmente a salvo del peligro y su descanso puede verse interrumpido. Sin embargo, las 8 horas de descanso no tienen por qué ser consecutivas y, tras una interrupción, los personajes pueden volver a dormir.



Dormir con armadura provoca un descanso insuficiente y hace que el personaje se despierte fatigado. Si un personaje se hubiera recuperado de la fatiga, dormir con armadura se lo impide.

Si un personaje pasa más de 16 horas sin dormir, queda fatigado. Tomarse un descanso de larga duración para recuperarse más rápidamente forma parte del tiempo libre y no puede hacerse durante la exploración. Consulta la pág. 50 para conocer estas reglas.

Guardias y ataques por sorpresa

Los grupos de aventureros suelen poner unos cuantos guardias para precaverse del peligro mientras los demás descansan. Pasar tiempo de guardia también interrumpe el sueño, por lo que el horario de una noche ha de tener en cuenta el tiempo de guardia de todos. La tabla de guardias y descanso indica el tiempo que el grupo tiene que dedicar al descanso, suponiendo que todos tienen asignada una guardia rotatoria de igual duración.

Si se produce un encuentro sorpresa durante el descanso, puedes tirar un dado para determinar al azar qué personaje está de guardia en ese momento. Todos los personajes tiran iniciativa; los personajes dormidos normalmente tiran Percepción con un penalizador -4 por estatus por estar inconscientes. No se despiertan automáticamente al tirar iniciativa, pero pueden hacer una prueba de Percepción para despertarse al

comienzo de su turno debido al ruido. Si un enemigo astuto espera a que un personaje especialmente vulnerable monte guardia antes de atacar, el ataque puede producirse automáticamente en la guardia de dicho personaje. Sin embargo, puedes hacer que el emboscador haga una prueba de Sigilo contra las CD de Percepción de todos los personajes para ver si alguien lo detecta.

GUARDIAS Y DESCANSO

Tamaño del grupo	Tiempo total	Duración de cada guardia
2	16 horas	8 horas
3	12 horas	4 horas
4	10 horas, 40 minutos	2 horas, 40 minutos
5	10 horas	2 horas
6	9 horas, 36 minutos	1 hora, 36 minutos

HAMBRE Y SED

Normalmente, los personajes comen y beben lo suficiente para sobrevivir cómodamente. Cuando no pueden, quedan fatigados hasta que lo hacen. Tras un número de días sin agua igual al modificador de Constitución de la criatura + 1, la criatura sufre 1d4 daño cada hora que no puede curarse hasta que sacia su sed. Después de la misma cantidad de tiempo sin comida, sufre 1 daño cada día, que no se puede curar hasta que come.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CÓMO DIRIGIR EL TIEMPO LIBRE

La vida es mucho más que luchar contra monstruos y saquear tesoros. ¿Qué ocurre cuando un PJ gana en una partida de cartas la escritura de propiedad de una taberna, fabrica un objeto mágico, construye una casa o comienza una relación? Todos estos objetivos y muchos más se resuelven mediante el tiempo libre. El tiempo libre es el espacio entre aventuras, donde tus PJs dan un paso atrás antes de que comience el siguiente capítulo. En el tiempo libre, puedes resumir los acontecimientos importantes de todo un día en una sola tirada. Utiliza este modo cuando los personajes vuelvan a casa o no estén de aventuras.

Normalmente, el tiempo libre son unos minutos al principio de una sesión o un descanso entre capítulos importantes de una aventura. En raras ocasiones, puedes tener una sesión entera de tiempo libre para desarrollar un relato específico. Al igual que con la exploración, podrás interrumpir el tiempo libre con interpretación o encuentros cuando sea natural hacerlo.

Riesgos: de bajo a nulo. El tiempo libre es la contrapartida de la aventura y cubre actividades de bajo riesgo.

Escala temporal: el tiempo libre puede durar días, semanas, meses o años en el mundo del juego en solo unos minutos de tiempo real en tu mesa de juego.

Acciones y reacciones: si necesitas utilizar acciones y reacciones, cambia al modo exploración o encuentro. Una criatura que no puede actuar es incapaz de realizar la mayoría de las actividades de tiempo libre, pero puede tomarse un descanso de larga duración.

PROFOUNDIDAD DEL TIEMPO LIBRE

Determina al principio de la partida lo implicado que quiere estar tu grupo con el tiempo libre. Si las preferencias de tus jugadores varían mucho, puede que tengas que encontrar un término medio, o alguna forma de dar a los jugadores menos interesados en el tiempo libre algo que les resulte atractivo. Puedes ajustar la profundidad del tiempo libre a medida que avanza la partida y puede que descubras que se vuelve más importante para los jugadores a medida que su conexión con el escenario se hace más fuerte.

Presta atención a la cantidad de tiempo real que dedicas al tiempo libre y al nivel de detalle. El tiempo libre rara vez tiene que durar una sesión entera. Normalmente, media hora entre aventuras significativas es lo correcto y 15 minutos para pausas



más cortas en la acción, como cuando los PJs vuelven brevemente a un pueblo en mitad de una aventura. Puedes ampliar este tiempo conforme sea necesario para escenas interpretativas más detalladas.

Para el nivel de detalle, es importante dar algo más que una visión general, pero a menudo basta con lo básico. "Una flota de barcos mercantes llega al puerto y un oficial te pone a trabajar descargando" puede ser suficiente para el uso de Saber (navegar) para Obtener ingresos, y "Tu cargamento de hierro llega tarde, pero eres capaz de completar la armadura" puede ser suficiente para Artesanía. Profundiza más si el jugador se propone hacer algo específico o hace preguntas que crees que tienen potencial para una historia interesante, pero ten cuidado con el exceso de detalle, ya que corres el riesgo de aburrir a la mayoría de la mesa con minucias.

Compromiso del grupo

Uno de los principales retos del tiempo libre es mantener la participación de todo el grupo. Cuando puedes, combina las tareas de varias personas en una sola. Por ejemplo, si un PJ quiere Obtener ingresos con Interpretar y otro quiere ofrecer sus servicios como médico, podrías decir que una caravana itinerante se detiene brevemente, buscando entretenimiento y tratamiento para las enfermedades y heridas que su grupo sufrió en el camino. Eso significa que puedes poner a ambos PJs en la misma escena. También puedes buscar actividades de tiempo libre que afecten a los intereses de varios personajes. Por ejemplo, si el contacto del pícaro en el gremio de ladrones quiere una capa mágica especial, otro PJ podría Elaborar esa capa. Esto permite a los PJs ayudarse mutuamente de forma más directa. Si el jugador del bárbaro no planea hacer nada en el tiempo libre, puedes dejar que el bárbaro ayude a otro personaje en la fabricación de armas, alimentando la fuerza y trabajando con los fuelles, por ejemplo.

Si un jugador realmente no está interesado en el tiempo libre, puede que no quiera participar en absoluto. En ese caso, es mejor acortar el tiempo libre y dar a sus acciones una descripción de una sola frase. Si otros jugadores quieren una experiencia de tiempo libre más profunda, considera la posibilidad de ampliar las sesiones de juego o de organizar sesiones paralelas solo para ellos.

Campañas sin tiempo libre

Hay dos formas de acabar con una partida sin tiempo libre: falta de tiempo y falta de interés. En el primer caso, el relato avanza tan deprisa que los jugadores no tienen tiempo para dedicarse al tiempo libre. Imagínatelo como una película de acción trepidante, en la que los personajes apenas tienen tiempo para respirar antes de pasar al siguiente desafío e incluso el final de una aventura es un momento de máximo *suspense*.

En el segundo caso, ni a ti ni a los demás jugadores os importa el tiempo libre. No os interesa. En este caso, simplemente resume lo que ocurre entre aventuras y no utilices ninguna regla de tiempo libre.

Si te saltas el tiempo libre, puede que no necesites modificar tu partida. El dinero que los PJs pueden ganar durante el tiempo libre es menor comparado con lo que pueden ganar yendo de aventuras. Sin embargo, tendrán menos elección en los objetos que consigan si no Elaboran o ganan dinero extra para comprar objetos.

PRIORIDADES DEL DJ

El hecho de que tus personajes no estén explorando ruinas perdidas o derrotando villanos durante el tiempo libre no significa que no deba ser interesante o hacer avanzar el relato. Los siguientes consejos pueden ser útiles para dirigir el tiempo libre.

- Expón los cambios en el escenario resultantes de los anteriores logros de los jugadores, dándoles tiempo para respirar y apreciar lo que han conseguido.
- Haz hincapié en la planificación de los PJs y en los frutos que da.
- Evita atascar la partida, aunque pase mucho tiempo. Reduce el número de tiradas.
- Trae de vuelta PNJs convincentes o arcos argumentales establecidos en tiempo libre o aventuras anteriores.
- Intercala eventos y escenas interesantes relacionados con lo que hacen los PJs para que el mundo parezca más vivo.
- Cambia al modo encuentro o exploración conforme sea necesario cuando las acciones impulsen una nueva escena o aventura.

OBJETIVOS A LARGO PLAZO

El tiempo libre es más satisfactorio cuando los PJs se dedican a objetivos a largo plazo en lugar de a realizar tareas incoherentes. Puedes preguntar a los jugadores cuáles son los objetivos de sus PJs, y también buscar tramas que les interesen y que puedas utilizar como semillas para objetivos a largo plazo. Los objetivos a largo plazo pueden incluir dirigir un negocio, crear un gremio, establecer una academia arcana, devolver una tierra despojada a su esplendor natural, reformar la política local o reconstruir unas ruinas. Los objetivos que implican organizaciones son una buena oportunidad para utilizar el subsistema de liderazgo de la pág. 204. Si los jugadores no tienen ideas claras para sus objetivos, fíjate en su bagaje, en los PNJs que conocen y en las cosas por las que han expresado interés durante las aventuras para desarrollar algunas sugerencias. Recuerda que no estás intentando que acepten tus sugerencias exactas, sino que elijan un objetivo que realmente les guste.

Los objetivos a largo plazo han de dar forma a la partida, y reforzar su avance es clave. Muestra los cambios, buenos y malos, que resultan de los esfuerzos de los PJs, tanto en el tiempo libre como en las aventuras, si procede. Esto no tiene por qué ser sutil. Puedes decir directamente: "Has estado intentando que el magistrado te permita comprar esa parcela de tierra, pero el hecho de que entraras ilegalmente en la torre del mago parece haberle vuelto en tu contra".

Piensa por etapas. Por ejemplo, si un PJ quiere tener un negocio, podrías hacer que...

- Empiece con un simple puesto para vender sus mercancías.
- Demuestre que atrae a mucha gente y que necesita expandirse.
- Construya una tienda.
- Abra con un éxito modesto.
- Consiga un público reducido pero fiel.
- Contrate empleados para satisfacer la demanda.
- Haga frente a problemas de suministro o competencia.
- Despierte suficiente interés en un asentamiento cercano como para querer ampliar el negocio.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

Y así sucesivamente. Puedes presentar cada uno de estos detalles a través de una pequeña anécdota. Por ejemplo, si utilizas el segundo punto, puedes describir la multitud de gente que se agolpa alrededor del puesto de los PJs y decir que se han agotado los productos antes de que la mitad de la gente estuviera servida. Los objetivos de tiempo libre son una forma estupenda de incorporar las acciones de los PJs en el relato.

Éxito y fracaso

El éxito en un objetivo razonable a largo plazo tiene que ser probable, pero no estar garantizado. Ofrece al jugador una expectativa de la probabilidad de que su objetivo funcione en función de lo ambicioso que sea. Deja claro cuánto tiempo libre necesitará en comparación con la cantidad de tiempo libre que esperas que el grupo tenga durante la campaña. A continuación, deja que el jugador decida cómo dedicar su tiempo libre y a qué tareas.

Los fallos repetidos o los problemas externos podrían hacer fracasar todo el objetivo. Suele ocurrir. Pero dale al jugador una oportunidad justa. Incluso si su objetivo es realmente difícil de alcanzar (como expulsar a los muertos vivientes de Ustalav) puede que encuentre la manera. No socaves sus esfuerzos ni sus ideas, pero *déjale* clara la magnitud de la tarea que ha elegido. Recuerda que incluso si un objetivo fracasa, el esfuerzo merece la pena, y los PJs pueden conseguir pequeños éxitos en el camino que les abran nuevos objetivos.

Por ejemplo, puede que los PJs no consigan expulsar a los muertos vivientes de Ustalav, pero en el proceso, puede que descubran parte de un poderoso conjuro sagrado que podría ser capaz de hacerlo, si de alguna manera se puede volver a ensamblar.

Un fracaso o un éxito en un objetivo a largo plazo puede suponer un gran refuerzo emocional para el personaje. Al fin y al cabo, ¡ha cambiado el mundo! No lo desprecies solo porque haya ocurrido durante el tiempo libre. De hecho, como puede haber ocurrido en varias sesiones, el jugador puede haber estado esperando los resultados durante mucho tiempo.

CÓMO REPRESENTAR UN DÍA DE TIEMPO LIBRE

Al comienzo de un día de tiempo libre, haz que todos los jugadores declaren lo que sus personajes intentan conseguir ese día. A continuación, puedes resolver los esfuerzos de un personaje cada vez (o agrupar a algunos personajes, si están cooperando en un mismo proyecto). Algunas actividades, como Obtener ingresos, solo requieren una simple tirada y algunos adornos tuyos y del jugador. Otras actividades son más complejas e incluyen encuentros o exploración. Puedes pedir a los jugadores que lleven a cabo sus actividades de tiempo libre en cualquier orden, aunque a menudo es mejor hacer primero las más sencillas. Los jugadores que no participan en una actividad más compleja pueden tomarse un descanso de la mesa mientras esta se desarrolla.

Los personajes pueden llevar a cabo sus preparativos diarios si quieren, igual que lo harían en un día de exploración. Pide a los jugadores que establezcan una serie estándar de preparativos y puedes dar por sentado que los personajes siguen la misma rutina todos los días a menos que sus jugadores digan lo contrario.

Cooperación

Varios personajes pueden cooperar en la misma tarea de tiempo li-

bre. Si se trata de una tarea sencilla que solo requiere una prueba, como que el grupo Subsista mientras espera ser rescatado en una isla desierta, un personaje hace la prueba necesaria mientras todos los demás le ayudan. Si se trata de una tarea compleja, da por sentado que todos están trabajando en diferentes partes de la misma a la vez, por lo que todos sus esfuerzos cuentan para completarla. Por ejemplo, un grupo podría colaborar en la construcción de un teatro, con un personaje trazando los planos, otro realizando el trabajo manual y otro hablando con los políticos y gremios locales.

Pruebas

Algunas actividades de tiempo libre requieren tiradas, normalmente pruebas de habilidad. Debido a que representan la culminación de una serie de tareas durante un largo período, los jugadores no pueden utilizar la mayoría de las aptitudes o conjuros que manipulan las tiradas, como activar un objeto mágico para obtener un bonificador o lanzar un conjuro de fortuna para tirar dos veces. Sin embargo, los beneficios constantes se siguen aplicando, por lo que alguien puede imbuir un objeto mágico que le otorgue un bonificador sin necesidad de activarlo. Puedes hacer excepciones específicas a esta regla. Si algo puede aplicarse constantemente o tan a menudo que también podría ser constante, es más probable que se use para pruebas de tiempo libre; por ejemplo, Seguro podría muy bien utilizarse.

PERIODOS MÁS LARGOS DE TIEMPO LIBRE

Dirigir el tiempo libre durante un período de tiempo libre largo, como varias semanas, meses o incluso años, puede ser más complicado. Sin embargo, también es una oportunidad para que los personajes se centren en planes a largo plazo en lugar de preocuparse por las actividades cotidianas. Como se trata de tanto tiempo, los personajes no tiran un dado por cada día. En su lugar, se ocupan de algunos acontecimientos especiales, calculan el promedio del resto del tiempo libre y gastan los recursos que tienen, como su coste de vida general.

Acontecimientos

Una vez que los personajes declaran lo que quieren conseguir en su tiempo libre, selecciona unos cuantos acontecimientos destacados para cada uno de ellos, normalmente un acontecimiento para un período de una semana o un mes, o cuatro acontecimientos para un año o más, que han de adaptarse a cada personaje y a sus objetivos, y pueden servir como ganchos para aventuras o para el desarrollo de la trama. Un personaje que utilice Interpretar para Obtener ingresos podría representar una nueva obra de teatro para la nobleza visitante (que quedaría tan impresionada que asignaría al grupo su siguiente misión). Alguien que use Artesanía podría recibir un lucrativo encargo para fabricar un objeto especial (que tendrá que ser recuperado de un renombrado maestro ladrón en la siguiente sesión). Un personaje con Saber podría tener que investigar un problema difícil (descubrir signos de un cataclismo inminente que necesitará que los PJs actúen para evitarlo).

Los PJs que quieran hacer cosas que no se correspondan con una actividad de tiempo libre específica tiene que seguir experimentando acontecimientos de tiempo libre; solo has de elegir la habilidad relevante y la CD. Por ejemplo, si un personaje pretende construir su propia biblioteca para albergar sus libros de magia, podrías decidir que poner los cimientos y organizar la



biblioteca una vez terminada la construcción son acontecimientos principales. El primero podría ser una prueba de Artesanía y el segundo una prueba de Arcanos o Saber (Biblioteca).

Avance medio

Para largos períodos de tiempo libre, puede que no quieras hacer tiradas cada semana o ni siquiera cada mes. En vez de eso, establece el nivel para una tarea utilizando el nivel más bajo que el personaje puede alcanzar de forma fiable en el lugar donde pasa su tiempo libre (consulta Clases de dificultad en la pág. 52 para más información sobre cómo establecer los niveles de las tareas). Si el personaje falla esta prueba, puedes permitirle intentarlo de nuevo al cabo de una semana (o un mes, si se trata de años de tiempo libre). No le permitas volver a tirar si ha tenido éxito pero quiere lograr un éxito crítico, a menos que haya algo en el relato del juego que creas que hace razonable permitir una nueva tirada.

Los acontecimientos que incluyas durante un largo periodo de tiempo libre normalmente tienen que incluir tareas de mayor nivel que el estándar. Por ejemplo, un personaje que Obtenga ingresos mediante Saber (navegar) durante 4 meses podría trabajar en un puerto haciendo tareas de 1.^{er} nivel la mayor parte del tiempo, pero tener también 1 semana de tareas de 3.^{er} nivel para representar los períodos de mucho trabajo. Normalmente harás que el jugador tire una vez por el tiempo que pasó en tareas de 1.^{er} nivel y una vez por la semana de tareas de 3.^{er} nivel.

TAREAS Y ACONTECIMIENTOS

Los jugadores te consultarán a menudo qué tareas pueden realizar durante el tiempo libre, especialmente si pretenden Obtener ingresos. También has de intercalar acontecimientos especiales para sorprenderles y añadir escenas interesantes. Si necesitas algunas ideas rápidas para las tareas que los personajes pueden ofrecer a un PJ, revisa las tablas a continuación para inspirarte. Las tareas de Obtener ingresos están ordenadas con las tareas apropiadas para PJs de nivel bajo primero, pero la mayoría pueden adaptarse al nivel que necesites. Para los acontecimientos, puede que necesites "acercarte" para centrarte en una escena especial o incluso en un encuentro o aventura cortos.

TAREAS DE OBTENER INGRESOS

Academia, biblioteca, otro Saber académico

- Trabajar en una escuela o biblioteca
- Recopilar información sobre una tierra lejana para una expedición
- Ser administrador de una escuela o biblioteca
- Conseguir un libro raro sobre dragones para un noble local

Artesanía

- Fabricar herramientas para los granjeros locales
- Elaborar una caja de poción curativas para una Iglesia u hospital local
- Coser un vestido para el baile de debutantes de un noble
- Suministrar armas mágicas a la guardia de palacio

Interpretar

- Actuar en la calle para la gente del pueblo en una feria callejera
- Tocar en la orquesta de una ópera
- Asistir al salón de un personaje de sociedad
- Actuar para nobles visitantes
- Impresionar a un maestro invitado para dar gloria a tu ciudad natal
- Actuar para un mecenas de otro Plano

Saber (bajos fondos)

- Averiguar dónde ha ido a parar un objeto robado
- Conseguir una audiencia con el jefe de una cofradía de ladrones
- Sacar de contrabando un cargamento de objetos valiosos de la ciudad

Saber (comida o bebida)

- Elaborar una cerveza sencilla o cocinar un plato ordinario para la posada local
- Identificar una docena de botellas de vino
- Idear un plato estrella para un festival próximo
- Diseñar un menú completo de nueve platos para un banquete noble

Saber (genealogía)

- Elaborar el árbol genealógico de una familia noble menor
- Determinar quién es el pariente más próximo para resolver una disputa hereditaria
- Trazar la red de matrimonios endogámicos de una extensa familia real
- Determinar el linaje de una civilización antigua
- Rastrear al heredero perdido de un antiguo imperio

Saber (gremio)

- Reclutar iniciados para un gremio
- Identificar los símbolos de un gremio antiguo en un tomo
- Consultar sobre la reorganización de la jerarquía de un gremio
- Supervisar la fusión de dos gremios o la división de un gremio en dos

Saber (guerra)

- Dar una clase de lucha con lanza en un dojo
- Instruir a un oficial en diversas estrategias militares
- Asesorar a un general en la planificación de una ofensiva en el campo de batalla

Saber (herbolología)

- Suministrar cataplasmas a un médico
- Preparar hierbas para un pequeño restaurante
- Identificar la planta venenosa que ha ingerido un señor local

Saber (ingeniería)

- Evaluar las fortificaciones construidas para proteger una ciudad
- Planificar el mecanismo de un puente levadizo
- Diseñar los planos de un nuevo molino

Saber (Derecho)

- Resolver algunos trámites burocráticos menores
- Defender a un acusado de robo
- Llevar ante la justicia a un noble corrupto a través del sistema legal
- Encontrar lagunas en un contrato hecho con un diablo

Saber (mercantil)

- Poner precio a una caja de telas importadas
- Encontrar la mejor ruta comercial para que una tripulación pirata ataque
- Establecer las tasas de cambio de un consorcio comercial

Saber (minería)

- Trabajar un turno en una mina de carbón
- Determinar dónde se extrajo un lingote en bruto
- Hacer una prospección para encontrar un emplazamiento de una nueva mina

Saber (navegación)

- Tripular un barco en un viaje corto
- Dejar un barco en dique seco en condiciones de navegar
- Pilotar un barco en aguas infestadas de monstruos

Saber (política)

- Presionar para que se vote o se tome una decisión en un sentido determinado
- Desprestigiar a un noble para rebajar su posición

Introducción

Cómo dirigir la partida

Introducción

Un entorno acogedor

Cómo preparar aventuras

Creación de personajes

Cómo planificar una sesión

Cómo dirigir una sesión

Consideraciones especiales

Cómo dirigir los encuentros

Cómo dirigir la exploración

Escenas durante la exploración

Cómo dar profundidad a la exploración

Actividades de exploración

Cómo establecer el orden de un grupo

Descansar

Hambre y sed

Cómo dirigir el tiempo libre

Clases de Dificultad

Cómo establecer las CD

Competencia mínima

Acciones específicas

Recompensas

Puntos de Experiencia

Puntos de Héroe

Tesoro

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

ACONTECIMIENTOS DE TIEMPO LIBRE

Elaborar u Obtener ingresos (Artesanía)

Un envío de materiales importantes se retrasa y el PJ tiene que averiguar por qué.

El PJ crea una obra excepcional, que llama la atención de un coleccionista o museo.

El PJ descubre una técnica más eficiente para trabajar un material y tiene que decidir si compartirla o mantenerla en secreto.

Falsificar (Sociedad)

El formato del papeleo que el PJ intenta imitar cambia y tiene que adaptarse.

El papeleo se estropea por un accidente extraño, como una gotera en el tejado del taller o un ayudante torpe que derrama los productos químicos.

Un misterioso benefactor proporciona al PJ herramientas especiales o un documento fuente que el PJ no tenía, pero sugiere que le pedirá un favor más tarde a cambio.

Obtener ingresos (general)

Un cliente quisquilloso exige multitud de cambios a lo largo del proceso.

Un accidente en el lugar de trabajo pone a alguien en peligro.

Algo en lo que está trabajando el PJ se convierte en una moda o un éxito: ¡la demanda se dispara!

Un visitante queda impresionado con el trabajo del PJ y le ofrece un trabajo más lucrativo en un lugar lejano.

Las condiciones en el lugar de trabajo son pésimas y otros trabajadores piden al PJ que se una a ellos para enfrentarse a los jefes.

Los jefes o maestres gremiales están haciendo algo ilegal e intentan sobornar al PJ para que haga la vista gorda.

El PJ vuelve un día a su trabajo y descubre que alguien ha manipulado lo que ha estado haciendo.

Obtener ingresos (Interpretar)

Debido al éxito de la actuación, se añaden más espectáculos, con lo que el PJ no da abasto.

Un espectáculo de la competencia al otro lado de la ciudad atrae a los clientes.

Un poderoso noble financia una representación especial, pero exige cambios en el contenido.

Uno de los compañeros artistas del PJ no se presenta, pero el espectáculo tiene que continuar.

Subsistir (Supervivencia)

Tras llevar mucho tiempo subsistiendo en una sola zona, el PJ encuentra una baya o hierba desconocida, que podría ser útil para elaborar un nuevo medicamento.

El PJ encuentra señales que indican que una criatura grande ha estado rebuscando por la zona, posiblemente un monstruo.

Comprar y vender objetos

El PJ vende un objeto de interés a los miembros de un grupo en particular, que discuten con él.

Un mercader vende al PJ un objeto falsificado.

Una tienda que el PJ frecuenta tiene problemas y está a punto de quebrar si no recibe ayuda.

Alguien hace una puja más alta por un objeto que el PJ quiere, lo que da lugar a una negociación o a que el PNJ ofrezca una tarea que el PJ tiene que realizar para reclamarlo.

Reconvertir

El PJ sufre una lesión durante el entrenamiento físico.

El uso de nuevos poderes mágicos infinge una maldición mágica o

crea un fenómeno extraño.

Un instructor de reconversión enferma o desaparece.

Alguien presencia la reconversión del PJ y le pide que le deje unirse a él mientras estudia o practica.

El entrenamiento del PJ se detiene y necesita adquirir un libro raro o algo similar para continuar.

CÓMO COMPRAR Y VENDER OBJETOS

Después de una aventura con ganancias inesperadas, es posible que los personajes tengan una serie de objetos que quieran vender. Del mismo modo, cuando tienen dinero de sobra, puede que quieran abastecerse de equipo. Normalmente se tarda 1 día de tiempo libre en vender unos cuantos objetos o en comprar un par de ellos. Puede llevar más tiempo vender un gran número de artículos, objetos caros u objetos que no tengan excesiva demanda.

Por lo general, un objeto puede comprarse a su precio completo y venderse por la mitad de su precio. La oferta y la demanda pueden afectar a estas cifras, pero solo ocasionalmente. Sin embargo, el juego te deja determinar a ti qué artículos pueden y no pueden comprar los PJs y su Precio final de mercado. Los asentamientos del tamaño de una ciudad o más grandes suelen tener al menos un vendedor de equipo básico y común, e incluso objetos mágicos y alquímicos de 1.^{er} nivel. Más allá de eso, todo depende de cuánto quieras permitir a los jugadores determinar sus aptitudes y cuánta verosimilitud quieras en tu partida. Puedes establecer los detalles específicos donde necesites, pero veamos tres posibilidades.

Los PJs pueden comprar lo que quieran y donde quieran.

Pasa por alto los detalles de los mercados. Los PJs pueden vender lo que quieran por la mitad del Precio y comprar cualquier objeto al que tengan acceso al Precio completo. Este enfoque se centra en la conveniencia por encima de la verosimilitud y es probable que reduzca el número de objetos inusuales o peculiares que tienen los PJs, ya que muchos jugadores buscan los que respaldan más directamente los puntos fuertes de sus personajes. Esto todavía supone que existe un límite en la compra de objetos poco comunes o más raros, pero incluso podrías eliminar la rareza si tu grupo quiere o añadir un recargo en su lugar (dependiendo del estilo de juego de tu grupo, que podría ser de entre el 10% y el 100% para objetos poco comunes y del 25% al 500% si también quieres facilitar todos los objetos raros).

Los PJs pueden comprar lo que quieran, pero han de hacer un esfuerzo adicional. Si quieren vender o comprar objetos, han de estar en un lugar donde los mercados pueden permitirlo. Normalmente pueden vender un objeto por la mitad de su precio, pero el precio de algo que ya abunda en el mercado puede bajar, normalmente a un 25% o 10%, o ser rechazado por completo si hay exceso. Comprar un objeto suele costar el Precio completo; comprar objetos de nivel superior (u objetos poco comunes, si es que están disponibles) requiere buscar a un vendedor o PNJ especial y puede requerir más tiempo, lo que representa una inversión real por parte de los PJs. Pueden ser incapaces de encontrar el objeto incluso después de invertir su tiempo, basándose



en los parámetros del asentamiento. Este enfoque permite a los PJs determinar algunos de sus objetos, pero les obliga a esforzarse de verdad para conseguir objetos más poderosos y desanima a saquear a todos los enemigos para luego vender armaduras bastante ordinarias. Esto puede suponer más trabajo para ti, pero puede hacer que el mundo sea diverso y complejo.

Los mercados mágicos son raros o inexistentes. Los PJs obtienen lo que encuentran en las aventuras y pueden Elaborar sus propios objetos, si de alguna manera les permites obtener fórmulas. Si tienes mercados mágicos, su surtido es reducido. Venden los objetos a precio completo y tienen dificultades para conseguir fondos con los que comprar más objetos. Pueden comprar objetos por la mitad de su Precio pero son mucho más selectivos con lo que adquieren. Si utilizas este enfoque, es mucho más probable que los PJs utilicen objetos extraños que se encuentren, pero podrían estar insatisfechos o incluso faltos de potencia dependiendo de los que les des. Incluso en este estilo de juego, puede que quieras permitirles conseguir armas y armaduras con runas fundamentales con bastante facilidad o asegurarte de que se las concedes con regularidad.

DINERO DURANTE EL TIEMPO LIBRE

Aunque la cantidad de dinero que los PJs pueden ganar durante los períodos cortos de tiempo libre es significativamen-

te menor que el valor del botín que obtienen mientras se aventuran, aún puede servir como un plus satisfactorio. Los PJs pueden usar su dinero para equiparse mejor, donarlo a una buena causa o ahorrarlo en común para una compra importante. Si ves que algún PJ tiende a olvidarse de su dinero o a ahorrarlo con más cautela de la que realmente necesita, ofrécele oportunidades gratificantes para gastarlo. Por ejemplo, se le puede pedir que contribuya a una organización benéfica que lo necesite desesperadamente o que patrocine a un artista que busque mecenas.

Inversiones

El sistema de tiempo libre no está pensado para invertir dinero, recibir intereses o cosas similares solo para ganar más dinero. Más bien, la inversión tiene que resultar en cambios en el mundo. Los jugadores pueden invertir en la fundación de un museo y descubrir a su vuelta que la colección ha crecido. Si financian una expedición, pueden tener acceso a mercancías interesantes más adelante.

Cuando los personajes invierten en una empresa importante, la cantidad de tiempo invertido en el mundo suele ser más importante que el dinero. Aunque gastar dinero adicional aumenta enormemente la eficacia de elaborar un objeto, no puedes construir un fuerte en un día solo porque tengas dinero suficiente para pagar todo el proceso. El tiempo libre es una buena oportunidad para que los personajes inicien largos procesos que pueden continuar en segundo plano mientras los PJs

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

viven aventuras, siempre que puedan encontrar a una persona competente y de confianza que dirija las cosas en su lugar.

Dinero durante largos períodos de tiempo libre

Si los PJs pasan mucho tiempo entre aventuras, especialmente años, tienen la oportunidad de reunir una gran cantidad de dinero mediante el tiempo libre. Utiliza las directrices para el avance medio (pág. 47) y el coste de la vida en la pág. 295 del *Manual de juego* para calcular cuánto consiguen. Como estás intentando transmitir que ha pasado mucho tiempo, haz que lo gasten antes de saltar al final del tiempo libre. ¿En qué han invertido durante esos años? ¿Qué despertó su interés? ¿Su fortuna ha crecido o menguado? ¿Adquirieron objetos interesantes o contrataron a personal competente? Considera este gasto como otra forma de mostrar cómo los PJs influyen en el mundo.

El coste de la vida

El seguimiento del coste de la vida suele reservarse para los meses o años de tiempo libre, ya que es entonces cuando alguien puede ganar una cantidad sustancial de dinero con actividades de tiempo libre y descubrir que los costes realmente se acumulan. Normalmente puedes ignorarlo si solo hay unos pocos días de tiempo libre, aunque si un PJ está representando un estilo de vida bueno o extravagante, podrías cobrarle incluso durante períodos cortos de tiempo libre para reforzar el relato que está contando. Para períodos cortos de tiempo libre, los personajes suelen estar de paso por un asentamiento o pasar un poco de tiempo en él. Pueden usar los precios de las posadas y comidas que se encuentran en la pág. 294 del *Manual de juego*. Para largos períodos de tiempo libre, usa los valores de la tabla de Coste de la vida, repetida a continuación por conveniencia. Resta estos costes de los fondos de un personaje después de que gane dinero de sus otras actividades de tiempo libre.

Un personaje también puede vivir de la tierra pero cada día que lo haga, normalmente, utilizará la actividad Subsistir (*Manual de juego* pág. 232) excluyendo cualquier otra actividad de tiempo libre.

COSTE DE LA VIDA

Nivel de vida	Semana	Mes	Año
Subsistencia*	4 pp	2 po	24 po
Cómodo	1 po	4 po	52 po
Bueno	30 po	130 po	1600 po
Extravagante	100 po	430 po	5200 po

* Puedes intentar Subsistir gratis usando Sociedad o Supervivencia.

DESCANSO DE LARGA DURACIÓN

Cada periodo completo de 24 horas que un personaje pasa descansando durante el tiempo libre le permite recuperar el doble de lo que recuperaría en un descanso de 8 horas. Tiene que pasar este tiempo descansando en un lugar cómodo y seguro, normalmente en una cama.

Si pasa mucho más tiempo en cama (normalmente de unos días a una semana de descanso) se recupera del daño por completo y de la mayoría de los estados no permanentes. Los personajes afectados por enfermedades, venenos de larga duración o aflicciones similares pueden tener que seguir haciendo salvaciones durante el tiempo libre. Algunas maldiciones, heridas per-

manentes y otras situaciones que requieren magia o cuidados especiales para ser eliminadas no terminan automáticamente durante el descanso de larga duración.

RECONVERSIÓN

Las reglas sobre reconversión en la pág. 440 del *Manual de juego* permiten a un jugador cambiar algunas elecciones del personaje pero depende de ti, como DJ, decidir si eso requiere un maestro, cuánto tiempo se necesita, si tiene algún coste asociado y, de entrada, si la aptitud puede ser reconvertida. Es razonable que un personaje reconvierta la mayoría de sus elecciones y has de permitírselo. Solo las elecciones que son realmente intrínsecas al personaje, como el linaje de un hechicero, tiene que estar fuera de los límites a menos que concurren circunstancias extraordinarias. Ten en cuenta el esfuerzo que realiza cada uno de los PJs al reconvertirse, para que puedas describir cómo sienten que cambian sus aptitudes. ¿Qué tipo de investigación y práctica realizan? Si tienen un maestro, ¿qué consejos les da?

Puedes dirigir una campaña sin reconversión si quieras que los PJs estén más vinculados a sus decisiones o estás dirigiendo una partida sin tiempo libre. Sin embargo, si tu campaña no usa las reglas de tiempo libre pero un jugador realmente se arrepiente de una decisión tomada mientras crea o sube de nivel a su personaje, puedes hacer una excepción para él, ya sea permitiéndole simplemente cambiar la decisión o encontrando un elemento raro en el relato que justifique la decisión, como una poción rara o un nexo mágico que altera el tiempo.

Intenta que la reconversión se convierta en parte del relato. Utiliza como maestros a PNJs que el personaje ya conozca, haz que el personaje emprenda una intensa investigación en una misteriosa biblioteca antigua o introduce la reconversión en la narrativa del juego haciendo que sea la consecuencia de algo que le ocurrió al personaje en una sesión anterior.

Tiempo

Reconvertir una dote o un incremento de habilidad suele requerir una semana. Los rasgos de clase que requieren una elección también pueden reconvertirse, pero cuesta más tiempo: al menos un mes, posiblemente más. La reconversión puede durar incluso más si requiere un esfuerzo físico especial o viajes, experimentación prolongada o una investigación en profundidad, pero normalmente no necesitarás más de un mes para una dote o habilidad o 4 meses para un rasgo de clase.

Un personaje puede necesitar reconvertir varias opciones a la vez. Por ejemplo, reconvertir un incremento de habilidad puede significar que tiene dotes de habilidad que ya no puede usar, por lo que también necesitará reconvertirlas. Puedes sumar todo el tiempo de reconversión y luego reducir un poco el total para representar la naturaleza cohesiva de la reconversión.

Instrucción y costes

Las reglas son una abstracción del proceso de aprender cosas nuevas a medida que se sube de nivel (se aprende con la experiencia), pero la reconversión sugiere que el personaje trabaja con un maestro o se somete a prácticas específicas para reconvertirse. Si quieres, puedes ignorar por completo este aspecto del reciclaje, pero te da la oportunidad de presentar (o reutilizar) PNJs y hacer avanzar el relato de la partida. Incluso puedes

hacer que un personaje sea el mentor de otro, sobre todo en lo que respecta a la reconversión de habilidades.

No tienes por qué usar maestros, pero es una forma estupenda de introducir un nuevo PNJ o de recuperar uno ya existente con un nuevo papel. El papel de maestro también lo puede desempeñar un druida en comunión con la Naturaleza, un mago leyendo detenidamente un enorme grimorio, etcétera. Lo importante es la orientación que se obtiene de esa fuente.

La siguiente lista incluye ejemplos de maestros.

- Archimago Koda Mohanz, censor de la academia de magos
- Bagra Forjarroja, anciana artesana
- Baronesa Ivestia II, profesora particular de etiqueta y habilidades sociales
- Sr. Byren Effestos, asesor en asuntos jurídicos, políticos y financieros
- Dra. Phinella Albor, profesora de medicina y cirugía
- Dr. Revis Enzerrad, místico versado en ocultismo
- Grita, la sabia del pantano, proveedora de extraños sortilegios y acertijos crípticos
- Jeballewn Fuegomenor, experto y profesor particular en experimentación alquímica
- Kpunde Nuncaperdido, veterano aventurero retirado
- Lyra, narradora de leyendas y maestra de técnicas artesanales
- Comandante Venaeus, instructor de tácticas militares
- Madre Elizia, suma sacerdotisa y erudita religiosa
- Profesor Kurid Yamarrupan, anciano profesor de universidad
- Quintari Solvar, entrenador personal y experto en vida sana
- Sanden, el andrajoso, ermitaño y defensor de la Naturaleza
- Llama Silenciosa, maestra de las Diecisiete Formas
- Tembly, la atrevida, veterana acróbata y artista circense
- Doce Dedos, ladrón y espía experimentado
- Quiste Pieduro, explorador y naturalista cosmopolita
- Zuleri Gan, director de orquesta, dramaturgo y musicólogo

El coste de cualquier reconversión tiene que ser bastante menor, más o menos lo que un PJ podría ganar obteniendo ingresos durante el mismo periodo de tiempo. Los costes sirven sobre todo para que la formación resulte apropiada en el contexto del relato, no para consumir cantidades significativas de los ingresos del personaje. Un maestro podría ofrecerse a trabajar sin remuneración como recompensa por algo que el personaje haya hecho o simplemente pedir un favor a cambio.

Reconversión extrema

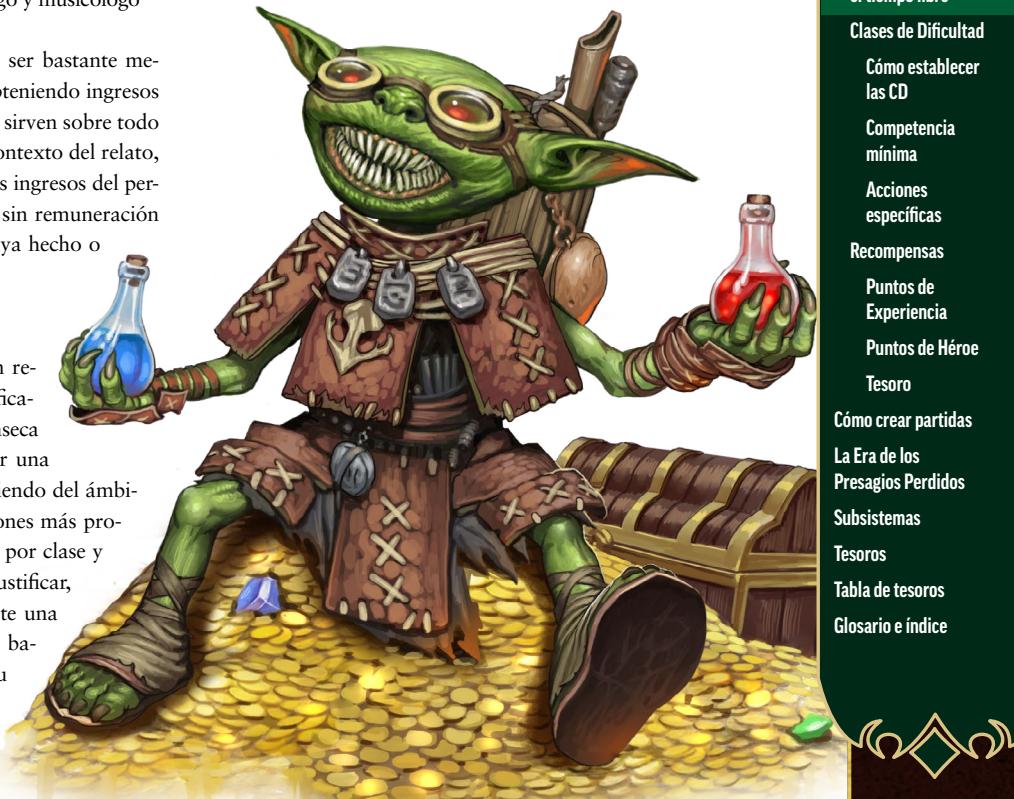
Según las reglas por defecto, los PJs no pueden reconvertir su clase, ascendencia, bagaje, modificadores por atributo o cualquier otra cosa intrínseca a su personaje. Sin embargo, podrías encontrar una forma de hacer que esto ocurra en el relato, saliendo del ámbito de la reconversión e inclinándote hacia misiones más profundas, basadas en el relato. Los modificadores por clase y por atributo son los cambios más sencillos de justificar, ya que únicamente podrían tener lugar mediante una reconversión intensa. Especialmente a niveles bajos, puedes dejar que un jugador reconstruya su personaje como una clase diferente, quizás empezando por reconvertirse en una dedicación multiclase para su nueva clase y cam-

biando a más dotes de dicha dedicación a medida que progresa parcialmente hacia el cambio de clase. Solo vigila que no esté cambiando a una clase que le parece genial a niveles bajos para luego volver a una que cree que es más fuerte a niveles altos. Reconvertir una clase o modificadores de habilidad tiene que requerir mucho tiempo, normalmente meses o años.

Cambiar una ascendencia o herencia requiere algún tipo de magia, como la reencarnación en una nueva forma. Esto podría requerir un ritual complejo, la exposición a magia extraña y rara, o la intervención de un dios. Por ejemplo, podrías requerir que un elfo que quiera ser un mediano primero se entrene en Saber (mediano), adore al panteón mediano y con el tiempo brinde un gran servicio a los medianos para obtener una transformación como bendición divina.

Reconvertir un bagaje requiere alterar el relato del juego para que los acontecimientos que el PJ pensaba que habían sucedido no lo hayan hecho, lo que puede ser bastante difícil de justificar. Un escenario fácil es que sus recuerdos hayan sido alterados y deban ser restaurados mediante magia para revelar su "verdadero" bagaje, es decir, el nuevo bagaje reconvertido.

Por supuesto, en todos estos casos puedes hacer una excepción y dejar que el jugador haga el cambio sin dar explicaciones. De este modo se reconoce que se está jugando y que no se necesita una justificación interna para hacer ciertos cambios retroactivos. Para algunos grupos puede ser más fácil (o requerir menos suspensión de la incredulidad) pedir al grupo que adapte su idea de lo sucedido previamente en la partida, alterando la continuidad de ciertos acontecimientos, que crear una justificación en el mundo para algo como que un elfo se convierta en un mediano mediante la magia.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CLASES DE DIFÍCULTAD

Como Director de juego, está en tu mano establecer las Clases de dificultad (CD) para las pruebas que no usan una CD predefinida. Las siguientes secciones ofrecen consejos sobre cómo establecer CD apropiadas y ajustarlas conforme sea necesario para que resulten naturales para tu historia. La elección de una CD sencilla y el uso de una CD basada en el nivel funcionan bien en determinadas circunstancias y puedes modificar ambos tipos de CD utilizando los consejos para ajustar la dificultad.

CD SENCILLAS

A veces necesitas establecer rápidamente una Clase de dificultad. El método más sencillo es seleccionar una CD sencilla de la tabla CD sencillas en la pág. 53 estimando qué rango de competencia encaja mejor con la tarea (dicho rango no suele ser necesario para tener éxito en la tarea). Si es algo en lo que casi cualquiera tendría una oportunidad decente, usa la CD para el rango no entrenado. Si requiere cierto grado de entrenamiento, usa la CD indicada para la competencia a rango entrenado, experto, maestro o legendario, según corresponda a la complejidad de la tarea. Por ejemplo, digamos que un PJ está intentando descubrir la verdadera historia que se esconde tras una fábula. Determinas que eso requiere una prueba de Recordar conocimiento y que solo alguien con una competencia de rango maestro en Saber (cuentos) conocería la información, así que fijarías la CD en 30, la CD sencilla para el rango maestro.

Las CD sencillas funcionan bien cuando necesitas una CD sobre la marcha y no hay ningún nivel asociado a la tarea. Son muy útiles para las pruebas de habilidad. Debido a que no hay mucha gradación entre ellas, no funcionan tan bien para riesgos o combates donde la vida de los PJs está en juego; para tales desafíos es mejor usar CD basadas en el nivel.

CD BASADAS EN EL NIVEL

Cuando determines la CD de una habilidad basándote en algo que tiene un nivel, usa la tabla de más adelante para establecer la CD. Busca el nivel del sujeto y asignale la CD correspondiente. Como los conjuros usan una escala del 1 al 10, usa la columna de Rango delconjuro para ellos.

Usa estas CD cuando un PJ necesite Identificar unconjuro o Recordar conocimiento sobre una criatura, intente Obtenerte ingresos realizando una tarea de cierto nivel, etc. También puedes usar las CD basadas en el nivel para los obstáculos en lugar de asignar una CD sencilla. Por ejemplo, podrías determinar que una pared en un dungeon de nivel alto está construida de metal liso y es difícil de escalar. Podrías decir simplemente que solo alguien con una competencia de rango maestro podría escalarla y usar la CD sencilla, que es 30. O podrías decidir que el villano de 15.^o nivel que creó el dungeon construyó la pared y usar la CD para 15.^o nivel, que es 34. Cualquiera de los dos enfoques es razonable.

Ten en cuenta que los jugadores que invierten en una habilidad tienen más probabilidades de tener éxito en una CD de su nivel a medida que suben de nivel y las CD que aparecen en la tabla terminarán por suponer muy poco desafío para ellos.

CÓMO AJUSTAR LA DIFÍCULTAD

Puedes decidir que una CD tiene que diferir de la referencia, ya sea para tener en cuenta las áreas de experiencia de los PJs o para representar la rareza de conjuros u objetos. Un ajuste de CD representa una diferencia esencial en la dificultad de una tarea y se aplica a cualquiera que hace una prueba específica para ella. Los ajustes ocurren más a menudo con tareas cuyas CD se basan en su nivel. A menudo aplicarás los ajustes para asuntos poco comunes, raros o únicos.

La tabla Ajustes de CD enumera las categorías de ajustes, cuyos nombres son relativos a la dificultad base de la tarea en sí (una tarea muy difícil de 2.^o nivel no será "muy difícil" de realizar para un PJ de 10.^o nivel!). Los PJs que invierten en una habilidad mejoran en ella a medida que suben de nivel. Por ejemplo, incluso el mejor PJ de 1.^{er} nivel tiene unas posibilidades magras contra una CD increíblemente difícil de 1.^{er} nivel, con una enorme probabilidad de fallo crítico pero, a 20.^o nivel, un personaje optimizado con un mínimo de magia o ayuda puede superar CD increíblemente difíciles de 20.^o nivel más de la mitad de las veces y solo fallar críticamente con un 1. A niveles más altos, muchos grupos descubrirán que la CD muy difícil parece estándar para ellos; tenlo en cuenta si necesitas una prueba que suponga un verdadero desafío para un grupo de alto nivel.

Puedes usar diferentes CD para una tarea basándote en la habilidad particular o estadística usada para la prueba. Digamos que tus PJs encuentran un tomo mágico sobre dragones. El tomo es de 4.^o nivel y tiene el rasgo arcano, por lo que estableces la CD de una prueba de Arcanos para Identificar magia en 19. Como se indica en Identificar magia, normalmente pueden usarse otras habilidades relacionadas con la magia con una CD mayor, por lo que en su lugar puedes decidir que la prueba es muy difícil para un personaje que usa Ocultismo y establecer la CD en 24 para los personajes que usan dicha habilidad. Si un personaje de tu grupo tuviera Saber (dragones), podrías determinar que le resultaría fácil o muy fácil utilizar esa habilidad y ajustar la CD a 17 o 14. Estos ajustes no sustituyen a los bonificadores, modificadores y penalizadores de los personajes, sino que se deben a la aplicabilidad de las habilidades utilizadas.

Pruebas en grupo

Las CD de este capítulo dan a un personaje individual una probabilidad de éxito fuerte y creciente si tiene alguna competencia. En ocasiones, sin embargo, tendrás una tarea en la que solo una persona del grupo necesita tener éxito, pero que todos pueden intentar. El número de dados que se tiran significa



que hay muchas posibilidades de que al menos uno de ellos lo consiga. La mayoría de las veces, eso es perfectamente correcto, pero a veces querrás que la tarea sea un reto y que haya cierta incertidumbre en torno a si el grupo puede tener éxito. En estos casos, haz la prueba muy difícil, o increíblemente difícil si quieres que sea particularmente difícil o a niveles altos. Con estas CD, la mayoría del grupo probablemente fallará, pero alguien podría tener éxito, probablemente un personaje que haya invertido mucho en la habilidad en cuestión, como se espera de los personajes especializados.

COMPETENCIA MÍNIMA

A veces, para tener éxito en una tarea concreta, el personaje ha de tener un rango de competencia específico, además de tener éxito en la prueba. Las cerraduras y las trampas a menudo requieren un cierto rango de competencia para usar con éxito las acciones de Latrocínio Forzar una cerradura o Inutilizar un mecanismo. Un personaje cuyo rango de competencia es inferior al indicado puede hacer la prueba, pero no puede tener éxito. Puedes aplicar competencias mínimas similares a otras tareas. Puedes decidir, por ejemplo, que un teorema ocultista en particular requiere entrenamiento en Ocultismo para entenderlo. Una bárbara sin entrenamiento no puede tener éxito en la prueba, pero sigue pudiendo hacerla si quiere; al fin y al cabo, ha de tener la oportunidad de fallar críticamente y obtener información errónea.

Para las pruebas que requieren una competencia mínima, ten en cuenta las siguientes directrices. Una tarea de 2.^º nivel o inferior casi nunca tiene que requerir una competencia de rango experto, una tarea de 6.^º nivel o inferior casi nunca tiene que requerir una competencia de rango maestro y una tarea de 14.^º nivel o inferior casi nunca tiene que requerir una competencia de rango legendario. Si así fuera, ningún personaje del nivel adecuado podría tener éxito.

ACCIONES ESPECÍFICAS

Como DJ, tú eres quien establece las CD de ciertas pruebas o determinas otros parámetros. Aquí tienes las directrices para las tareas más comunes. Recuerda que todo esto son simplemente directrices y puedes ajustarlas conforme sea necesario para adaptarse a la situación.

Adiestrar a un animal

Adiestrar a un animal permite a los PJs enseñar trucos a los animales. Usa el nivel del animal como base; puedes ajustar la CD hacia arriba si el truco es especialmente difícil o hacia abajo si el animal está especialmente domesticado, como un perro.

Aprender un conjuro, Identificar alquimia o Identificar magia

La CD para Aprender un conjuro, Identificar alquimia o Identificar magia suele ser la CD indicada para el rango del conjuro o el nivel del objeto, ajustada por su rareza. Un objeto o fenómeno muy extraño suele tener una CD mayor. Para un objeto maldito o ciertos objetos ilusorios, puedes usar una CD increíblemente difícil para aumentar la posibilidad de identificación errónea. Si alguien ha identificado anteriormente el

CD SENCILLAS

Rango de competencia	CD
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	30
Legendario	40

CD POR NIVEL

Nivel	CD	Nivel	CD
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50

Rango del conjuro*	CD
1. ^º	15
2. ^º	18
3. ^º	20
4. ^º	23
5. ^º	26
6. ^º	28
7. ^º	31
8. ^º	34
9. ^º	36
10. ^º	39

* Si un conjuro es poco común o raro, ajusta su dificultad en consecuencia.

AJUSTES DE CD

Dificultad	Ajuste	Rareza
Increíblemente fácil	-10	—
Muy fácil	-5	—
Fácil	-2	—
Difícil	+2	Poco común
Muy difícil	+5	Raro
Increíblemente difícil	+10	Único

conjuro o el objeto, es mejor dejar que lo identifique automáticamente o aplicar un ajuste fácil o muy fácil.

Elaborar

Cuando un personaje Elabora un objeto, usa el nivel del objeto para determinar la CD, aplicando los ajustes por la rareza del objeto si no es común. También podrás aplicar el ajuste de CD fácil para un objeto que el artesano haya hecho antes. Reparar un objeto normalmente usa la CD del nivel del objeto sin ajustes, aunque puedes ajustar la CD para que sea más difícil para un objeto de un nivel superior al que el personaje puede Elaborar.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO DETERMINAR EL ALCANCE DEL SABER

Las habilidades de Saber son uno de los aspectos más especializados de Pathfinder, pero requieren la supervisión del DJ, particularmente a la hora de determinar qué subcategorías de Saber es aceptable que elijan los PJs. Una subcategoría de Saber representa un enfoque estrecho y por lo tanto no tiene que sustituir a todo o incluso la mayor parte de una habilidad completa, ni tiene que transmitir enormes cantidades de información. Por ejemplo, una única subcategoría de Saber no cubre todas las religiones (eso lo cubre la habilidad Religión), pero un personaje podría tener una subcategoría de Saber que cubriera un único dios. Una subcategoría de Saber no cubrirá un país entero o toda la historia, pero podría cubrir una ciudad, una civilización antigua, o un aspecto de un país moderno, como Saber (historia taldana). Una sola subcategoría de Saber no podría cubrir todo el multiverso, pero podría cubrir un Plano entero (que no sea el Universo).

Una vez que el PJ se ha decidido por un nivel particular de tarea de entre las disponibles, usa la CD para ese nivel. Puedes ajustar la CD para que sea más difícil si hay inclemencias del tiempo durante un trabajo al aire libre, un público alborotado durante una actuación o cosas por el estilo.

Rastrear

A menudo, cuando un PJ usa Supervivencia para Rastrear, puedes elegir una CD sencilla y ajustarla en función de las circunstancias. Por ejemplo, un ejército suele ser fácil de rastrear, por lo que podrías usar la CD del rango no entrenado, que es 10. Si el ejército atravesó un barrizal, podrías incluso ajustar la CD a 5. Por otro lado, si el grupo persigue a un astuto superviviente que usa Cubrir rastro, podrías usar su CD de Supervivencia como CD para Rastrear. Si el personaje está familiarizado con el terreno, podrías aplicar un ajuste fácil.

Recordar conocimiento

Para la mayoría de los temas, puedes usar CD sencillas para las pruebas de Recordar conocimiento. Para una prueba sobre una criatura específica, trampa u otro tema con un nivel, usa una CD basada en el nivel (ajustando por rareza conforme sea necesario). Puedes ajustar la dificultad a la baja, incluso drásticamente, si el tema es especialmente notorio o famoso. Conocer relatos sencillos sobre las hazañas de un dragón infame, por ejemplo, podría ser increíblemente fácil para el nivel del dragón, o incluso una CD sencilla para rango entrenado.

Habilidades alternativas

Como se indica en la descripción de la acción, un personaje puede hacer una prueba de Recordar conocimiento utilizando una habilidad diferente a las que aparecen como opciones por defecto. Si la habilidad es muy aplicable, como usar Medicina para identificar un tónico medicinal, probablemente no tengas que ajustar la CD. Si su relevancia es excesiva, aumenta la CD como se describe en Cómo ajustar la dificultad.

Conocimiento adicional

A veces un personaje puede querer investigar con una prueba de Recordar conocimiento y hacer otra prueba para descubrir más información. Después de un éxito, los usos posteriores de Recordar conocimiento pueden proporcionar más información, pero has de ajustar la dificultad para que sea mayor en cada intento. Una vez que un personaje hace una prueba increíblemente difícil o falla una prueba, los intentos posteriores son infructuosos: el personaje ha recordado todo lo que sabe sobre el tema.

Identificación de criaturas

Un personaje que identifica con éxito a una criatura averigua uno de sus atributos más conocidos, como que a una hidra le vuelven a crecer las cabezas cortadas (y el hecho de que se puede evitar con ácido o fuego) o las púas de la cola de una mantícora. Con un éxito crítico, el personaje también averigua algo más sutil, como una debilidad que no es obvia o el desencadenante de una de las reacciones de la criatura.

Habilidades sociales

Cuando un personaje usa Diplomacia, Engaño, Interpretar o Intimidación para influir o impresionar a alguien cuyo nivel o CD de Voluntad no conoces, estima el nivel de la criatura y usa esa CD. Un plebeyo suele ser de nivel 0 ó 1. No te preocupes por ser exacto. A menudo tiene sentido ajustar la CD basándose en la actitud del objetivo para Diplomacia, Engaño o Interpretar haciendo que la CD sea fácil para una criatura amistosa, muy fácil para una solícita, difícil para una malintencionada o muy difícil para una hostil. Por ejemplo, la CD para Pedir algo a lo que un PNJ indiferente se opone fundamentalmente podría ser increíblemente difícil o imposible y podría ser fácil convencer a una criatura malintencionada de hacer algo que ya quiere hacer.

Obtener ingresos

Tú estableces el nivel de la tarea cuando alguien intenta Obtener ingresos. La tarea de mayor nivel disponible suele ser la misma que el nivel del asentamiento en el que se encuentra el personaje. Si no conoces el nivel del asentamiento, normalmente es 0 a 1 para una aldea, 2 a 4 para un pueblo o 5 a 7 para una ciudad. Un PJ puede necesitar viajar a una metrópolis o capital para encontrar tareas de niveles 8 a 10 y a las ciudades más grandes del mundo o a otro Plano para encontrar rutinariamente tareas por encima de ese nivel. Algunos lugares pueden tener tareas de mayor nivel disponibles en función de la naturaleza del asentamiento. Un puerto importante podría tener tareas de nivel superior para Saber (navegación), una ciudad con una vibrante escena artística podría tener tareas de nivel superior para Interpretar, etc. La tabla Tareas de Obtener ingresos de la pág. 47 incluye algunas ideas adecuadas para tareas.

Si alguien está intentando usar una habilidad particularmente desconocida, puede tener problemas para encontrar tareas de un nivel ideal o no encontrar ninguna (nadie en la mayoría de los asentamientos está clamando por la pericia de alguien con Saber [troles]).



HABILIDADES DE IDENTIFICACIÓN DE CRIATURAS

Rasgo de criatura	Habilidad
Aberración	Ocultismo
Animal	Naturaleza
Astral	Ocultismo
Bestia	Arcanos, Naturaleza
Celestial	Religión
Cieno	Ocultismo
Constructo	Arcanos, Artesanía
Dragón	Arcanos
Elemental	Arcanos, Naturaleza
Espíritu	Ocultismo
Etéreo	Ocultismo
Hada	Naturaleza
Hongo	Naturaleza
Humanoide	Sociedad
Infernal	Religión
Monitor	Religión
Muerto viviente	Religión
Onírico	Ocultismo
Sombra	Religión
Tiempo	Ocultismo
Vegetal	Naturaleza

La habilidad utilizada para identificar a una criatura suele depender del rasgo de la misma, como se muestra en la tabla Habilidades de identificación de criaturas, pero tienes libertad para decidir qué habilidades se aplican. Por ejemplo, las sagas son humanoides pero tienen una fuerte conexión con los conjuros de ocultismo y viven alejadas de la sociedad, por lo que podrías permitir a un personaje usar Ocultismo para identificarlas sin ningún ajuste de CD y hacer más difícil el uso de Sociedad. Las habilidades de Saber también pueden usarse para identificar a una criatura específica. Usar el Saber aplicable suele tener una CD fácil o muy fácil (antes de ajustar por rareza).

Reunir información

Para establecer la CD de Reunir información, usa una CD sencilla que represente la disponibilidad de información sobre el tema. Ajusta la CD al alza si el PJ que Reúne información busca información en profundidad. Por ejemplo, si un personaje quiere Reunir información sobre una caravana que está de visita, puedes decidir que una persona de a pie no sabría mucho sobre ella, pero cualquier mercader o guardia sí, así que para conocer los hechos básicos usa la CD sencilla de la competencia a rango entrenado. El nombre del líder de una caravana es superficial, por lo que descubrirlo podría ser CD 15 (la CD sencilla para el rango entrenado). Revelar la identidad de los que están por encima del líder, sin embargo, podría ser CD 20 si estos son más reservados.

Sentir la dirección

Elige la CD sencilla más apropiada cuando alguien use Supervivencia para Sentir la dirección. Suele ser la CD de rango entrenado en tierras vírgenes normales, de rango experto en bosques profundos o bajo tierra, de rango maestro en

CONSIDERACIONES SOBRE RECORDAR CONOCIMIENTO

Utiliza los siguientes consejos.

¿Qué es?: para la información básica a la que se hace referencia en Recordar conocimiento, normalmente querrás responder con una frase que incluya un nombre, tipo o categoría y algo de contexto básico. Tienes mucha libertad y los jugadores rara vez se quejarán de que les des demasiados detalles.

Ejemplos: "Esta estatua representa a Shelyn, la Rosa Eterna, diosa del arte, la belleza, el amor y la música". "El mercader es un boggard, un humanoide anfibio con aspecto de rana". "La carta tiene el matasellos de Magnimar, una ciudad estado en Varisia, famosa por sus monumentos antiguos." "Esta magia es un geas, un ritual que obliga a una criatura a realizar o abstenerse de realizar un determinado acto". A menudo, la respuesta que necesitas se resume en una frase de la descripción o el bloque de estadísticas del sujeto.

Redirección: puedes hacer sugerencias libremente a un jugador si parece perplejo sobre qué preguntar o piensa en una pregunta que probablemente no es relevante. Si tienen una pregunta que realmente quieren hacer, busca la forma de hacer que la respuesta sea interesante aunque no creas que el conocimiento vaya a serles útil.

Detalles de la aventura: las aventuras publicadas suelen incluir un fragmento de información que los personajes pueden descubrir si usan Recordar conocimiento. No es necesario que el jugador haga la pregunta perfecta para obtener dicho conocimiento. Siéntete libre de dárselo con cualquier prueba de Recordar conocimiento que acierte la CD, a menudo además de una respuesta a su pregunta original.

General contra único: algunos elementos, como criaturas u objetos, pueden requerir que hagas una distinción entre un concepto general y un individuo único, como "piratas" contra "Tessa Viento Favorable, la Reina del Huracán" o "una baraja de presagio" contra "la Baraja de los Cuentos Presagiados". Cuando un PJ intente Recordar conocimiento, déjale elegir si pregunta por la categoría general o por la persona u objeto único y determina la CD y los detalles basándote en dicha elección. Si el personaje u objeto único es lo suficientemente famoso, ¡la CD puede ser incluso más fácil que para el tema general!

lugares sin accidentes o complicados, o de rango legendario en entornos extraños o surrealistas de otros Planos.

Subsistir

Una CD sencilla suele ser suficiente para la acción Subsistir con una CD de rango entrenado para una situación típica. Utiliza como guía la disposición del entorno o la ciudad; un entorno con recursos escasos o una ciudad con poca tolerancia a la transitoriedad podrían requerir una CD de rango experto o superior.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

RECOMPENSAS

En Pathfinder, los PJs pueden obtener tres tipos de recompensas por sus hazañas heroicas: Puntos de Experiencia, que usarán para subir de nivel; tesoros, que pueden ser desde poderosos objetos mágicos hasta beneficios más intangibles; y Puntos de Héroe, que pueden usar para salir de situaciones complicadas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A medida que los personajes viven aventuras, obtienen Puntos de Experiencia (PX). Esta recompensa proviene de alcanzar objetivos, completar encuentros sociales, explorar nuevos lugares, luchar contra monstruos, superar riesgos y otro tipo de hazañas. Tienes mucho control sobre cuándo los personajes ganan PX, aunque las siguientes directrices son las que se espera que des en una campaña estándar.

Normalmente, cuando un PJ alcanza 1000 PX o más, sube de nivel, reduce sus PX en 1000 y comienza a progresar hacia el siguiente nivel, aunque puedes elegir hacer avanzar a tus jugadores más rápida o lentamente si le conviene a tu grupo. Estas otras formas de progresar se indican en la barra lateral Ritmos de avance en la pág. 57.

Recompensas en PX

Los Puntos de Experiencia se otorgan por encuentros, exploración y avance en una aventura. Cuando los PJs se enfrentan a una oposición directa, como una pelea o un conflicto social, los PX ganados se basan en el nivel del desafío que ha superado el grupo. Los personajes también pueden obtener PX de la exploración, como encontrar áreas secretas, localizar un escondite, superar un entorno peligroso o cartografiar un dungeon entero.

El grupo es un equipo, por lo que cualquier cantidad de PX obtenidos es para todos los miembros del grupo. Por ejemplo, si el grupo gana una batalla que vale 100 PX, cada uno recibe 100 PX, incluso si el pícaro del grupo estaba fuera en una bóveda robando tesoros durante la batalla. Pero si el pícaro obtuvo una espléndida y famosa gema, lo que has decidido que es un logro moderado que vale 30 PX, cada miembro del grupo obtiene 30 PX también.

Adversarios y riesgos

Los encuentros con adversarios y riesgos otorgan una cantidad determinada de PX. Cuando el grupo supera un encuentro con criaturas o riesgos, cada personaje obtiene una cantidad de PX equivalente a los PX totales de las criaturas y riesgos del encuentro (esto excluye los ajustes de PX por diferentes tamaños de grupo; consulta Tamaño del grupo para más detalles).

Los encuentros triviales normalmente no otorgan PX, pero puedes decidir otorgar la misma cantidad de PX que por un logro menor o moderado por un encuentro trivial que fue importante para el relato o por un encuentro que se convirtió en trivial debido al orden en que los PJs se lo encontraron en una aventura no lineal.

Logros

Las acciones de los personajes que hacen avanzar el relato (como pactar una alianza importante, establecer una organización o hacer que un PNJ cambie de opinión) se consideran logros y han de recompensarse con PX. Su importancia determina la cantidad de PX que se obtienen como recompensa. Determina si el logro fue menor, moderado o mayor y consulta la tabla Recompensa en PX de la pág. 57 para otorgar la cantidad apropiada de PX.

Los logros menores incluyen todo tipo de momentos significativos, memorables o sorprendentes de la partida. Un logro moderado suele representar un objetivo que requiere la mayor parte de una sesión para ser completado y un logro mayor suele ser la culminación de los esfuerzos de los personajes a lo largo de muchas sesiones. Los logros moderados y mayores suelen venir después de un esfuerzo heroico, por lo que es el momento ideal para conceder también un Punto de Héroe a uno o más de los personajes implicados.

Como se mencionó anteriormente, depende de ti cuántos PX dar por los logros. Como pauta general, en una sesión de juego dada, normalmente darás varias recompensas menores, una o dos recompensas moderadas, y solo una recompensa mayor, si la hay. Intenta ser coherente sobre lo que merece PX por logro y lo que no y da al menos algo de PX por logro en cada sesión.

Si dos PJs realizan una tarea de la misma magnitud, tienen que obtener la misma cantidad de PX por logro. Sin embargo, esto no significa que debas permitir el "farmeo" (*NdC: neologismo acuñado en los videojuegos*) de PX. Parte de la suposición de los PX por logro es que este es novedoso y el resultado de algo desafiante. Si alguien obtuviera PX por logro por robar un huevo de dragón de una guarida, alguien que simplemente recogiera otro no obtendría necesariamente PX por logro.

Tamaño del grupo

Las reglas para progresar dan por sentado que el grupo está compuesto por cuatro PJs. Las reglas para crear encuentros (pág. 57) describen cómo adaptarse a grupos de otro tamaño, pero los PX otorgados no cambian (siempre se otorga la cantidad de PX indicada para un grupo de cuatro personajes). Normalmente no necesitarás hacer muchos ajustes para un grupo de otro tamaño más allá de los encuentros. Sin embargo, ten cuidado de no proporcionar demasiadas formas de obtener PX por logro cuando tengas un grupo grande. Perseguir múltiples logros a la vez puede llevar a que los PJs suban de nivel demasiado rápido.



RECOMPENSAS EN PX

Logro	Recompensa en PX	
Menor	10 PX	
Moderado*	30 PX	
Mayor*	80 PX	
* Normalmente también se gana un Punto de Héroe.		
Nivel del adversario	Recompensa en PX	
Nivel del grupo - 4	10 PX	
Nivel del grupo - 3	15 PX	
Nivel del grupo - 2	20 PX	
Nivel del grupo - 1	30 PX	
Nivel del grupo	40 PX	
Nivel del grupo + 1	60 PX	
Nivel del grupo + 2	80 PX	
Nivel del grupo + 3	120 PX	
Nivel del grupo + 4	160 PX	
Nivel del riesgo	Riesgo sencillo	Riesgo complejo
Nivel del grupo - 4	2 PX	10 PX
Nivel del grupo - 3	3 PX	15 PX
Nivel del grupo - 2	4 PX	20 PX
Nivel del grupo - 1	6 PX	30 PX
Nivel del grupo	8 PX	40 PX
Nivel del grupo + 1	12 PX	60 PX
Nivel del grupo + 2	16 PX	80 PX
Nivel del grupo + 3	24 PX	120 PX
Nivel del grupo + 4	32 PX	160 PX

Paridad y nivel del grupo

Se recomienda que mantengas a todos los PJs con el mismo total de PX. Esto hace que sea mucho más fácil saber qué desafíos son adecuados para tus jugadores. Tener personajes en niveles distintos podría significar que los personajes más débiles mueran más fácilmente y sus jugadores se sientan menos efectivos, lo que a su vez volvería la partida menos divertida para esos jugadores.

Si decides no mantener a todo el grupo en el mismo nivel de personaje, tendrás que seleccionar un nivel de grupo para determinar tu presupuesto de PX para los encuentros. Elige el nivel que creas que representa mejor la capacidad del grupo en su conjunto. Utiliza el nivel más alto si solo uno o dos personajes están por detrás o una media si todos tienen un nivel diferente. Si solo uno de los personajes está dos o más niveles por delante, utiliza un nivel de grupo adecuado para los personajes de nivel inferior y ajusta los encuentros como si hubiera un PJ adicional por cada 2 niveles que el personaje de nivel superior tenga por encima del resto del grupo.

Los miembros del grupo que están por debajo del nivel del grupo ganan el doble de PX que los otros personajes hasta que alcanzan el nivel del grupo. Cuando hagas un seguimiento individual, tendrás que decidir si los miembros del grupo obtienen PX por las sesiones perdidas.

PUNTOS DE HÉROE

A diferencia de los Puntos de Experiencia y los tesoros, que permanecen con el personaje, los Puntos de Héroe se conce-

RITMOS DE AVANCE

Variando la cantidad de PX que se necesita para subir de nivel, puedes cambiar la rapidez con la que los personajes obtienen poder. Las reglas del juego dan por sentado que el grupo juega con el ritmo de estándar. El ritmo de avance rápido funciona mejor cuando sabes que no vas a jugar una campaña muy larga y quieres conseguir lo máximo posible rápidamente; el ritmo de avance lento funciona mejor para una campaña dura donde se requiere mucho esfuerzo.

Puedes modificar los PX de una aventura a otra para conseguir una sensación diferente. Durante un asesinato misterioso a pie de calle y un viaje por un páramo encantado, podrías usar el avance lento. Cuando los PJs lleguen al dungeon, podrías cambiar a avance estándar o rápido. Los valores que figuran a continuación son solo ejemplos. Puede utilizar valores incluso superiores o inferiores.

Ritmo de avance	PX para subir de nivel
Rápido	800 PX
Estándar	1000 PX
Lento	1200 PX

Subir de nivel en base al relato

Si no quieres ocuparte de gestionar y repartir PX o si quieres que la progresión se base únicamente en acontecimientos del relato, puedes ignorar por completo el uso de los PX y, en su lugar, hacer que los personajes suban de nivel en momentos apropiados del relato. Por lo general, los personajes tienen que subir de nivel cada tres o cuatro sesiones de juego, justo después del gran acontecimiento más apropiado que sucede durante ese tiempo, como derrotar a un villano importante o lograr un objetivo importante.

den y se usan en cada sesión. Al comienzo de una sesión de juego, otorgas 1 Punto de Héroe a cada personaje jugador. También puedes dar más Puntos de Héroe durante la partida, normalmente después de un momento o logro heroico (ver más abajo). Como se indica en el *Manual de juego*, un jugador puede gastar 1 Punto de Héroe para repetir una tirada o puede gastar todos sus Puntos de Héroe para recuperarse cuando está cerca de la muerte.

En una partida típica, repartirás alrededor de 1 Punto de Héroe durante cada hora de juego después de la primera (por ejemplo, 3 puntos adicionales en una sesión de 4 horas). Si quieras una partida más exagerada o si tu grupo se enfrenta a desafíos increíbles y muestra una valentía inmensa, podrías repartirlos a un ritmo más rápido, como 1 cada 30 minutos (6 en una sesión de 4 horas). También puedes repartirlos a un ritmo más rápido durante una sesión más corta. Intenta asegurarte de que cada PJ tiene oportunidades de ganar Puntos de Héroe y evita conceder todos los Puntos de Héroe a un solo personaje.

Las últimas defensas valientes, proteger a inocentes y el uso de una estrategia inteligente o un conjuro para salvar la situación pueden hacer que un personaje gane un Punto

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



de Héroe. Busca esos momentos en los que todos en la mesa celebran o se sienten asombrados por los logros de un personaje; esa es tu señal para concederle un Punto de Héroe.

También puedes dar un Punto de Héroe por momentos menos impactantes, pero notables. Un PJ que asesta un golpe mortal a un enemigo difícil o que supera con éxito un desafío social puede ganar un Punto de Héroe. Hay veces en las que las acciones de los PJ no son excepcionalmente dramáticas o revolucionarias, pero eso no tiene que impedirte otorgar un Punto de Héroe como recompensa.

El grupo también puede ganar Puntos de Héroe por sus logros a lo largo de la partida. Por un logro moderado o importante, considera dar también un Punto de Héroe. Este punto normalmente tiene que ir a un PJ que fue fundamental en la consecución de ese logro.

TESORO

Como DJ, es tu responsabilidad distribuir los tesoros a los PJs. El tesoro aparece a lo largo de una aventura y los PJs lo obtienen saqueando tesoros, derrotando enemigos que llevan objetos valiosos o monedas, recibiendo pagos por misiones con éxito y de cualquier otra forma que puedas imaginar.

La matemática del juego se basa en que los PJs busquen, compren o fabriquen objetos del mismo nivel que ellos; esto incluye armas y armaduras con runas fundamentales y objetos que ayuden con las habilidades o tácticas favoritas de cada PJ. Un PJ que consiga el objeto a ese nivel normalmente

estará por delante de los monstruos, riesgos y CD de habilidades brevemente, antes de que sus desafíos empiecen a alcanzarle de nuevo. Las directrices para la concesión de tesoros, mientras tanto, te hacen dar al grupo objetos 1 nivel superior al de los PJs. Esto significa que los objetos encontrados en las aventuras son más poderosos que los que puede fabricar un PJ (que están limitados al nivel del mismo).

La asignación de tesoros se mide a lo largo de un nivel en lugar de por encuentro porque algunos encuentros no tendrán tesoros, otros tendrán tesoros adicionales y algunos tesoros o recompensas pueden encontrarse fuera de los encuentros. Siempre tienes la libertad de asignar tesoros adicionales para una partida dinámica, menos tesoros para una aventura de terror y supervivencia o cualquier cantidad intermedia.

Cuando elijas el tesoro, fíjate en qué flujo tiene la campaña y observa qué PJs van por delante y cuáles por detrás. Suele ser mejor mezclar "objetos esenciales", tesoros relacionados con las principales características de un personaje, con tesoros que tengan poderes inusuales, menos aplicables en general. Por ejemplo, es posible que el guerrero con espada y escudo del grupo no se desvíe de su camino para comprar un escudo *imán*, pero es probable que lo utilice si se lo encuentra. Estos objetos siempre han de ser útiles: a un grupo sin un lanzador de conjuros primigenios no le será muy útil un *bastón de animal*. El número de objetos esenciales a repartir depende en parte de lo que la campaña permita elaborar y comprar objetos.



TESORO DEL GRUPO POR NIVEL

Nivel	Valor total	Objetos permanentes (por nivel de objeto)	Consumibles (por nivel de objeto)	Dinero del grupo	Dinero por PJ adicional
1	175 po*	2º: 2, 1º: 2	2º: 2, 1º: 3	40 po	10 po
2	300 po	3º: 2, 2º: 2	3º: 2, 2º: 2, 1º: 2	70 po	18 po
3	500 po	4º: 2, 3º: 2	4º: 2, 3º: 2, 2º: 2	120 po	30 po
4	850 po	5º: 2, 4º: 2	5º: 2, 4º: 2, 3º: 2	200 po	50 po
5	1 350 po	6º: 2, 5º: 2	6º: 2, 5º: 2, 4º: 2	320 po	80 po
6	2 000 po	7º: 2, 6º: 2	7º: 2, 6º: 2, 5º: 2	500 po	125 po
7	2 900 po	8º: 2, 7º: 2	8º: 2, 7º: 2, 6º: 2	720 po	180 po
8	4 000 po	9º: 2, 8º: 2	9º: 2, 8º: 2, 7º: 2	1 000 po	250 po
9	5 700 po	10º: 2, 9º: 2	10º: 2, 9º: 2, 8º: 2	1 400 po	350 po
10	8 000 po	11º: 2, 10º: 2	11º: 2, 10º: 2, 9º: 2	2 000 po	500 po
11	11 500 po	12º: 2, 11º: 2	12º: 2, 11º: 2, 10º: 2	2 800 po	700 po
12	16 500 po	13º: 2, 12º: 2	13º: 2, 12º: 2, 11º: 2	4 000 po	1 000 po
13	25 000 po	14º: 2, 13º: 2	14º: 2, 13º: 2, 12º: 2	6 000 po	1 500 po
14	36 500 po	15º: 2, 14º: 2	15º: 2, 14º: 2, 13º: 2	9 000 po	2 250 po
15	54 500 po	16º: 2, 15º: 2	16º: 2, 15º: 2, 14º: 2	13 000 po	3 250 po
16	82 500 po	17º: 2, 16º: 2	17º: 2, 16º: 2, 15º: 2	20 000 po	5 000 po
17	128 000 po	18º: 2, 17º: 2	18º: 2, 17º: 2, 16º: 2	30 000 po	7 500 po
18	208 000 po	19º: 2, 18º: 2	19º: 2, 18º: 2, 17º: 2	48 000 po	12 000 po
19	355 000 po	20º: 2, 19º: 2	20º: 2, 19º: 2, 18º: 2	80 000 po	20 000 po
20	490 000 po	20º: 4	20º: 4, 19º: 2	140 000 po	35 000 po

* Muchos objetos permanentes de 1.^{er} nivel tendrían que ser objetos del capítulo 6 del *Manual de juego* en lugar de objetos mágicos.

- Si hay pocos límites para comprar objetos y mucho tiempo libre para fabricarlos, haz que la mitad de los objetos permanentes que repartas sean objetos esenciales. Los PJs tienen muchas formas de obtener los objetos que quieren.
- Si comprar objetos y obtener fórmulas es algo difícil, haz que las tres cuartas partes de los objetos permanentes sean objetos esenciales. Si un PJ realmente quiere un objeto, puede que tenga que hacer un trabajo extra para conseguirlo.
- Si no hay tiendas de objetos mágicos u otras formas de comprar objetos y fórmulas, haz que todos los objetos permanentes sean objetos esenciales. En este caso, podría funcionar mejor para tu partida usar la Progresión automática de los bonificadores (pág. 85) para eliminar la necesidad de objetos esenciales.

Tesoro por nivel

La tabla Tesoro del grupo por nivel de más arriba muestra cuánto tesoro has de repartir a lo largo de un nivel para un grupo de cuatro PJs. La columna Valor total da un valor total aproximado de todo el tesoro, por si quieras gastarlo en forma de presupuesto. Las siguientes columnas ofrecen sugerencias para desglosar dicho total en objetos permanentes, que los PJs conservan y usan durante mucho tiempo; consumibles, que se destruyen tras ser usados una vez; y dinero, que incluye monedas, gemas y otros objetos de valor, que se gastan principalmente para adquirir objetos o servicios.

La última columna muestra la cantidad de dinero a añadir por cada PJ más allá de cuatro en el grupo; usa esto solo si tienes más de cuatro personajes en la partida (Grupos de distintos tamaños en la pág. 61 proporciona más orientación sobre esto).

Por ejemplo, entre el momento en que tus PJs alcanzan el 3.^{er} nivel y el momento en que alcanzan el 4.^º, has de darles el tesoro que aparece en la tabla para el 3.^{er} nivel, con un valor aproximado de 500 po: dos objetos permanentes de 4.^º nivel, dos objetos permanentes de 3.^{er} nivel, dos consumibles de 4.^º nivel, dos consumibles de 3.^{er} nivel, dos consumibles de 2.^º nivel, y 120 po en contante.

Cuando asignes objetos permanentes de 1.^{er} nivel, tus mejores opciones serán armaduras, armas y otro equipo del *Manual de juego* que valga entre 10 y 20 po. El tesoro que aparece en la fila para el 20.^º nivel representa el valor de un nivel entero de aventuras, aunque no hay forma de alcanzar el nivel 21.

Algunas entradas de criaturas en el *Manual de monstruos* enumeran tesoros que pueden obtenerse derrotando a una criatura en particular; esto cuenta para el tesoro de cualquier nivel.

Las aventuras publicadas incluyen una cantidad adecuada de tesoros a lo largo de la aventura, aunque aun así has de controlar las capacidades del grupo a medida que los PJs avanzan en la aventura para asegurarte de que no se quedan atrás. También puedes considerar hacer cambios en el tesoro encontrado en una aventura publicada para que se ajuste mejor a las necesidades del grupo, como cambiar un *arco largo +1* por una *espada larga +1* si ninguno de los PJs usa arcos.

Dinero

Un grupo encontrará dinero y otros tesoros que no son útiles por sí mismos pero que pueden venderse o gastarse en otras cosas. Los valores en po de la columna Dinero del grupo no se refieren solo a efectivo. Las gemas, las obras de arte, los materiales de elaboración (incluidos los materiales precio-

Introducción	
Cómo dirigir la partida	
Introducción	
Un entorno acogedor	
Cómo preparar aventuras	
Creación de personajes	
Cómo planificar una sesión	
Cómo dirigir una sesión	
Consideraciones especiales	
Cómo dirigir los encuentros	
Cómo dirigir la exploración	
Escenas durante la exploración	
Cómo dar profundidad a la exploración	
Actividades de exploración	
Cómo establecer el orden de un grupo	
Descansar	
Hambre y sed	
Cómo dirigir el tiempo libre	
Clases de Dificultad	
Cómo establecer las CD	
Competencia mínima	
Acciones específicas	
Recompensas	
Puntos de Experiencia	
Puntos de Héroe	
Tesoro	
Cómo crear partidas	
La Era de los Presagios Perdidos	
Subsistemas	
Tesoros	
Tabla de tesoros	
Glosario e índice	

CÓMO AJUSTAR EL TESORO

El tesoro que otorgues al grupo tiene que controlarse y ajustarse a medida que juguéis. Puede que tengas que repartir tesoros que no habías planeado en un principio, sobre todo si el grupo se salta parte de una aventura. Vigila los recursos del grupo. Si se están quedando sin consumibles o dinero, o si tienen problemas en combate porque sus objetos no están a la altura, puedes hacer ajustes.

Esto es especialmente común en aventuras que tienen poco tiempo libre o que transcurren lejos de la civilización. Si el grupo pasa mucho tiempo sin poder comprar o elaborar objetos útiles, los PJs estarán cargados de monedas y objetos de valor, pero irán rezagados en equipo útil. En una situación como esta, puedes colocar más tesoros útiles en la aventura o introducir PNJs que estén dispuestos a comerciar.

Megadungeons y campañas abiertas

Algunas aventuras pretenden que los personajes exploren donde quieran y encuentren solo lo que su habilidad, suerte e ingenio les permitan. Dos ejemplos comunes de este tipo de aventuras son los dungeons con múltiples secciones y caminos diferentes, a menudo llamados megadungeons, y la exploración libre, a menudo llamada campaña abierta (*NdC: sandbox*) y que suele tener lugar en las tierras vírgenes. Si quieras construir una aventura de estructura libre, en la que es probable que los personajes pierdan al menos parte del tesoro, aumenta la cantidad de tesoros que colocas. Ten en cuenta, sin embargo, que un grupo meticoloso puede acabar con más tesoro de lo normal y tendrá ventaja en aventuras posteriores.

Como pauta sencilla para estas situaciones, aumenta el tesoro como si hubiera un PJ más en el grupo. Si la estructura es especialmente laxa, sobre todo en las aventuras abiertas, puedes aumentar esta cantidad aún más.

sos), las joyas e incluso los objetos de nivel mucho más bajo que el nivel del grupo pueden ser más interesantes que un montón de oro.

Si incluyes un objeto permanente de nivel bajo como parte de una recompensa monetaria, cuenta solo la mitad del precio del objeto para la cantidad de po, dando por sentado que el grupo lo venderá o lo usará como material de elaboración. Pero los consumibles de nivel inferior pueden ser útiles (especialmente los pergaminos) y, si crees que tu grupo los utilizará, cuenta esos objetos a su precio completo.

Otros tipos de tesoro

No todos los tesoros tienen que ser objetos o dinero. Los artesanos pueden usar la habilidad Artesanía para convertir materias primas en objetos en lugar de comprar esos objetos con monedas. El conocimiento puede mejorar las aptitudes

de un personaje y las fórmulas son un buen tesoro para los personajes que fabrican objetos. Un lanzador de conjuros puede obtener nuevos conjuros del libro de conjuros de un enemigo o de un antiguo erudito, mientras que un monje puede reconvertir técnicas por otras más raras aprendidas de un maestro en la cima de una montaña remota.

Tesoro y rareza

Dar objetos y fórmulas poco comunes y raros puede hacer que los jugadores se interesen más por el tesoro. Lo mejor es introducir objetos poco comunes como recompensa con bastante regularidad, pero objetos raros solo ocasionalmente. Estas recompensas son especialmente atractivas cuando los aventureros consiguen el objeto derrotando o siendo más astutos que un enemigo que lleva un objeto que encaja con su contexto o temática.

Las fórmulas poco comunes y raras son un tesoro excelente para los personajes que se dedican a la Artesanía. Ten en cuenta que si una fórmula poco común o rara se difunde ampliamente, con el tiempo se vuelve más común. Esto puede tardar meses o años, pero el objeto puede empezar a aparecer en tiendas de todo el mundo.

Niveles de objeto diferentes

Los niveles de los objetos que aparecen en la tabla Tesoro del grupo por nivel no son fijos. Puedes proporcionar objetos de un nivel ligeramente superior o inferior siempre que tengas en cuenta el valor de los objetos que repartes. Por ejemplo, supongamos que estabas considerando dar a un grupo de PJs de 11.^º nivel una piedra rúnica con una runa de fortificación (con un Precio de 2000 po) como uno de sus objetos de 12.^º nivel, pero te das cuenta de que han tenido problemas para encontrar armaduras en sus últimas aventuras, así que decides darles en su lugar una armadura +2 resiliente de 11.^º nivel (1400 po). Como la armadura tiene un precio inferior al de la runa, puedes añadir una runa de sombra de 9.^º nivel (650 po) para compensar la diferencia. El total no es exactamente el mismo, pero no pasa nada.

Sin embargo, si quisieras colocar un objeto permanente de 13.^{er} nivel en un tesoro, podrías quitar dos objetos permanentes de 11.^º nivel para hacer un intercambio más o menos equivalente. Cuando hagas un intercambio al alza como este, ten cuidado: no solo podrías introducir un objeto con efectos disruptivos para el nivel de juego actual del grupo, sino que también podrías dar un objeto increíble a un PJ mientras que otros personajes no consiguen ningún objeto nuevo.

Si juegas una campaña a largo plazo, puedes repartir el tesoro a lo largo del tiempo. Un hito importante puede dar tesoros adicionales en un nivel, seguido de un dungeon más duro con menos objetos nuevos en el siguiente nivel.

Comprueba de vez en cuando si el tesoro de cada PJ es comparable a la cantidad que obtendría si creara un nuevo personaje en su nivel actual, como se describe más adelante en Tesoro para personajes nuevos. Tiene que ser un poco más alto, pero si hay una discrepancia significativa, ajusta en consecuencia las próximas recompensas en forma de tesoro de la aventura.



Grupos de distintos tamaños

Si un grupo tiene más de cuatro personajes, añade lo siguiente por cada personaje adicional:

- Un objeto permanente del nivel del grupo o de un nivel superior.
- Dos consumibles, normalmente uno del nivel del grupo y otro de un nivel superior.
- Dinero equivalente al valor de la columna Dinero por PJ adicional

Si el grupo tuviera menos de cuatro personajes, podrías restar la misma cantidad por cada personaje que falte, pero como el juego es inherentemente más desafiante con un grupo más pequeño que no puede cubrir todos los roles tan eficientemente, puedes considerar restar menos tesoro y permitir que el equipo adicional ayude a compensar el tamaño más pequeño del grupo.

Tesoro para personajes nuevos

Cuando tu nueva campaña comience en un nivel superior, un nuevo jugador se une a un grupo existente o el personaje de un jugador actual muera y necesite uno nuevo, tu campaña tendrá uno o más PJs que no comienzan en 1.^{er} nivel. En estos casos, consulta la tabla Riqueza del personaje, que muestra cuántos objetos permanentes comunes de varios niveles ha de tener el PJ, además del dinero. Un único objeto de esta tabla es siempre un objeto básico. Si el jugador quiere una armadura o una arma con runas de propiedad, tiene que comprar las runas de propiedad por separado y, para una armadura o una arma hecha de un material precioso, también tiene que pagar por separado por el material precioso.

Estos valores son para un PJ que acaba de empezar en el nivel dado. Si el PJ se une a un grupo que ya ha progresado hacia el siguiente nivel, considera darle al nuevo personaje un objeto adicional de su nivel actual. Si tu grupo se ha quedado el tesoro de los PJs muertos o retirados y se lo ha pasado a los nuevos personajes, puede que tengas que darle al nuevo personaje menos de los valores de la tabla o reducir algunas de las recompensas de tesoro de las próximas aventuras.

Selección de objetos

Tienes que colaborar con el jugador del nuevo personaje para decidir qué objetos tiene este. Permite que el jugador haga sugerencias y, si sabe qué objetos quiere que tenga su personaje, respeta sus elecciones a menos que creas que esas elecciones tendrán un impacto negativo en la partida.

A tu discreción, puedes conceder al personaje objetos poco comunes o raros que encajen con su bagaje y concepto, teniendo en cuenta cuántos objetos de dichas rarezas has introducido en tu partida. El jugador también puede gastar dinero en consumibles u objetos permanentes de nivel inferior y quedarse el resto en forma de monedas. Como de costumbre, tú determinas qué objetos tiene disponibles el personaje para su compra.

Un PJ puede elegir voluntariamente un objeto con un nivel más bajo que cualquiera o todos los objetos de la lista, pero no se le da más dinero por hacerlo.

RIQUEZA DEL PERSONAJE

Nivel	Objetos permanentes	Monedas	Suma global
1	—	15 po	15 po
2	1^o: 1	20 po	30 po
3	2^o: 1, 1^o: 2	25 po	75 po
4	3^o: 1, 2^o: 2, 1^o: 1	30 po	140 po
5	4^o: 1, 3^o: 2, 2^o: 1, 1^o: 2	50 po	270 po
6	5^o: 1, 4^o: 2, 3^o: 1, 2^o: 2	80 po	450 po
7	6^o: 1, 5^o: 2, 4^o: 1, 3^o: 2	125 po	720 po
8	7^o: 1, 6^o: 2, 5^o: 1, 4^o: 2	180 po	1100 po
9	8^o: 1, 7^o: 2, 6^o: 1, 5^o: 2	250 po	1600 po
10	9^o: 1, 8^o: 2, 7^o: 1, 6^o: 2	350 po	2300 po
11	10^o: 1, 9^o: 2, 8^o: 1, 7^o: 2	500 po	3200 po
12	11^o: 1, 10^o: 2, 9^o: 1, 8^o: 2	700 po	4500 po
13	12^o: 1, 11^o: 2, 10^o: 1, 9^o: 2	1000 po	6400 po
14	13^o: 1, 12^o: 2, 11^o: 1, 10^o: 2	1500 po	9300 po
15	14^o: 1, 13^o: 2, 12^o: 1, 11^o: 2	2250 po	13500 po
16	15^o: 1, 14^o: 2, 13^o: 1, 12^o: 2	3250 po	20000 po
17	16^o: 1, 15^o: 2, 14^o: 1, 13^o: 2	5000 po	30000 po
18	17^o: 1, 16^o: 2, 15^o: 1, 14^o: 2	7500 po	45000 po
19	18^o: 1, 17^o: 2, 16^o: 1, 15^o: 2	12000 po	69000 po
20	19^o: 1, 18^o: 2, 17^o: 1, 16^o: 2	20000 po	112000 po

Si quieras, puedes permitir que el jugador empiece con una suma global de dinero y compre los objetos comunes que quiera, con un nivel máximo de objeto 1 inferior que su nivel. Esto tiene un valor total menor que la asignación normal de objetos permanentes y dinero, ya que el jugador puede seleccionar una proporción mayor de objetos de alto nivel.

Cómo comprar y vender objetos

Normalmente, los personajes solo pueden comprar y vender objetos durante el tiempo libre. Un objeto solo se suele vender por la mitad de su Precio, aunque las obras de arte, gemas y materias primas pueden venderse a su Precio completo. Las oportunidades que tienen los PJs de vender objetos juegan un papel importante en su capacidad para equiparse a su gusto. Sin embargo, puede no tener sentido para el relato que los PJs puedan encontrar un comprador para cada objeto, especialmente si están vendiendo múltiples ejemplares de la misma cosa. Los jugadores no han de tener la expectativa de que pueden vender lo que quieran cuando quieran. Puede que no puedan vender objetos que no tengan demanda, que tengan que aceptar un porcentaje menor o que tengan problemas para vender objetos en lugares sin una gran riqueza.

Si no quieres lidiar con este nivel de detalle, puedes hacer que la venta de objetos sea más abstracta y permitir a los PJs que vendan cualquier cosa por la mitad de su precio esencialmente en cualquier momento. Dado que esto hace que sea mucho más fácil para los PJs equiparse a su antojo, podrían ser más poderosos.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Introducción
Un entorno acogedor
Cómo preparar aventuras
Creación de personajes
Cómo planificar una sesión
Cómo dirigir una sesión
Consideraciones especiales
Cómo dirigir los encuentros
Cómo dirigir la exploración
Escenas durante la exploración
Cómo dar profundidad a la exploración
Actividades de exploración
Cómo establecer el orden de un grupo
Descansar
Hambre y sed
Cómo dirigir el tiempo libre
Clases de Dificultad
Cómo establecer las CD
Competencia mínima
Acciones específicas
Recompensas
Puntos de Experiencia
Puntos de Héroe
Tesoro
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CAPÍTULO 2:

CÓMO CREAR PARTIDAS

Dirigir el juego puede ser una tarea extremadamente creativa y este capítulo te ofrece una serie de herramientas para crear tu propia campaña o aventura. Incluso puedes diseñar tus propias criaturas, riesgos y objetos para poblar tu partida, ¡o incluso crear tu propio mundo de juego!

Mientras que el Capítulo 1 proporcionaba la información necesaria para dirigir una partida, ya fuera de tu propia creación o de otra persona, este capítulo profundiza en cómo crear tu propia partida. Está organizado en las siguientes secciones.

- **Estructura de la campaña** (pág. 64) discute cómo puedes conectar diferentes acontecimientos, encuentros y aventuras para crear una historia más larga.
- **Diseño de aventuras** (pág. 68) sugiere temáticas y motivos comunes utilizados en las aventuras de rol y da consejos sobre cómo asegurarte de que la partida sea divertida y emocionante para tus jugadores.
- **Diseño de los encuentros** (pág. 75) explica cómo crear un conflicto convincente y dinámico en tu partida, ya sea un combate violento o un debate social inteligente.
- **Variantes de las reglas** (pág. 82) contiene cambios a las reglas básicas de Pathfinder, que ofrecen una experiencia de juego diferente a la básica.
- **Aflicciones** (pág. 86) proporciona una pléthora de maldiciones y enfermedades para usar en tus partidas.
- **Entorno** (pág. 90) proporciona reglas para superar obstáculos y riesgos naturales que puedan encontrarse en los alrededores.
- **Riesgos** (pág. 98) son horripilantes trampas que pueden proteger una fortaleza o dungeon. Esta sección está llena de riesgos para desafiar a tus jugadores en sus exploraciones.
- **Cómo crear riesgos** (pág. 109) ofrece consejos sobre cómo crear tus propios riesgos.
- **Cómo crear criaturas** (pág. 112) muestra un planteamiento descendente para construir rápida y fácilmente las criaturas y PNJs que quieras o necesites para cualquier situación posible en tu partida.
- **Cómo crear objetos** (pág. 130) te enseña cómo crear nuevos tesoros para deleitar a tus PJs.
- **Cómo crear mundos** (pág. 134) explica cómo crear tu propio mundo o escenario desde cero.

CREAR O ADAPTAR

El material de esta sección puede usarse como ejemplo para cuando realmente necesites crear tus propios elementos de reglas o aventuras y para cuando puedas adaptarlos. Muchas veces, un pequeño ajuste a una criatura, objeto, aventura u otra parte del juego ya existente puede servirte tan bien como crear algo completamente nuevo. Antes de lanzarte a crear tu propio contenido nuevo, hazte algunas preguntas.

1. **¿Existe ya algo similar?** Mira más allá del nivel superficial. Quizá quieras un constructo eléctrico de bajo nivel que dé calambrazos a la gente. Puede que no se parezca a una anguila eléctrica a primera vista, pero copiar las estadísticas de la anguila te dejará algo muy parecido.
2. **¿Qué necesitas cambiar en el material existente para adaptar tu idea?** Esto te ayudará a decidir entre usar la regla original con modificaciones mínimas, usar la original con ajustes, empezar con la original como base para crear a partir de allí o simplemente empezar desde cero. Normalmente, crear algo desde cero da mucho más trabajo que modificar el contenido existente.
3. **¿Cuánto tiempo tienes para preparar el contenido?** Si dispones de poco tiempo, quizás prefieras dedicarlo a algo de mayor impacto. Cuanto menos importante sea un elemento para tu partida o cuanto menos tiempo vayas a utilizarlo en la mesa, más probable es que debas modificar algo que ya existe. A menos que estés creando todo el mundo de tu partida desde cero, normalmente puedes esperar a poner en práctica nuevas reglas y creaciones hasta que creas que las vas a necesitar para tu próxima sesión.

ALCANCE DE LOS CAMBIOS

Depende de ti determinar qué parte de tu partida quieras personalizar. Muchos DJ utilizan las reglas y criaturas por defecto y ambientan sus aventuras en Golarion o en otro mundo de juego publicado. Otros diseñan e incorporan criaturas y lugares completamente nuevos con temáticas extrañas que no encajan en el juego o mundo estándar de Pathfinder. Ninguno de estos enfoques es intrínsecamente mejor que los otros. Lo más importante sigue siendo crear una historia en colaboración con el resto de tu grupo mientras os divertís.

Determinar lo que tu grupo espera del juego y de la ambientación marca una gran diferencia. Si estás jugando a Pathfinder con el objetivo principal de explorar la ambientación de la Era de los Presagios Perdidos, es más probable que utilices elementos "de los que ya tienes existencias" en lugar de crear otros nuevos. Por otro lado, podría ser más interesante para tus jugadores ver cosas nuevas si juegan contigo para experimentar tu propia voz creativa o si son jugadores experimentados de Pathfinder en busca de variedad.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

Cada aventura presenta una historia individual, pero tu campaña cuenta una más amplia. Piensa en cada aventura como un episodio o arco argumental y en la campaña como una serie entera. Aunque cada aventura puede contar una historia muy diferente, todas han de estar relacionadas con la temática y los personajes que abarcan toda la campaña.

Una campaña entrelaza múltiples relatos: los acontecimientos de cada aventura, los triunfos y fracasos personales de cada PJ y las historias de los PNJs que aparecen a lo largo de la misma, o sea, que puede llegar a ser más que la suma de sus partes. Una campaña proporciona la estructura general de tu partida de Pathfinder. Mientras la preparas, establecerás su alcance y temática, que luego reforzarás en las aventuras y escenas que tienen lugar a lo largo de ella. Cuando empieces, es probable que tengas una estructura básica en mente para tu campaña, pero a lo largo del juego, esta puede (y tiene que) crecer y evolucionar.

DURACIÓN DE LA CAMPAÑA

La duración de una campaña puede variar desde unas pocas

sesiones hasta muchos años. Hay dos factores principales que determinan la duración de una campaña: cuánto tiempo necesitas para terminar el relato y cuánto tiempo quieren dedicar los jugadores a la partida.

Se puede calcular la duración de una campaña teniendo en cuenta el tiempo real de juego o el número de niveles que se pretende que avancen los personajes. Normalmente, un grupo tarda entre tres y cuatro sesiones en subir de nivel. Dado que es probable que canceles sesiones de vez en cuando, jugar una vez a la semana durante un año da como resultado una campaña de 14 niveles aproximadamente, jugar cada 2 semanas durante un año da una campaña de 8 niveles y jugar mensualmente permite para una campaña de 5 niveles. Si juegas mensualmente, puedes plantearte hacer sesiones más largas y utilizar el avance rápido (800 PX para subir de nivel).

Algunas campañas llegan hasta 20.^o nivel y acaban cuando los personajes alcanzan la cima del poder y se enfrentan a las mayores amenazas a las que puede enfrentarse un mortal. Otras acaban en un nivel inferior, después de que el grupo acabe con un villano importante o resuelva un problema crucial. Y otras campañas terminan cuando los jugadores no pueden asistir o deciden que es un buen momento para dejar de jugar.

Al iniciar una campaña, has de tener en mente un punto final. Aun así, has de ser flexible, ya que estás contando el relato junto a otros jugadores y tus expectativas iniciales para la campaña pueden resultar incorrectas. Vale la pena ser conservador a la hora de calcular la duración y el alcance de una campaña. Siempre es tentador organizar una campaña épica de 20 niveles con tramas complejas y entrelazadas, pero este tipo de partidas pueden venirse abajo mucho antes del final si tu grupo solo puede jugar una vez al mes y los jugadores tienen otras responsabilidades.

Cuando creas que estás llegando a una conclusión satisfactoria, consulta a los demás jugadores. Puedes decir: "Creo que nos quedan unas dos sesiones. ¿Os parece bien a todos? ¿Hay algún asunto pendiente del que queráis ocuparos?". Esto te permitirá comprobar si tus suposiciones coinciden con las del resto del grupo y hacer los ajustes necesarios.

ESTRUCTURAS BÁSICAS

Cuando crees tu propia campaña, podrás utilizar estas estructuras como punto de partida. La sección Diseño de aventuras explica varios estilos de aventuras en las páginas 69 a 71 que pueden utilizarse para inspirar la creación de las aventuras de tu campaña. Para una campaña que conste de varias aventuras, tendrás que añadir algunos elementos narrativos que hablen directamente de los personajes de tu partida y no solo de los acontecimientos de la aventura. En otras palabras, los personajes han de tener objetivos individuales además de los objetivos generales del grupo.

Individual

Una individual (*NdC: a veces llamada módulo*) es una aventura que dura una sola sesión, funciona bien para algo muy temático, utiliza personajes o conceptos que son novedosos, pero que los jugadores podrían no querer seguir a largo plazo.

Aventuras 1, normalmente un safari dungeonero, terror, intriga o misterio.

Nivel máximo 1, pero a menudo comienza en un nivel superior

Duración 1 sesión

Campaña breve

Esta estructura está pensada para una campaña breve e independiente. Puede ser ideal para introducir nuevos jugadores a Pathfinder y puede extenderse a una campaña más larga si el grupo quiere.

Aventuras 2, típicamente un safari dungeonero seguido de una gran aventura; este formato también funciona bien para aventuras de terror

Nivel máximo 4 a 5

Duración 3 meses semanalmente, 6 meses cada dos semanas

Campaña larga

Una campaña larga funciona bien para un grupo dedicado que quiera cambiar de campaña o de partida al cabo de un año más o menos. Permite un desarrollo significativo de los personajes y la trama, pero no alcanza los niveles más altos del juego.

Aventuras 5, normalmente con múltiples aventuras que encajan con el tema principal de la campaña (por ejemplo: gran aventura o aventura macabra) y otros estilos de aventura para variar.

Nivel máximo 11 a 13

Duración 1 año semanalmente, 1,5 años cada dos semanas

Campaña épica

Una partida ambiciosa y compleja, la campaña épica lleva a los jugadores hasta el nivel 20, enfrentándolos a las mayores amenazas del mundo y más allá. Esto puede ser un reto en términos de compromiso de tiempo y complejidad, pero permite a los PJs convertirse en verdaderas leyendas y probablemente los jugadores la recordarán durante años.

Aventuras 6 aventuras largas, que suelen empezar con una gran aventura o un safari dungeonero e incluyen aventuras militares, aventuras planarias y aventuras románticas.

Nivel máximo 20

Duración 1,5 años semanalmente, 3 años cada dos semanas

TEMÁTICAS

Los temas que eliges para tu campaña son los que la distinguen de otras campañas. Incluyen las principales cuestiones dramáticas de tu relato y el uso repetido de ciertos entornos o criaturas y también pueden incluir la adopción de un género más allá de la alta fantasía tradicional, como el terror o lo paranormal. La temática que elijas para tu campaña también sugerirá elementos argumentales que podrías utilizar.

Los temas argumentales suelen estar relacionados con los contextos, motivaciones y defectos de los personajes y villanos. Por ejemplo, si has elegido la venganza como uno de los temas de tu partida, podrías introducir un villano cuya búsqueda de venganza destroza su vida y causa un daño trágico a quienes le rodean. Si eliges el tema del amor, los personajes no jugadores se podrán ver envueltos en romances condenados al fracaso, tratarán de recuperar amantes perdidos o cortejarán a los PJs.

CÓMO ENLAZAR AVENTURAS

En una campaña que incluye diversas aventuras, una transición fluida de una aventura a la siguiente une el relato. Puedes utilizar PNJs que aparecen en ambas aventuras, un tesoro o una pista encontrada en una aventura adquiere importancia en otra posterior o incluso hay consecuencias de una aventura que provocan la siguiente. Los lugares relacionados también pueden ayudar. Las aventuras que tienen lugar en regiones vecinas o en la misma región tienen un vínculo inherente. Si tie-

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sustemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

nen lugar en dos lugares diferentes, necesitas una razón para que los PJs viajen entre los dos, y puedes usar el viaje como una aventura corta que los una.

Usar lugares similares y criaturas relacionadas te ayuda a formar conexiones entre aventuras dispares. Por ejemplo, puedes hacer que los jugadores exploren al principio una tundra helada, y más tarde viajen a un Plano helado lleno de retos más difíciles, que pueden superar utilizando los conocimientos previamente desarrollados. Del mismo modo, los soldados hobgoblins pueden ser enemigos duros para tu grupo en niveles bajos, pero a medida que los PJs alcanzan niveles más altos y los hobgoblins se convierten en meros secuaces de otra criatura, los jugadores tienen sensación de progreso. Con el tiempo, sienten que sus personajes se están convirtiendo en expertos en negociar con gigantes, navegar por vías marítimas, luchar contra demonios, explorar los Planos o enfrentarse a cualesquiera que sean los elementos recurrentes.

Considera cómo se integra la temática de cada aventura en el conjunto de la campaña. Puede que quieras mantener temas similares o recurrentes, especialmente si cada aventura forma parte de una historia global. Por otro lado, eso puede resultar repetitivo y algunos grupos prefieren la variedad y ver cómo se desenvuelven sus personajes en diferentes situaciones. Para transmitir temas cambiantes, puedes mostrar partes establecidas del mundo que cambian para reflejar la nueva temática. Por ejemplo, si pasas de una aventura sobre la subyugación a otra sobre el caos, los PJs podrían acabar con un villano que quiere dominar cruelmente a la población, pero luego enfrentarse a bandidos oportunistas que saquean una vez que se rompe el orden.

OBJETIVOS DEL JUGADOR

Pregúntate qué os gusta y qué os gustaría ver en la partida a ti y a los demás jugadores, para utilizar estas ideas como puntos de partida. Cuando empiece la campaña, los objetivos de los jugadores pasarán a primer plano. Averigua qué quiere conseguir cada personaje y busca oportunidades que puedas colocar en el mundo del juego y en las aventuras. Considera qué parte del juego está más estrechamente relacionada con cada objetivo. Un PJ que quiera construir una institución necesitará dinero y conexiones interpersonales, así que puedes usar tesoros e interacciones con PNJs para otorgarle los recursos que necesita. Para un personaje cuyo propósito es ayudar a la gente en peligro, diseña algunos encuentros que incluyan personas que necesiten ser rescatadas.

Busca buenos momentos para recapitular el estado de los objetivos de un personaje y recuérdale al jugador cómo ha progresado este, sobre todo cuando algo cambia en relación con sus objetivos. La sección Objetivos a largo plazo de la pág. 45 te da más detalles sobre cómo puedes utilizar los objetivos durante el tiempo libre.

CÓMO CAMBIAR EL MUNDO

A medida que el grupo avanza en la campaña, los acontecimientos de sus aventuras y tiempo libre han de cambiar el

mundo que les rodea. Muéstralos a través de las respuestas que los personajes obtienen de otras personas, el paisaje que ven a su alrededor y su entorno. Es posible que puedas anticipar algunos cambios, pero la mayoría surgirán en la partida y requerirán que hagas ajustes más adelante.

Nivel de poder

A medida que la partida progride, el nivel de poder de los PJs y de sus enemigos aumenta. Subir de nivel trae aptitudes nuevas y más fuertes a la partida, y del mismo modo, las aventuras traen nuevos monstruos con capacidades acordes. Las aventuras de mayor nivel tiene que presentar nuevos retos apropiados a las capacidades de los PJs, como zonas a las que se puede acceder volando a partir del 7.º nivel. Más allá de las reglas, los PJs han de provocar reacciones diferentes en la gente que conocen a medida que su reputación se extiende y muestran habilidades que van más allá de lo que la mayoría de la gente ha visto nunca.

VILLANOS RECURRENTES

Considera la posibilidad de incluir villanos que puedan aparecer varias veces a lo largo de varias aventuras. No tienen por qué ser necesariamente mentes maestras. Imagina a un mercenario sin escrúpulos que trabaja para un villano importante tras otro. Cuando crees un villano recurrente, es mejor que no sea demasiado importante para el relato, ya que los jugadores podrían acabar con él antes de lo que esperas. Ten preparados algunos planes de contingencia.

El consejo sobre los PNJs de la pág. 13 se aplica especialmente a estos villanos recurrentes. A medida que reaparecen a lo largo de la campaña, tiene que cambiar de la misma forma que lo hacen los PJs. Piensa en cómo los enfrentamientos previos con los PJs han dado forma a las emociones y planes del villano recurrente. ¿A qué PJ guarda más rencor y por qué? ¿Tiene cicatrices de batallas anteriores? ¿Ha desarrollado alguna contramedida contra los conjuros o tácticas de un PJ?

Objetivos del villano

Los villanos también tienen sus propios objetivos, al igual que los PJs. Uno recurrente puede tener una visión de lo que tiene que ser el mundo y un plan paso a paso para conseguirlo. Un plan te da una forma clara de hacer avanzar la trama y un objetivo subyacente te guía a la hora de decidir qué hace el PNJ si su plan sale mal. Puede ser especialmente útil contrastar los objetivos del villano con los de los PJs. Si un PJ quiere establecer una red comercial, puede que un villano planee enriquecerse robando caravanas o barcos mercantes. Al igual que con los objetivos de los PJs, muestra cómo el objetivo del villano ha impactado en el mundo, aunque sea de forma pequeña. Intenta encontrar formas en las que pueda marcar la diferencia, incluso si los PJs tienen éxito contra él. Un villano parecerá ineficaz si los PJs desbaratan todos y cada uno de sus planes. Por ejemplo, podría convertir a un PNJ memorable a su causa, incendiar una institución o invadir un pueblo.

CÓMO EMPEZAR LA CAMPAÑA

Antes de que comience la primera sesión, comunícate con los jugadores sobre los siguientes detalles para asegurarte de que has planeado la campaña de acuerdo con sus preferencias, y después recapitula y comunica tus decisiones finales.

- Establece el calendario previsto y, en general, cuánto tiempo esperas que dure la campaña. No pasa nada si no estás seguro de la duración total, pero has de dar una estimación.
- Informa a los jugadores de cuándo y dónde tendrá lugar la primera sesión, qué han de preparar de antemano y qué materiales han de traer. Si primero vas a organizar una sesión cero para crear personajes (pág. 9), házselo saber. Es posible que también tengas que decirles si han de traer comida, bebida y otros suministros más allá de lo que vayan a utilizar para la partida en sí.
- Informa a los jugadores de cualquier restricción u opción adicional para la creación de personajes. Incluso si planeas llevar a cabo una sesión cero, avísalos antes de que empiece.
- Diles en qué parte del mundo tendrá lugar la primera sesión.
- Da a los jugadores una idea básica del género o temática.

En la primera sesión

Si estás dirigiendo una sesión cero, lee la sección Sesión cero en la pág. 9 para obtener consejos sobre tu primera sesión. Para la primera vez que juegues una aventura, sigue estos consejos.

- Recuerda los aspectos básicos de la campaña que estableciste anteriormente, en particular dónde comienza y cualquier tema que consideres importante que los jugadores comprendan mientras interpretan su papel.
- Haz que los jugadores presenten a sus personajes. Si tienen historias detalladas, suele ser mejor que empiecen describiendo lo que los otros PJs podrían percibir en una primera impresión. Si quieren profundizar en su historia durante la partida, pueden hacerlo más tarde.
- Haz preguntas sobre los personajes. Anota todo lo que creas que será significativo, para que puedas ajustar tus planes para sesiones posteriores. Querrás seguir haciendo esto durante la partida.
- Comienza la aventura siguiendo los pasos de Cómo empezar una sesión de la pág. 11. Para tu primera aventura, encuentra un buen lugar para que los PJs se encuentren y una razón para que estén juntos.

Empezar en un nivel superior

Una campaña típica empieza en el 1.^{er} nivel, pero puedes empezar en un nivel superior si lo prefieres. Esto puede ser especialmente satisfactorio para una campaña corta o si tu grupo quiere jugar una aventura específica hecha para grupos de nivel más alto. Los PJs tienen que empezar todos al mismo nivel. Simplemente hacen un personaje de 1.^{er} nivel y luego lo suben de nivel el número de veces necesario para alcanzar el nivel inicial.

La tabla Riqueza del personaje de la pág. 61 indica con cuánto dinero y con qué objetos comunes de varios niveles tiene que empezar el personaje. Deja que los jugadores elijan sus propios objetos, así como que gasten su dinero en objetos comunes si quieren. Esta tabla les da menos objetos de los que podrían haber tenido si hubieran ganado objetos a través de las aventuras, pero equilibra el hecho de que puedan elegir qué objetos quieren.

CÓMO TERMINAR LA CAMPAÑA

Una campaña puede tener un final bien planeado y emocionalmente resonante que se ejecuta a la perfección, o el grupo puede morir de forma ridícula en el peor momento posible. Es importante que el final siga el relato, dondequiera que haya ido, aunque no coincida con la idea que tenías en la cabeza al principio. Consulta a tu grupo, sobre todo cuando te acerques al final de cada aventura, para ver cuánto tiempo quieren que dure la campaña. Pon atención y expresa tu opinión a los demás jugadores. Lo ideal es que sepas con al menos una sesión de antelación que se acerca el final, lo que te permitirá prepararte para una conclusión emocionante. Puedes planear que la partida de la última sesión sea un poco más corta (posiblemente solo un gran enfrentamiento) para dar tiempo a un epílogo y para que el grupo remembre y se relaje al final.

Un epílogo puede hacer que el final de una campaña sea más satisfactorio. Primero, deja que el grupo termine su interpretación en los últimos momentos de la aventura hasta que estén satisfechos. A continuación, cuéntales los resultados de lo que han conseguido a grandes rasgos, con detalles concretos de lo que les ocurre a ciertos lugares o PNJs aliados. Pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes después de la aventura. Tal vez quieras narrar algunas escenas breves. Cuando termine el epílogo, da las gracias a todos por haber jugado. Si la campaña ha terminado con éxito para los PJs, daos un fuerte aplauso. Un final victorioso merece una celebración.

Cómo gestionar el fracaso

Si una campaña termina prematuramente, pregunta a los jugadores si quieren continuar. Los consejos sobre la Muerte de todo el grupo en la pág. 33 tiene que ser útiles. Si la campaña terminó de una forma más extraña que un TPK (por ejemplo, si un PJ entrega la poderosa reliquia que el villano necesitaba para completar su plan maestro) sigues pudiendo buscar formas de que la campaña continúe. Quizá los PJs luchen por sobrevivir en el mundo después de la calamidad, o quizás tengan tiempo suficiente para poder detener el plan.

La próxima campaña

Si el grupo juega otra campaña en el mismo mundo que tiene lugar después de su campaña anterior, piensa en las repercusiones de esta y cambia el mundo conforme sea necesario. Puedes introducir nuevos elementos en el mundo que remitan a la campaña anterior: nuevas facciones poderosas, nuevos asentamientos o nuevas opciones para los PJs, como los baúles, todo ello basado en el impacto que los anteriores PJs causaron en el mundo.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

DISEÑO DE AVENTURAS

Crear una aventura para tus jugadores puede ser una de las partes más gratificantes de ser DJ. Es mucho más difícil que usar una ya publicada, pero te permite expresarte, ser aún más creativo y adaptar el juego directamente a los jugadores y sus personajes.

La trama de una aventura puede empezar en muchos puntos diferentes. Podrías empezar con un antagonista en particular y luego construir una aventura que encaje con la temática de ese villano y lleve al grupo hasta él. También podrías empezar con un lugar interesante para explorar y luego poblarlo con adversarios y desafíos apropiados para la ambientación.

MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES

Una de tus tareas más importantes y gratificantes es conocer a tus jugadores y saber qué les motiva, para luego poner en marcha ganchos argumentales que afecten a sus motivaciones. Si a todos tus jugadores les gustan cosas parecidas (quizá a todos les gusten las historias épicas o todos prefieran el combate táctico), tu trabajo será un poco más sencillo. En la mayoría de los grupos hay una mezcla y querrás introducir un PNJ detallado que apele al amor de un jugador por las escenas sociales, un villano poderoso que atraiga a un jugador que adore las historias de victorias contra probabilidades abrumadoras y animales exóticos que atraigan a un jugador al que le guste tener amigos animales. Si no estás seguro de lo que les gusta a tus jugadores, pregúntales de antemano qué les gustaría ver en la partida.

Tener en cuenta las motivaciones de los jugadores no implica dar por sentado que sabes lo que harán ellos o sus personajes. Puede ser arriesgado esperar que los personajes reaccionen de determinadas maneras o tomen ciertos caminos. Conocer sus motivaciones te permite introducir elementos que esperas que atraigan a tus jugadores, pero sus decisiones seguirán llevando la aventura por derroteros inesperados. Lo importante es conseguir que los jugadores se impliquen, no predecir el futuro.

TEMÁTICA E IMPLICACIÓN EMOCIONAL

Piensa en las piedras angulares emocionales y temáticas que quieras tocar durante la partida. Las buenas partidas provocan emociones fuertes y planificarlas puede dar un arco emocional a la aventura, además del narrativo. Piensa en lo que quieras que sientan los jugadores mientras juegan. ¿Triunfo? ¿Pavor? ¿Tristeza? ¿Optimismo? Ninguna de estas emociones será la única que surja, pero te ayudarán a crear los escenarios y los PNJs. Recetas de aventuras (más adelante) te da los pasos necesarios para implementar con eficacia la temática y la implicación emocional.

VARIEDAD

Puedes dar variedad a los jugadores a través de los tipos de desafíos a los que se enfrenta el grupo (de combate, sociales,

de resolución de problemas, etc.), los lugares que exploran, los PNJs que conocen, los monstruos a los que se enfrentan y los tesoros que adquieren. Incluso si estás construyendo un dungeon cerrado, no querrás colocar un combate en cada habitación, o la exploración se volverá rancia rápidamente.

Piensa en términos de sesiones. Si tu grupo pasa por cinco escenas por sesión, ¿cómo consigues que una sesión de juego sea diferente de otra? Puede que dos de las escenas de cada una sean encuentros de combate bastante básicos, pero si haces que las demás escenas sean significativamente distintas o incluso si sitúas los encuentros en entornos distintos, las sesiones no parecerán repetitivas. Piensa también en las herramientas utilizadas para resolver cada situación. Quizá una requiera complejas negociaciones, otra fuerza bruta y una tercera ir a hurtadillas. Intenta darle a cada uno algo emocionante e idealmente dirigido a sus motivaciones.

RECETAS DE AVENTURAS

Estos procedimientos te ayudarán a construir el esquema o estructura de una aventura. A continuación, querrás completar los detalles de la misma, incluidos los adversarios y las ubicaciones. A medida que juguéis, irás ajustando los detalles para adaptarlos a los acontecimientos de la partida. Todo lo que aún no hayas introducido puede modificarse conforme sea necesario. Al igual que con cualquier receta, has de ajustar los detalles a las preferencias de tu grupo. Puede que te desvies mucho de tu punto de partida, ¡y no pasa nada!

Estas recetas constan de ocho pasos. Puede que quieras anticiparte a los pasos futuros y hacer elecciones fuera de orden basándote en lo que para ti es más importante transmitir. El término general "oposición" se refiere a los diversos adversarios y obstáculos a los que se enfrentarán los PJs. La oposición tiene que ser consistente temáticamente pero no necesariamente monólica. Puede contener varios individuos o grupos que no se lleven bien entre sí.

- **Estilos** (pág. 69): el ambiente general de tu partida, como partida dramática, safari dungeonero o gran aventura. Estas estructuras ofrecen directrices sobre el número de sesiones y los tipos de encuentros que funcionan mejor.
- **Amenazas** (pág. 71): riesgos temáticos que incorporar a tu partida y formas de representarlos mientras juegas. El estilo y la amenaza son las piezas fundamentales de tu receta.
- **Motivaciones** (pág. 72): determina más específicamente cuáles son los objetivos y motivaciones de la oposición.
- **Arcos narrativos** (pág. 73): esta sección te orienta sobre cómo crear arcos narrativos que se desarrollarán a lo largo de tu aventura y quizás más allá.
- **PNJs y organizaciones** (pág. 74): los personajes y facciones que incluyas tienen que encajar con la temática.

- Ubicaciones** (pág. 74): los lugares de aventura y asentamientos que aparecen en tu aventura.
- Encuentros** (pág. 74): las salas individuales y localizaciones dentro de tus lugares de aventura, incluyendo las criaturas y riesgos que contienen.
- Tesoro** (pág. 74): las recompensas que entregas a los personajes tras superar los encuentros.

Estilos

Estas estructuras para crear tu propia aventura incluyen algunos elementos básicos para que empieces a esbozarla. Introduce ideas de la sección de amenazas (pág. 71) en esta estructura y luego personalízalas como creas conveniente.

Aventura descarnada

Número de sesiones 5 a 7

Escenas de exploración 1 viaje largo, plagado de ataques; 2 a 3 viajes por entornos urbanos; 1 fuga de prisión, atraco u otra prueba de habilidad.

Encuentros de combate 2 triviales, 4 bajos, 7 moderados, 8 severos; posiblemente 1 extremo. Los enemigos suelen ser otros humanoides.

Encuentros interpretativos 2 batallas de ingenio, 2 oportunidades de burlar a los oponentes con engaños o amenazas, 2 oportunidades de reunir información y rumores.

Temática de los encuentros Los intereses suelen ser más personales, como que los PJs limpian su nombre de una falsa acusación o que se les pague para eliminar un problema. Traición, emboscadas y otras duplicidades. Incendios en el pueblo, condiciones meteorológicas, multitudes poco amistosas. El *Pathfinder Critical Hit Deck* es particularmente apropiado.

Aventura militar

Número de sesiones 2 a 3

Escenas de exploración 1 marcha larga y 2 a 3 marchas cortas, o un recorrido por las defensas para un asedio; 2 a 3 campamentos enemigos con trampas y reductos de espías secretos.

Encuentros de combate 4 bajos, 4 moderados, 1 severo. La mayoría de los encuentros de combate han de estar formados por 2 a 4 enemigos, normalmente soldados humanoides con diversas capacidades.

Encuentros interpretativos 1 a 2 desafíos de habilidad para convencer a neutrales de que se conviertan en aliados o para elevar la moral de las tropas.

Temática de los encuentros Campos de batalla fortificados con fosos, altos muros, torres defensivas y armas de asedio. Condiciones de victoria orientadas a objetivos o plazos: asegurar un portón durante 10 minutos mientras la reserva acude a defenderlo, inciar una catapulta enemiga, rescatar prisioneros, etc.

Aventura planaria

Número de sesiones 6 a 8

Escenas de exploración 3 a 4 largos viajes a través de diferentes Planos, a menudo mediante umbrales, conjuros o naves planarias, interrumpidos por combates; 1 a 2 exploraciones de un semiplano, ciudad o fortaleza planaria, u otro baluarte planario.

Encuentros de combate 12 moderados, 12 severos. Evita los encuentros de amenaza trivial y baja, excepto como decorado para presentar un nuevo Plano.

INVESTIGACIÓN DE AVENTURAS

Además de los consejos y recetas de aventuras que se detallan aquí, leer otras aventuras es una forma estupenda de obtener ideas, ya sean publicadas o escritas por tus amigos. Puedes tomar prestadas ideas y estructuras si funcionan para tu partida y ajustarlas conforme sea necesario.

No tienes por qué entrar en el mismo nivel de detalle que verías en una aventura publicada. Puedes arreglártelas con un simple esquema, algunas viñetas para cada PNJ, un desglose de los encuentros y algunos mapas aproximados. O tal vez, para tu estilo de juego, prefieras tener algo de texto escrito sobre cada escena, o incluso líneas de diálogo concretas. Si estás creando tu primera aventura, puede ser bueno escribir un poco más de lo que necesitas. Ten en cuenta que las cosas pueden cambiar durante la partida. Si has preparado más de lo que realmente vas a utilizar, ¡es normal! Detallar los PNJs o los lugares en particular puede ser útil, sobre todo si van a aparecer de nuevo. Pero en muchos de estos casos, añadirás detalles en la mesa y puedes apuntar esas notas para más tarde.

CÓMO DIRIGIR TU PROPIA AVENTURA

A menudo es más fácil dirigir una aventura creada por uno mismo, pero esto no es válido para todo el mundo. Si te das cuenta de que tus notas no son suficientes, puedes ser más minucioso la próxima vez. Y si algo resulta incoherente, no hay nada malo en decir a tus jugadores que quieras revisar algo que habías dicho anteriormente.

Como se trata de tu propia creación, te es máspreciada. Si la aventura no sale bien, puede afectarte. A veces se debe al azar, otras a decisiones imprevistas y, en ocasiones, a que has cometido un error. Todo eso forma parte del juego. Una de las cosas que interiorizarás cuanto más dirijas partidas es que formas parte del proceso creativo y que no has de ser perfecto.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sustemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Encuentros interpretativos 6 conversaciones con criaturas extrañas, incluyendo algunas con formas de pensar alienígenas; 2 oportunidades para reunir información y rumores.

Temática de los encuentros Peleas que muestran entornos de otro mundo: en los márgenes de glaciares, en océanos infinitos, en trozos de roca que flotan a lo largo de ríos de lava, sobre fosos sin fondo o en las cadenas de puertas de 100 pies (30 m) de altura.

Aventura romántica

Número de sesiones 4 a 6

Escenas de exploración 1 recorrido por un reino u otro lugar central; 1 aventura en tierras vírgenes durante una cacería o una persecución de bandidos; 1 torneo para probar el amor o la valía de un PJ

Encuentros de combate 3 bajos, 6 moderados, 3 severos. Enfatiza los intereses y las batallas emotivas que terminan con la pérdida del honor o el orgullo, no de la vida.



Encuentros interpretativos 2 batallas de ingenio, 1 gran baile, 1 súplica ante un gobernante, 2 escenas de relajación o juerga de importancia inesperada.

Temática de los encuentros Duelos (sociales o de combate) contra rivales románticos. Los PJs y sus enemigos solo luchan por un propósito o causa. Los enemigos astutos tienen fuertes conexiones con los PJs.

Gran aventura

Número de sesiones 6 a 8

Escenas de exploración 2 viajes largos, a menudo por mar o aire, interrumpidos por combates; 1 dungeon con trampas, torneo u otra prueba de habilidad.

Encuentros de combate 16 moderados, 8 severos. Evita las batallas de amenaza baja y trivial.

Encuentros interpretativos 2 batallas de ingenio; 4 conversaciones con criaturas extrañas.

Temática de los encuentros Entornos únicos y terrenos aptos para batallas dinámicas. Balancearse entre cortinas entre balcones, luchar en lo alto de unos cables, carreras de cuadrigas, etc. Utiliza el terreno difícil con moderación, junto con formas creativas de sortearlo. Grandes grupos de enemigos de bajo nivel que los PJs pueden derrotar con facilidad.

Intriga

Número de sesiones 2 a 3

Escenas de exploración 1 viaje largo, a menudo por tierra o mar; 3 a

4 competiciones, actuaciones u otras pruebas de habilidad; 1 a 2 infiltraciones o fugas

Encuentros de combate 2 triviales, 2 bajos, 4 moderados, 1 severo.

Los encuentros de amenaza severa han de reservarse para revelaciones importantes de la intriga en curso: un aliado se revela como un enemigo, un maquinador queda expuesto y tiene que llamar a sus guardias, etc.

Encuentros interpretativos 2 a 3 batallas de ingenio; 2 escenas políticas o judiciales; 1 conversación con una fuente crítica; 2 oportunidades para reunir información y rumores.

Temática de los encuentros Entornos urbanos, incluyendo peleas sobre carrozas desbocadas, alrededor (y encima) de mesas de banquetes y carreras por los tejados. Emboscadas en entornos sociales aparentemente seguros. Intentos de asesinato.

Misterio

Número de sesiones 2 a 3

Escenas de exploración 2 a 3 salas con trampas, escondites ocultos u otras pruebas de habilidad; 2 rompecabezas o investigaciones

Encuentros de combate 2 triviales, 4 bajos, 6 moderados, 6 severos. Resolver el misterio descubre una ventaja sobre el enemigo más poderoso.

Encuentros interpretativos 1 batalla de ingenio, 1 conversación con una criatura extraña, 1 oportunidad de reunir información y rumores, 1 reunión para revelar la respuesta al misterio.

Temática de los encuentros Los encuentros surgen de forma natural durante las investigaciones o al descubrir algún elemento del mis-

terio. Múltiples pistas pueden enviar a los PJs a los mismos lugares; si el misterio se estanca, alguna criatura que no quiera que los PJs resuelvan el misterio puede atacar para hacer avanzar la trama.

Safari dungeonero

Número de sesiones 3 a 4

Escenas de exploración 1 largo viaje para llegar al dungeon; 3 viajes a través de largos pasillos o laberintos con trampas; 1 cueva segura u otra zona de paso; 2 pasadizos o habitaciones secretas

Encuentros de combate 2 triviales, 4 bajos, 6 moderados, 6 severos. Muchos encuentros pueden evitarse a través de rutas secretas.

Encuentros interpretativos 4 conversaciones con criaturas del dungeon; 1 negociación para establecer una tregua

Temática de los encuentros líneas de visión cortas y malas condiciones de iluminación, con ocasionales cámaras abovedadas y criptas inundadas. Trampas y rompecabezas.

Terror

Número de sesiones 1 a 2

Escenas de exploración 1 viaje corto a pie; 2 a 4 áreas espeluznantes para investigar, como mansiones encantadas o bosques oscuros

Encuentros de combate 2 moderados, 1 severo, posiblemente 1 extremo. Evita los encuentros de amenaza trivial y baja, excepto como momentos de alivio en una aventura más larga. Los encuentros de amenaza extrema contra enemigos abrumadores son excelentes en los módulos de terror.

Encuentros interpretativos 2 conversaciones con figuras de autoridad de dudoso comportamiento, 1 oportunidad de reunir información y rumores, 1 revelación de una horrible verdad.

Temática de los encuentros Encuentros sorprendentes y chocantes, que dificultan que los PJs se sientan seguros. Encuentros que parecen abrumadores, incluso cuando no lo son. La retirada es a menudo la opción correcta (incluye una forma razonable para que los PJs escapen).

Amenazas

Piensa en cada tipo de amenaza como el peligro profundo y visceral que representan los enemigos. Los PNJs han de ser avatares de la amenaza, ya sean enemigos que representan diferentes aspectos de la amenaza o aliados y testigos afectados por ella. Cada entrada de amenaza ofrece una breve descripción, seguida de algunas viñetas que puedes utilizar para guiarte a la hora de expresar las consecuencias de la misma. A continuación aparecen los monstruos que tipifican dicho objetivo. Como siempre, ¡también puedes inventar tus propias amenazas temáticas!

Caos

La oposición es una fuerza del caos, sin ningún plan mayor u objetivo a largo plazo. Puede ser una fuerza violenta sin sentido, como una bestia herida, o un enemigo inteligente que simplemente se deleita causando caos y daño.

- El caos es fácil de rastrear y encontrar, y a menudo deja un rastro de destrucción a su paso. Muestra cómo la violencia sin sentido provoca incertidumbre y miedo, perturbando tanto los asentamientos como el orden natural de las cosas.
- Un solo enemigo poderoso es una fuente común de caos, pero una manada, una secta o una sociedad secreta también pueden ser los culpables. El origen del caos puede deberse a un des-

CÓMO CREAR UNA CAMPAÑA ABIERTA

En una campaña abierta, das a los jugadores un gran lugar que explorar y les dejas decidir cómo hacerlo. Una campaña abierta no tiene tantos sucesos temporales como una aventura dirigida y el ritmo de la partida está más dirigido por los jugadores que por la oposición. Puedes poner dungeons u otras localizaciones dentro de una campaña abierta, pero depende de los jugadores cuándo y cómo visitarlas o enfrentarse a ellas.

Para diseñar una campaña abierta, crea aproximadamente el triple de encuentros y repártelos entre múltiples localizaciones o facciones. Puedes esperar que los PJs no se enfrenten a todos ellos. En la mayoría de los casos, querrás determinar hacia dónde se dirigen los PJs antes del final de una sesión para poder prepararte para la siguiente. Dependiendo del tamaño y de la complejidad del lugar, el número de encuentros podría ser mucho mayor. Trata cada subárea como una especie de miniaventura y dibújala solo vagamente hasta que sepas cuáles son los planes de los PJs.

equilibrio del orden natural o a una distracción provocada por un enemigo diferente que pretende utilizarlo para conseguir sus propios objetivos.

- Haz hincapié en los efectos en cadena de un caos descontrolado. El comercio normal, la agricultura, la migración y otros sistemas similares se ven perturbados, causando problemas lejos del lugar inmediato de la violencia y la perturbación.
- Conforme los PJs hagan avances, muestra cómo los sistemas resistentes pueden recuperarse de grandes perturbaciones, pero podrían necesitar ayuda o protección adicional.

Enemigos bestias, dinosaurios, dragones, gigantes

Corrupción

La oposición quiere debilitar o incluso cambiar la motivación de un lugar, persona, institución, ideal o grupo.

- Muestra los efectos de la corrupción en personas y lugares, especialmente en aquellos estrechamente relacionados con los PJs. Las zonas que antes eran seguras se vuelven menos amistosas y presentan amenazas, los aliados se vuelven incapaces de ayudar o incluso se vuelven contra los PJs.
- Haz que los enemigos sean sutiles, pacientes y estén dispuestos a dar tiempo a que los rumores, las mentiras, las enfermedades y los venenos surtan efecto. En batalla, podrían estar satisfechos con maldecir a los PJs y a sus aliados o infligir aflicciones a largo plazo, y luego retirarse.
- Contrasta la corrupción con la educación, la curación y el trabajo para mejorar.
- Conforme los PJs hagan avances, permíteles desenmascarar a los agentes de la corrupción e inocular a los aliados y partes neutrales contra la creciente amenaza o educarles sobre ella.

Enemigos alghollthu, infernales, muertos vivientes, rakshasas

Devastación

La oposición quiere destruir o arrasar un lugar, una persona, una institución, un ideal o un grupo.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

- Muestra los efectos de la destrucción en la gente y los lugares, especialmente en aquellos que los PJs aprecian. Muéstralos desesperados, sin recursos y psicológicamente cambiados.
- Haz que sea difícil razonar con los enemigos y que su número sea abrumador. En batalla, no solo quieren ganar, sino matar, mutilar o devorar.
- Contrastá la devastación con las fuerzas de la preservación y el orden.
- Conforme los PJs hagan avances, muestra la lenta recuperación desde la devastación.

Enemigos demonios, dragones



Extremismo

La oposición busca un cambio masivo, uno que creen que es para mejor. Sus medios violentos para conseguirlo les ponen en conflicto con los PJs.

- Demuestra la crueldad del enemigo, especialmente la discrepancia entre su preocupación por su causa y su ambivalencia o su odio hacia todo lo demás.
- Haz que los enemigos se centren exclusivamente en su objetivo. Haz que recurran a su retórica o dogma para justificarse.
- Si alguna parte de la causa de los extremistas es justa (como preservar el mundo natural o proteger a su pueblo), revela el lado simpático de los enemigos. Demuestra el horror de aquello contra lo que luchan, además del horror de su forma de combatirlo.
- Conforme los PJs hagan avances, muestra incertidumbre o desmoralización en sus enemigos, posiblemente incluso deserción en las filas enemigas.

Enemigos revolucionarios, sectarios

Subyugación

La oposición quiere dominar a un grupo, un lugar o incluso el mundo. Su objetivo final es controlar y gobernar.

- Muestra cómo los grupos se someten a la subyugación antes que sufrir las consecuencias de la resistencia. Los PJs ven cómo se destruyen elementos de la cultura para asegurar la subyugación: ¿se destruyen, subvierten o sustituyen religiones e iglesias? ¿Se colocan lacayos para mantener a raya a las poblaciones oprimidas?
- Convierte a los enemigos en santurrones, centrados y en control de los grupos a los que previamente han subyugado. Las luchas no son solo en aras de la violencia, sino pasos hacia un mayor control.
- Muestra oposición: conflicto abierto, rebelión, grupos secretos, sabotaje y arte contracultural. Da a los PJs la oportunidad de apoyar o participar en cada uno de ellos.
- Cuando los PJs progresen, haz que las partes previamente acobardadas o neutrales se rebelen.

Enemigos demonios, dragones, hobgoblins, sagas

Motivaciones

Piensa en tu oposición y en cuáles son sus objetivos y motivaciones. Su motivación tiene que coincidir con tu amenaza. Si tienes varios adversarios, todas sus motivaciones han de estar relacionadas con tu temática, pero pueden tener objetivos diferentes y actuar más como rivales o enemigos. Las motivaciones no han de ser unidimensionales. Tiene que haber una razón para cada acción del adversario, no necesariamente buena o inteligente, sino creíble. ¡Sé fiel a cada personaje!

Ten en cuenta estas preguntas para que puedas utilizar las respuestas cuando decidas qué hará la oposición.

- ¿Qué quiere la oposición?
- ¿A qué o a quién teme la oposición? (Y no, "los PJs" no es una respuesta).
- ¿Por qué la oposición está segura de tener éxito? Si los PJs no hacen nada, ¿qué hace que la oposición sea imparable?
- ¿Cuáles son los puntos débiles de la oposición? ¿Cómo se le puede sobornar o engañar? ¿Qué es lo que ignora que podría utilizarse en su contra?



Arcos narrativos

Ten en cuenta varios arcos narrativos. Al principio, la mayoría de ellos será impulsada por la oposición, pero los PJs pueden iniciar los suyos propios. Piensa en la introducción, el nudo y el desenlace de cada arco. Imagina un punto final lógico al que llegaría el arco si nada cambia. Luego, ajústalo en función de los acontecimientos de la partida. A medida que se produzcan cambios, revisa el punto final que has imaginado. Si el plan del adversario se ha desbaratado, ¿cuál sería su plan B? Los arcos narrativos han de reflejar la temática de la aventura y estar bien situados para mostrar las motivaciones.

Muchos arcos narrativos solo durarán una aventura, pero otros se desarrollarán y repetirán a lo largo de toda la campaña. Incluye varios de cada para que haya variedad. Esto también proporciona un cierre, ya que los jugadores pueden ver algunas tramas resueltas a corto plazo y otras a largo plazo. Demasiados arcos argumentales sueltos pueden hacer que algunos se olviden o que los jugadores se sientan sobrecargados.

Piedras angulares como las que se indican a continuación hacen que un arco narrativo sea adaptable y no se limite demasiado a escenas o personajes concretos.

- Utiliza ideas centrales.** Utiliza elementos temáticos, visuales, frases y objetos repetidos para reforzar la conexión entre una aventura o segmento del relato y otro.

La idea central también puede ir ganando complejidad a medida que avanza en el relato general.

- Sigue el crecimiento de los personajes.** Responde a cómo han cambiado los personajes en aventuras anteriores. Su siguiente aventura tiene que reflejar quiénes son ahora.
- ¡Escala!** Construye sobre las bases del relato anterior y muestra que la siguiente amenaza es más aterradora. La primera aventura puede poner en peligro a un pueblo, la siguiente a una ciudad, la siguiente a toda una nación, y así sucesivamente.
- Incorpora personajes recurrentes.** Un personaje recurrente es especialmente sólido si aparece siempre en circunstancias similares. Por ejemplo, una mercader que viaja por todo el mundo puede aparecer en la campaña solo cuando quiere que los PJs debiliten a sus rivales.
- Haz que cada aventura cuente.** Mientras desarrolles un arco narrativo, no subestimes las aventuras individuales haciendo que lo ocurrido en ellas sea intrascendente en comparación con el relato principal. Ilustra las consecuencias de dichas aventuras para que los jugadores sientan que han completado una antes de pasar a la siguiente. Cada aventura necesita algún tipo de desenlace para mostrar los efectos inmediatos y persistentes de la victoria o derrota de los PJs.

Introducción	
Cómo dirigir la partida	
Cómo crear partidas	Introducción
	Estructura de la campaña
	Diseño de aventuras
	Diseño de los encuentros
	Variantes de las reglas
	Arquetipo libre
	Competencia sin nivel
	Personajes de nivel 0
	Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones	
Maldiciones	
Enfermedades	
Entorno	Daño medioambiental
	Características medioambientales
	Puertas, portones y muros
	Clima
	Desastres naturales
Riesgos	Reglas sobre los riesgos
	Riesgos sencillos
	Riesgos complejos
Cómo crear riesgos	
Cómo crear criaturas	Estadísticas
	Conjurados
	Diseño de aptitudes
	Revisión
	Aptitudes de rasgo
	Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos	
Cómo crear mundos	
La Era de los Presagios Perdidos	
Subsistemas	
Tesoros	
Tabla de tesoros	
Glosario e índice	

PNJs y organizaciones

Todos los PNJs y organizaciones, ya sean aliados, neutrales o adversarios pueden aportar a la temática. Querrás que la mayoría sigan la temática directamente, como los ejemplos de Amenazas en la pág. 71. Sin embargo, puedes añadirle algunos contrapuntos. Por ejemplo, una partida de terror puede incluir uno o dos PNJs más esperanzadores, ya sea para dar un respiro del terror o para matarlos para mostrar lo mal que están las cosas. Incluir PNJs que no sean adversarios hace que el mundo parezca más real. También aumenta el interés, ya que los PJs tienen gente por la que preocuparse, a la que proteger y con la que socializar. A menudo descubrirás que los PNJs que creas se vuelven más o menos importantes de lo que esperabas. Puedes "degradar" a un PNJ si los jugadores no lo encuentran interesante o "ascenderlo" si a los PJs les gusta más de lo esperado.

Ubicaciones

Los escenarios memorables que incluyen lugares misteriosos y fantásticos para que los visiten los jugadores pueden despertar su curiosidad. Explorar cada lugar tiene que ser un placer en sí mismo, no solo una tarea que los jugadores han de completar para pasar de un combate al siguiente. Cuando crees un lugar, imaginátelos y anota pequeños detalles que puedas incluir mientras narras la partida. Describir la decoración, los hitos naturales, la vida salvaje, los olores peculiares e incluso los cambios de temperatura hacen que un lugar parezca más real. Consulta Detalles medioambientales rápidos en la pág. 39 para obtener algunas ideas.

Más allá de los monstruos y del botín, tus ubicaciones pueden incluir desafíos basados en el entorno, desde situaciones medioambientales como ventiscas hasta rompecabezas, trampas u otros riesgos. Estos desafíos han de adaptarse a la localización de tu aventura: muros de zarzas en las ruinas de un castillo invadido por la vegetación, charcos de ácido en un pantano maldito o trampas mágicas en la tumba de un mago paranoico.

Orientación adicional: crear tus propios riesgos (pág. 109), entornos (pág. 90), riesgos (pág. 98)

Encuentros

Una serie de encuentros sólidos forma la columna vertebral de tu aventura. Los encuentros suelen incluir combates con otras criaturas, pero también pueden incluir riesgos o puedes crear encuentros sociales en los que los personajes se batan en duelo solo con palabras. Las reglas para crear encuentros adecuados al nivel de tu grupo comienzan más adelante.

Algunas aventuras tienen una progresión clara y directa, con encuentros que tienen lugar en momentos específicos o en un orden concreto. Otras, como un dungeon lleno de salas interconectadas que el grupo puede investigar en cualquier orden, no son lineales y el grupo puede enfrentarse a los encuentros en cualquier orden o incluso evitarlos por completo. La mayoría de las aventuras se encuentran en algún punto intermedio, con algunos encuentros clave a los que los personajes tienen que enfrentarse, pero otros que son opcionales.

Orientación adicional: crear tus propias criaturas (pág. 112), crear tus propios riesgos (pág. 109), diseño de encuentros (pág. 75)

Tesoro

Tu aventura tiene que repartir una cantidad de tesoros adecuada al nivel de los personajes. Puedes repartir tesoros de muchas maneras. El tesoro puede consistir en objetos que lleva un adversario, la recompensa de un mecenas por completar una misión o la clásica pila de monedas y objetos dentro de un cofre de madera custodiado por un monstruo. Es mejor repartir el tesoro a lo largo de la aventura que acumularlo en un único montón. De este modo, los jugadores obtienen recompensas graduales, lo que permite a sus personajes avanzar con pequeños pasos frecuentes en lugar de dar saltos de gigante separados por muchas horas de juego.

Orientación adicional: asignación de tesoros (pág. 58)



DISEÑO DE LOS ENCUENTROS

Los encuentros juegan un papel fundamental en los juegos de rol, pero puede resultar complicado saber por dónde empezar a la hora de crearlos. Es importante seguir las reglas y directrices, pero crear un encuentro atractivo va más allá. Los buenos encuentros tienen un lugar en el relato, adversarios convincentes, lugares interesantes y giros que los hacen dinámicos.

El diseño de los encuentros va de la mano del diseño de la localización, el mapa y la aventura. Puedes ambientar una aventura en un pantano y llenarla de criaturas y elementos del entorno. O puede que tengas en mente a un habitante de un dungeon y estructures una sección del dungeon para que se adapte a dicha criatura.

Al principio, los encuentros sencillos de amenaza baja o moderada pueden ayudarte a orientarte. Después, puedes ir aumentando la complejidad a medida que te sientas más seguro y que los jugadores consigan más herramientas para usar contra sus enemigos. Cuantos más encuentros construyas, más cómodo te sentirás con tu estilo personal. Siempre puedes consultar esta sección para obtener más ideas o consejos sobre la ejecución de un determinado tipo de encuentro.

AMENAZAS DE COMBATE

El tipo más común de encuentro es un encuentro de combate, donde los PJ's se enfrentan a otras criaturas. Los encuentros de combate están estrictamente regidos por reglas; las directrices que siguen te ayudarán a construir encuentros de combate que planteen retos apropiados para tu grupo. Construir encuentros de riesgo funciona de la misma manera.

Para construir un encuentro de combate, primero decide cómo encaja el encuentro en el conjunto de la aventura. A continuación, calcula el grado de amenaza que quieras que plantee el encuentro, utilizando una de las cinco categorías siguientes.

Los encuentros de **amenaza trivial** son tan fáciles que los personajes no tienen prácticamente ninguna posibilidad de perder. Es poco probable que gasten muchos recursos, a menos que sean especialmente derrochadores. Estos encuentros funcionan mejor como calentamiento, limpieza de paladar o recordatorio de lo increíbles que son los personajes. Aun así, un encuentro de amenaza trivial puede ser divertido, así que no lo ignores solo por la falta de desafío.

Los encuentros de **amenaza baja** presentan una apariencia de dificultad y suelen utilizar algunos de los recursos del grupo. Sin embargo, sería raro o el resultado de tácticas muy pobres que el grupo se viera seriamente amenazado.

Los encuentros de **amenaza moderada** suponen un desafío serio para los personajes, aunque es poco probable que los superen por completo. Por lo general, los personajes tienen que utilizar tácticas sólidas y administrar con prudencia sus recursos para salir de un encuentro de amenaza moderada listos para continuar y enfrentarse a un desafío más difícil sin descansar.

Los encuentros de **amenaza severa** son los encuentros más difíciles que la mayoría de grupos de personajes tienen una probabilidad decente de derrotar. Estos encuentros son apropiados para momentos importantes de tu historia, como en-

frentarse a un jefe final. *Usa los encuentros severos con cuidado:* hay muchos números de que un personaje muera y pocos de que todo el grupo lo haga. La mala suerte, las malas tácticas o la falta de recursos pueden volver fácilmente en contra de los personajes un encuentro de amenaza severa y un grupo inteligente mantiene abierta la opción de retirarse.

Los encuentros de **amenaza extrema** son tan peligrosos que es probable que sean un combate muy igualado para los personajes, sobre todo si tienen pocos recursos. Esto los hace demasiado desafiantes para la mayoría de los casos. *Usa un encuentro extremo solo si estás dispuesto a correr el riesgo de que todo el grupo muera.* Un encuentro de amenaza extrema podría ser apropiado para un grupo de personajes totalmente descansados que pueden ir a por todas, para el encuentro culminante al final de toda una campaña o para un grupo de jugadores veteranos que utilizan tácticas avanzadas y trabajo en equipo.

Presupuesto de PX

Una vez seleccionado el nivel de amenaza, es hora de construir el encuentro. Tienes un presupuesto de PX basado en la amenaza y cada criatura cuesta una parte de dicho presupuesto. Empieza con los monstruos o PNJs más importantes para el encuentro y luego decide cómo quieras usar el resto de tu presupuesto. Muchos encuentros no coincidirán exactamente con el presupuesto de PX, pero tiene que acercarse. El presupuesto de PX se basa en un grupo de cuatro personajes. Si tu grupo es más grande o más pequeño, consulta Grupos de distintos tamaños en la pág. 76.

PRESUPUESTO DE ENCUENTRO

Amenaza	Presupuesto de PX	Ajuste de personaje
Trivial	40 o menos	10 o menos
Baja	60	20
Moderada	80	20
Severa	120	30
Extrema	160	40

PX Y FUNCIÓN DE LA CRIATURA

Niv. de la criatura	PX	Función sugerida
Niv. de grupo -4	10	Lacayo de amenaza baja
Niv. de grupo -3	15	Lacayo de amenaza baja o moderada
Niv. de grupo -2	20	Cualquier lacayo o criatura estándar
Niv. de grupo -1	30	Cualquier criatura estándar
Niv. de grupo 0	40	Cualquier criatura estándar o jefe de amenaza baja
Niv. de grupo +1	60	Jefe de amenaza baja o moderada
Niv. de grupo +2	80	Jefe de amenaza moderada o severa
Niv. de grupo +3	120	Jefe de amenaza severa o extrema
Niv. de grupo +4	160	Jefe en solitario de amenaza extrema

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

GRUPOS PARA AVENTURAS RÁPIDAS

Si quieras un esquema sencillo para construir un encuentro, puedes usar una de las siguientes estructuras básicas e introducir monstruos y PNJs.

- **Jefe y lacayos (120 PX):** una criatura del nivel del grupo +2, cuatro criaturas del nivel del grupo -4
- **Jefe y lugarteniente (120 PX):** una criatura del nivel del grupo +2, una criatura del nivel del grupo
- **Enemigos de élite (120 PX):** tres criaturas del nivel del grupo
- **Lugarteniente y lacayos (80 PX):** una criatura del nivel del grupo, cuatro criaturas del nivel del grupo -4
- **Pareja de animales (80 PX):** dos criaturas del nivel de grupo
- **Tropa (80 PX):** una criatura del nivel de grupo, dos criaturas del nivel del grupo -2
- **Pelotón de los torpes (60 PX):** seis criaturas del nivel del grupo -4

Cómo elegir a las criaturas

En todas las circunstancias, excepto en las más inusuales, seleccionarás criaturas para tu encuentro que tengan entre 4 niveles menos que el nivel de los PJs y 4 niveles más (consulta la tabla PX y función de la criatura, más arriba). Cada criatura tiene un papel que desempeñar en tu encuentro, desde un humilde lacayo hasta un jefe tan poderoso que podría derrotar a todo el grupo sin ayuda.

Cada criatura cuesta una parte de PX de tu presupuesto de PX para el encuentro, basado en su nivel comparado con los niveles de los personajes de tu grupo. Por ejemplo, si los PJs son de 5.º nivel, una criatura de 2.º nivel es una criatura de "nivel del grupo -3", un lacayo apropiado para un encuentro de amenaza baja a moderada, y cuesta 15 PX del presupuesto de PX del encuentro. El nivel del grupo suele ser igual al nivel de todos los personajes del grupo (más detalles en la pág. 57).

Grupos de distintos tamaños

Por cada personaje adicional en el grupo más allá del cuarto, aumenta tu presupuesto de PX en la cantidad mostrada en el valor Ajuste de personaje en la tabla Presupuesto de encuentro para tu encuentro. Si tienes menos de cuatro personajes, usa el mismo proceso a la inversa: por cada personaje que falta, elimina esa cantidad de PX de tu presupuesto de PX. Ten en cuenta que si ajustas tu presupuesto de PX en función del tamaño del grupo, las recompensas en PX para el encuentro no cambian: siempre otorgarás la cantidad de PX indicada para un grupo de cuatro personajes.

Es mejor usar el aumento de PX por más personajes para añadir más enemigos o riesgos, y la disminución de PX por menos personajes para restar enemigos y riesgos, en lugar de hacer un enemigo más duro o más débil. Los encuentros suelen ser más satisfactorios si el número de criaturas enemigas es bastante similar al número de PJs.

VARIEDAD

La variedad en los encuentros es esencial para permitir a los jugadores probar nuevas tácticas y dar a los diferentes PJs la oportunidad de brillar mientras se enfrentan a enemigos con puntos

débiles que están especialmente preparados para explotar. Considera las siguientes formas de variedad en los encuentros.

- **Temática:** busca formas de incluir criaturas y lugares variados. Aunque los jugadores se adentren en un dungeon habitado por muertos vivientes, ¡también tienen que encontrarse con otras criaturas! Todas las criaturas han de tener una justificación para encajar, pero ningún lugar tiene por qué ser uniforme.
- **Dificultad:** una serie de encuentros de dificultad moderada puede resultar aburrida. Usa encuentros de amenaza baja e incluso trivial para dar a los personajes la oportunidad de brillar y encuentros de amenaza severa para enemigos especialmente poderosos. Los encuentros de amenaza extrema tienen que usarse con moderación, para enemigos que iguan la amenaza planteada por los PJs y tengan una sólida oportunidad de derrotarlos. Las recetas de aventuras de la pág. 68 incluyen una mezcla de dificultades de combate que puede ser útil tener en cuenta.
- **Complejidad:** usa la complejidad alta con criterio, reservándola para combates importantes o memorables.
- **Composición del encuentro:** el número de criaturas por encuentro y sus niveles tienen que variar. Los enemigos individuales de alto nivel, las escuadras de enemigos y los grandes números de lacayos han de tener un aire diferente.
- **Preparación:** no todos los encuentros han de empezar y terminar de la misma manera. Los PJs pueden acercarse sigilosamente a enemigos desprevenidos, ser emboscados por enemigos que les dan caza, entrar en un duelo formal o encontrarse con que una propuesta diplomática fracasa y se convierte en una pelea. Por otro lado, los enemigos pueden ser eliminados, retirarse, pedir clemencia o incluso cambiar el encuentro a una fase de persecución o de otro tipo.
- **Información:** la incertidumbre puede aumentar la tensión y la sensación de peligro que sienten los jugadores. Las emboscadas, las luchas contra enemigos desconocidos o detrás de unas almenas y otros escenarios pueden crear esa incertidumbre básica.

LUGARES DE ENCUENTRO

Elige escenarios atractivos para tus encuentros. Cuando tienen lugar en un edificio o guarida, las características medioambientales más significativas proceden de sus ocupantes, tanto pasados como presentes. Piensa en sus gustos, biología o riqueza. Estas características pueden ser naturales, como el nauseabundo hedor de la descomposición en la guarida de un gran depredador. También pueden ser alquímicos, como una nube de gas venenoso, o mágicos, como una extraña corriente eléctrica que atraviesa las paredes y de vez en cuando salta sobre los que están cerca.

En algunos casos, tendrás un lugar en el que siempre aparecerá un enemigo y podrás diseñar tu ubicación para que se adapte a esa criatura específica. Otras veces, un encuentro puede aparecer en varios lugares, como una patrulla de guardias o un monstruo errante. En estos casos, necesitarás varias opciones de terreno y estructura para que haya algo interesante en el entorno, independientemente de dónde tenga lugar la batalla.

Mapas y terreno

Las características del mapa tienen un impacto sustancial en



el flujo del combate. Tres consideraciones a tener en cuenta al diseñar un mapa son la maniobrabilidad, la línea de visión y los rangos de distancia del ataque. Incluso las salas y los pasillos vacíos pueden aportar variedad en función de su tamaño y forma. Los pasillos estrechos son cuellos de botella naturales. En habitaciones especialmente pequeñas, el espacio es escaso, lo que favorece a los combatientes cuerpo a cuerpo y hace que los efectos de área sean difíciles de apuntar sin incurrir en fuego amigo. Por el contrario, las zonas grandes se prestan al combate disperso, lo que da mucho espacio para usar todo tipo de aptitudes, pero plantea desafíos para las que tienen un alcance limitado. Para hacer las salas grandes más interesantes, añade muebles, estalagmitas u otros elementos tras los que los PJ y sus enemigos puedan parapetarse.

¿Habitante o intruso?

En la mayoría de los casos, los PJs se adentran en un territorio que es mucho más familiar para sus enemigos que para ellos. Es probable que los PNJs y los monstruos que viven en una zona estén adaptados a sus riesgos, bien porque saben dónde están y cómo evitarlos, bien porque no les afectan. Un kóbold en su guarida puede hacer que un PJ caiga en una trampa que la criatura ha evitado. Las tierras pantanosas pueden ser un terreno problemático para la mayoría de los PJs, pero plantean pocos inconvenientes a las criaturas anfibias. Cuando uses criaturas con la capacidad de excavar, trepar o nadar, considera incorporar características como pasillos laberínticos, muros altos con

plataformas o ríos. Si los enemigos son más pequeños o más grandes que los PJs, considera incluir caminos, cuchitriles, escaleras o pasadizos estrechos que uno de los bandos de la lucha puede usar más eficazmente.

A veces, sin embargo, los PJs han de defender su propia base de los intrusos. En estas situaciones, estás dándole la vuelta al guion, así que da tiempo a los PJs para poner trampas y custodiar la zona. Ver cómo los invasores caen presa de los riesgos y las emboscadas puede ser un delicioso cambio de ritmo para tus jugadores.

Clima errático

En un día luminoso y soleado, los PJs ven con claridad y luchan sin impedimentos, pero añadir viento, precipitaciones o niebla crea desafíos adicionales. La lluvia crea un terreno fangoso y resbaladizo que ralentiza el movimiento y el frío introduce la amenaza de placas de hielo resbaladizas. Solo las temperaturas más extremas tienen un impacto directo en los PJs durante un encuentro, pero un esfuerzo prolongado a través de un calor abrasador o un frío gélido puede dejar a los PJs agotados y más vulnerables a los enemigos. Los niveles de luz juegan un papel clave tanto en encuentros al aire libre como en interiores. Aunque abundan las antorchas, su alcance es limitado, y las luces llamarán la atención en las zonas oscuras.

Presupuesto para el terreno

Si incluyes un terreno difícil de transitar o que requiere un trabajo extra, considera si habría de contar para el presupuesto

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sustemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

de PX del encuentro. Un combate que requiera Trepar, Nadar o abrirse paso a través de un terreno difícil puede ser mucho más duro, especialmente si los enemigos tienen ataques a distancia de consideración. Piensa de antemano en el impacto del terreno, especialmente si la batalla sería de por sí una amenaza severa, o podría acabar con el grupo. Puedes elegir un nivel equivalente de monstruo para tu terreno y tenerlo en cuenta en tu presupuesto, o simplemente asignar PX adicionales al final, si la amenaza sin el terreno está en el extremo bajo o moderado.

MOTIVACIONES DEL ENEMIGO

Cada encuentro ha de tener un motivo. Considera la motivación de una criatura para luchar. ¿Defiende su guarida? ¿Roba para enriquecerse? ¿Sigue impulsos sádicos? ¿Simplemente le pagan por luchar? Puede que te des cuenta de que una criatura no tiene una motivación convincente o de que los PJs han hecho algo que elimina el ímpetu de luchar. En ese caso, ¡el encuentro no tiene por qué producirse! Tu partida puede ser más satisfactoria si las acciones inteligentes de los PJs evitan la lucha, si les otorgas PX en consecuencia.

Moral

Piensa en cómo reacciona un enemigo cuando un combate le va mal... ¡o bien! Los enemigos que hacen algo más que luchar hasta la muerte convierten un encuentro en más dinámico y creíble. Aunque de vez en cuando los PJs se encuentren con fanáticos o criaturas decididas que nunca se echarían atrás en una lucha, la mayoría de las criaturas (incluso las no inteligentes como los animales) se echan atrás en una batalla que están perdiendo de forma estrepitosa. Esto normalmente significa que los enemigos huyen en un momento dado, lo que podría poner fin al encuentro, pero si los PJs necesitan capturar a esos oponentes, podría añadir un objetivo secundario y dividir su atención. Fíjate en cómo afectan a la lucha las diferencias de moral entre los participantes. Por ejemplo, después de que los aliados vivos de la nigromante se rindan a los PJs, ella podría activar una magia latente que implantó en su interior, matándolos y fusionando sus cuerpos en una enorme abominación muerta viviente. La moral de un enemigo podría incluso cambiar el encuentro de combate a social, a medida que los PJs entablan negociaciones sobre una rendición o intentan convencer a los enemigos de sus errores.

ENCUENTROS DINÁMICOS

Aunque ciertamente puedes crear encuentros agradables colocando a un grupo de oponentes en una habitación cuadrada con poco más, tienes numerosas herramientas para crear encuentros más interactivos y dinámicos. Estas herramientas pueden desafiar a tus jugadores a inventar nuevas estrategias, inspirar interesantes decisiones de los personajes y enriquecer tu escenario.

Ningún encuentro tiene por qué utilizar todos los elementos presentados aquí, y no todos los encuentros necesitan más de uno o dos. Cuanto más complejo sea un encuentro dinámico, más largo y más exigente será su desarrollo. En general, estas herramientas son perfectas para encuentros con jefes, para enemigos memorables y como condimento para añadir a lo largo de tu campaña de la forma que mejor funcione para ti y para tus jugadores.

Riesgos en combate

En encuentros aislados en los que los PJs tienen mucho tiempo para recuperarse de los efectos de los riesgos, los sencillos pueden parecer más bien obstáculos que verdaderos desafíos. Pero cuando se combinan con otras amenazas, incluso los riesgos sencillos pueden resultar peligrosos. Una explosión ruidosa puede llamar la atención, permitiendo a los enemigos atravesar la puerta para un comienzo dramático del encuentro. Los riesgos sencillos también pueden formar parte activa de un encuentro, sobre todo si los enemigos saben cómo evitarlos.

Como su nombre indica, los riesgos complejos son una herramienta más poderosa para los encuentros. Como siguen actuando, son una presencia continua en el combate. Cuando se combinan con criaturas hostiles, ofrecen a los PJs muchas opciones sobre lo que quieren hacer a continuación. Esto es particularmente cierto si los enemigos se benefician del riesgo. ¿Deberían los PJs desactivar primero la serie de tuberías que arrojan fuego mágico a la sala, o dar prioridad al elemental de fuego que se hace más fuerte con la exposición al calor infernal? No hay una respuesta correcta, y las decisiones de los jugadores tienen un claro impacto en los obstáculos a los que se enfrentan. En combate, los riesgos brillan cuando ofrecen a los jugadores formas de contribuir de forma significativa, aparte de infligir daño a una criatura. Las acciones interesantes para desactivar un riesgo son una forma divertida de dar a varios PJs algo nuevo y diferente que hacer en lugar de acumular daño.

Campos de batalla cambiantes

Mientras que algunos campos de batalla son relativamente estáticos y permiten a los PJs y a los enemigos majarse a palos mutuamente hasta que un bando gana, los campos de batalla complejos o cambiantes pueden dar lugar a encuentros mucho más memorables. Una de las formas más sencillas de crear un campo de batalla en evolución es con características medioambientales dinámicas. Puede que las plataformas flotantes que componen el suelo de la sala se muevan a su antojo en cada asalto, o que varios puntos teletransporten a las criaturas a distintos lugares, posiblemente entre dos salas en las que se libren simultáneamente batallas distintas. Estas características dinámicas tienen cierto solapamiento con los riesgos complejos, aunque no suelen ser una oposición u obstáculo que amenace específicamente a los PJs.

Del mismo modo, un tercero en el encuentro, tal vez un monstruo desbocado o un espíritu inquieto, podría suponer un riesgo para ambos bandos pero beneficiar potencialmente a cualquiera de ellos. Por ejemplo, quizás los PJs o sus enemigos podrían aprovechar a este tercero como un aliado peligroso pero poderoso teniendo éxito en una prueba de habilidad de algún tipo o haciendo un trato arriesgado.

A veces el campo de batalla cambiante es más un cambio o una serie de cambios y menos una presencia constante. Por ejemplo, derrotar a un ritualista y poner fin a su ritual puede hacer que los enemigos pierdan un poderoso efecto beneficioso, pero a la vez puede desatar un demonio que surja de los restos del ritual interrumpido o hacer que parte de la habitación se derrumbe por la reacción mágica. Cambios físicos importantes en el entorno, como un derrumbe, partes de la

habitación que se elevan o caen o agua que empieza a entrar y llenar una sala, pueden obligar a los PJs a replantearse sus planes para enfrentarse a la nueva situación. A veces la evolución del campo de batalla es más un giro inesperado de la trama que ocurre en medio del encuentro. Quizás el malvado tirano revela que siempre ha sido un dragón o llegan refuerzos para el bando que estaba en desventaja. Elijas lo que elijas, asegúrate de que cambia las cosas y hace que el encuentro sea más dinámico y diferente. Por ejemplo, elevar una parte del campo de batalla que no es particularmente relevante cuando ni a los PJs ni a sus enemigos les importa es menos interesante que levantar el pedestal que contiene la joya que los PJs y sus enemigos están intentando recuperar.

Cómo combinar y separar encuentros

Imagina lo siguiente: los PJs asaltan un castillo. Deciden evitar el sigilo en favor de una aproximación directa. En las murallas, un guardia los descubre y da la alarma. El sonido de cuernos y silbatos resuena por toda la fortaleza mientras cada defensor se asegura de que todo el mundo está preparado para luchar. Y entonces, todos esperan cortésmente en la sala en la que ya se encontraban a que los PJs vayan a atacarlos. Suena poco realista, y parece muy poco realista en mesa. Muchos jugadores encuentran mucho más satisfactorio que sus enemigos adopten acciones y contramedidas razonables contra ellos, como moverse a posiciones defendibles o agruparse con aliados. Llevado al extremo, combinar encuentros puede llevar rápidamente a combates imposibles de ganar, así que ten cuidado. En el ejemplo del castillo, algunos guardias pueden salir a atacar a los PJs, mientras que otros se agrupan alrededor de la torre central. Tal vez cada patrulla individual de guardias alrededor del castillo sea un encuentro de amenaza trivial, pero a medida que se agrupan, forman grupos de amenaza gradualmente creciente. Tales grupos dan a los PJs una idea de lo desafiante que es su oposición, de modo que si una lucha contra seis guardias es un reto, no tratarán de buscar pelea contra treinta. Si los enemigos de los PJs se amontonan en una fuerza abrumadora, dales un aviso justo y la oportunidad de retirarse y volver a intentarlo otro día. Por supuesto, si los PJs vuelven después de que se haya dado la alarma, es probable que los guardias cambien sus turnos para asegurar mejor la fortaleza.

La razón más común para separar un encuentro en varias partes es preparar un encuentro combinado, como cuando un enemigo herido se retira para pedir refuerzos. Esto plantea a los PJs una elección: ignoran al enemigo que huye y se centran en la batalla que tienen delante, o dividen sus fuerzas, soñando el riesgo de ser conducidos a un encuentro peligroso frente a la posibilidad de impedir que los enemigos posteriores se preparen para su llegada? Un encuentro también puede dividirse debido a cambios drásticos en el campo de batalla, como un techo que se derrumba o un muro mágico que impide a los que están a cada lado de la barrera acceder al otro sin gastar acciones para sortear la obstrucción.

Presión temporal

La presión del tiempo añade un sentido extra de urgencia a cualquier encuentro y puede ser una gran forma de hacer que

ESCOLLOS

Esta sección te proporciona una amplia variedad de trucos útiles para añadir interés a tus encuentros, pero has de tener cuidado con algunos errores comunes en su diseño.

- No hagas que todos los encuentros sean complejos:** hay muchas formas de hacer encuentros complejos y dinámicos, pero hacer que todos los encuentros sean complejos resultará agotador para ti y para tus jugadores. Algunos encuentros tienen que ser simples, tanto porque harán que el mundo parezca más real como porque es una buena forma de que el grupo se relaje sin tener que estar pendiente de tantas cosas.
- Evita la dificultad plana:** asegúrate de que no haya demasiados encuentros con el mismo nivel de amenaza. Tener algunas batallas de amenaza baja e incluso trivial añade variedad y es estupendo incluir algunos encuentros severos más allá de los jefes.
- Cuidado con las dificultades inesperadas:** puede que te encuentres con criaturas que tienen aptitudes que encajan bien entre sí, haciendo que su combinación se vuelva extremadamente poderosa, o que son particularmente adecuadas contra tus PJs. Compara de antemano las criaturas y lo que sabes de tus PJs, especialmente si el encuentro ya es una amenaza severa atendiendo a los números. La pág. 26 tiene sugerencias sobre qué hacer si encuentras un pico de dificultad durante un encuentro en lugar de por adelantado.
- Cuidado con el terreno excesivamente abrumador:** tal y como se indica en el apartado Presupuesto para el terreno, algunas características del entorno pueden aumentar drásticamente el riesgo. Considera tu criatura y el entorno y vigila si la criatura tiene una ventaja enorme comparada con los PJs en el mismo, como un monstruo con poderosos ataques a distancia cuando los PJs están atascados lejos de él. Si es así, puedes querer modificarlo.

un encuentro que, de otro modo sería de amenaza trivial o baja, sea tácticamente atractivo, satisfactorio y memorable. Después de todo, mientras que los encuentros de amenaza baja y trivial tienen una probabilidad increíblemente baja de derrotar a los PJs, la oposición puede normalmente aguantar lo suficiente como para que a los PJs les cueste unos cuantos asaltos derrotarlos a menos que gasten más recursos de los que normalmente gastarían en tales enemigos. La presión del tiempo suele estar relacionada con un objetivo secundario del encuentro, aunque podría ser una cuenta atrás directamente relacionada con el encuentro en sí. Por ejemplo, si el ritual concederá a un liche su apoteosis en 4 asaltos, ¡los héroes querrán derrotar al liche antes de ese momento!

Objetivos secundarios

Una de las formas más sencillas y emocionantes de crear un encuentro dinámico, incluso si el combate en sí no es tan difícil, es añadir un objetivo secundario más allá de simplemente

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

EJEMPLOS DE ENCUENTROS SOCIALES

Éstos son solo algunos de los retos que puedes plantearte utilizando encuentros sociales.

- Calmar a una multitud enfurecida
- Conseguir que un criminal desesperado libere a un rehén
- Ganar un contrato importante frente a un rival
- Convencer a un dragón de que no se coma al grupo
- Convencer a un monarca para que se defienda de una invasión
- Convencer a un sacerdote caído para que vuelva a la fe
- Desenmascarar el engaño de un villano escurridizo ante una corte de nobles
- Engañar a un charlatán para que contradiga sus mentiras pasadas
- Ganar un debate sobre un tema polémico
- Instar a un legislador a que conceda clemencia o suspenda una ejecución
- Negociar la paz entre grupos enfrentados
- Persuadir a un clan para que confíe en sus antiguos rivales
- Poner a agentes de bajo rango en contra de su líder
- Poner a un líder en contra de su asesor corrupto
- Poner fin a un tenso enfrentamiento
- Probar la inocencia de alguien ante un juez
- Refutar las teorías científicas de un rival ante una asamblea del gremio de alquimistas
- Solicitar la admisión en una academia mágica
- Vencer a un bardo rival en una batalla de ingenio

Sinergia de los oponentes

La mayoría de los encuentros dan por sentado que los oponentes de los PJs colaboran para oponerse a los PJs, pero cuando los grupos de enemigos llevan mucho tiempo colaborando y luchando juntos, pueden desarrollar estrategias adicionales. Considera la posibilidad de dar a cada miembro de estos equipos tan unidos una reacción desencadenada por las aptitudes de sus aliados u otro beneficio obtenido en función de las acciones de sus aliados. Del mismo modo en que un equipo de PJs aprende cómo colocar mejor al pícaro para flanquear a los enemigos y minimizar el daño que les causa el conjuro *bola de fuego* del mago, los PNJs pueden aprender a complementar las estrategias de los demás y evitar interferir entre sí. En el extremo opuesto del espectro, los oponentes con mala coordinación facilitan mucho la lucha a los PJs. La mala coordinación entre criaturas descerebradas es habitual y los PJs pueden usar tácticas inteligentes para correr en círculos alrededor de estos enemigos. Cuando criaturas inteligentes se dañan unas a otras accidental o deliberadamente, o persiguen estrategias conflictivas, particularmente si se dedican a bromear entre ellas mientras luchan, puede suponer una divertida ruptura en el ritmo típico del combate.

Cuando se lleva al extremo, la sinergia puede representar las acciones de una mente colmena o de una única criatura enorme. Estos componentes sinérgicos pueden ser criaturas, riesgos o ambas cosas.. Por ejemplo, en lugar de representar un kraken del tamaño de un buque de guerra como un único enemigo, podrías representar cada uno de sus tentáculos como un oponente individual. Tal vez el kraken puede sacrificar acciones que de otro modo usaría para aplastar a los PJs con sus fauces para usar sus tentáculos con más libertad. En este caso, podrías diseñar un campo de tentáculos como un riesgo complejo que reacciona principalmente a los PJs que se mueven dentro de él, pero permitir que la cabeza del kraken actúe con unos pocos tentáculos directamente.

Distracción

A veces, un poco de distracción puede añadir mucho interés a un encuentro, especialmente contra grupos muy ofensivos. En lugar de aumentar la oposición para igualar la potencia de fuego de los PJs y crear oponentes cuyos propios ataques sean demasiado poderosos para las defensas de los PJs, considera un poco de juego de manos. Por ejemplo, un villano puede colocar como objetivo un sueño ilusorio o disfrazado, con la suficiente durabilidad como para aguantar unos cuantos golpes mientras el verdadero villano se esconde cerca, listo para salir y atacar. Los conjuros de ilusión pueden permitir al enemigo atacar desde una posición más segura y *posesión* otorga al enemigo un cuerpo desechar, a menos que los PJs hayan llevado consigo *explosión espiritual* o magia similar. A veces puedes incluso esconder al villano a plena vista: por ejemplo, en un encuentro con tres goblins con equipo de aspecto similar y un ogro, uno de los goblins podría ser la mayor amenaza, pero es probable que los PJs apunten primero al ogro.

La precaución a la hora de configurar el mapa de batalla también puede ayudar mucho a distraer a tus jugadores o al menos a que no telegrafíes accidentalmente lo que será un

derrotar a los enemigos. Quizás los villanos están a punto de quemar a unos cautivos en una hoguera y algunos de los PJs han de desviar sus esfuerzos para evitar una victoria pírrica. Los encuentros con un objetivo paralelo que requieren que los PJs lleven a cabo otras acciones además de destruir a los enemigos pueden mantener a dichos enemigos activos el tiempo suficiente para que hagan cosas interesantes sin inflar su nivel de poder. También da la oportunidad de brillar a los PJs expertos en áreas relacionadas con la misión paralela.

A veces un objetivo secundario puede presentar un límite de tiempo, por ejemplo si los PJs han de evitar que se quemen pruebas, ya sea luchando rápidamente o protegiendo activamente los documentos. Otro tipo de objetivo secundario está relacionado con la forma en que los PJs combaten con la oposición principal. Puede que los PJs deban usar ataques no letales contra guardias que creen erróneamente que los PJs son delincuentes o puede que deban evitar que unos escurridizos batidores se retiren para alertar a otros.

Opciones como éstas permiten destacar a personajes móviles como el monje. Incluso puedes crear objetivos secundarios realmente extravagantes que requieran que los PJs pierdan el encuentro para tener éxito. Puede que los PJs tengan que dar una batalla creíble, pero retirarse y dejar que los enemigos roben su caravana para poder seguirlos hasta su guarida. Los objetivos secundarios son una forma estupenda de poner de relieve las distintas habilidades en combate y crear un encuentro memorable, pero, como todas estas tácticas, pueden resultar molestos si se usan en exceso.

encuentro. Por ejemplo, si siempre colocas miniaturas de estatuas cuando hay estatuas en la sala, puede que al principio los PJs sospechen demasiado de las estatuas ordinarias, pero se sorprenderán más después cuando una estatua resulte ser un constructo, que si colocas miniaturas solo cuando la estatua es realmente un constructo.

Villanos recurrentes

No todos los villanos mueren la primera vez que los PJs los derrotan en combate. Algunos pueden escapar, quizás a través del teletransporte, la distracción u otras estrategias. Cuando un villano escapa vivo para luchar otro día de nuevo contra los PJs, es bueno que ese enemigo aprenda de sus fracasos pasados. En su siguiente encuentro con los PJs, dale esbirros, conjuros u otras defensas adicionales diseñadas para contrarrestar las estrategias que los PJs usaron contra él anteriormente. Incluso si no escapa, podría tener otros trucos bajo la manga, como volver a la vida para oponerse a los PJs. Podría volver más adelante en la aventura o inmediatamente para una segunda batalla, siempre que haya una justificación adecuada para hacerlo. Por ejemplo, derrotar el caparazón exterior de un villano de otro mundo podría revelar su horrible forma verdadera o un nigromante que antes estaba vivo podría resucitar como una monstruosidad muerta viviente empeñada en destruir a los PJs.

ENCUENTROS SOCIALES

Los detalles sobre cómo llevar a cabo un encuentro social y las diferencias entre un encuentro social y uno de combate, aparecen en la pág. 31. La preparación para un encuentro social tiende a ser menos detallada. Para los PNJs implicados, solo necesitarás estadísticas para sus habilidades sociales, Percepción y Voluntad. Éstas usan el nivel fuera de combate de la criatura (pág. 31), basado en las habilidades sociales de la

criatura, *no* en su nivel de combate.

Determina el desafío de un encuentro social basándote en este nivel fuera de combate.

También has de decidir el objetivo o las consecuencias del encuentro social (qué pueden conseguir los PJs y qué ocurre si fallan) y la forma del desafío. Puede ser un debate público, una audiencia privada con una persona poderosa o algún tipo de competición. Al igual que con los encuentros de combate, piensa en el entorno, con especial atención a las otras personas de alrededor. ¿Hay una multitud a la que los PJs pueden influenciar? ¿Están en una imponente y lujosa sala del trono o a las puertas de una ciudad? ¿La atmósfera es opresiva? ¿Esperanzadora?

Puede que descubras que los objetivos de los jugadores acaban siendo bastante diferentes de lo que pensaste en un principio. Afortunadamente, los encuentros sociales son adaptables. Pensar en su objetivo probable te ayuda a construir la escena en tu mente más fácilmente, pero no tiene que limitarte.

TESORO POR ENCUENTRO

Las reglas estándar cuentan el tesoro a lo largo de un nivel, en lugar de dividirlo por encuentros. Si necesitas seleccionar tesoros para un solo encuentro, como en una partida abierta, puedes usar la tabla de más abajo. Parte del presupuesto de tesoro para cada nivel y lo divide por encuentro basándose en la amenaza del mismo, de forma similar a como los PX varían según la amenaza. La columna final muestra el tesoro adicional que has de conceder si diseñas un nivel entero de esta manera. A diferencia de la tabla estándar, esta no incluye objetos por nivel de objeto, ya que el valor no se desglosa claramente para la mayoría de los encuentros individuales. Se recomienda que sigas dando esos objetos permanentes, pero tendrás que quitarlos del tesoro de otros encuentros para contabilizar su valor. Incluye encuentros contra criaturas sin tesoro para tenerlo en cuenta.

TESORO POR ENCUENTRO

Nivel	Tesoro total por nivel	Bajo	Moderado	Severo	Extremo	Tesoro adicional
1	175 po	13 po	18 po	26 po	35 po	35 po
2	300 po	23 po	30 po	45 po	60 po	60 po
3	500 po	38 po	50 po	75 po	100 po	100 po
4	850 po	65 po	85 po	130 po	170 po	170 po
5	1 350 po	100 po	135 po	200 po	270 po	270 po
6	2 000 po	150 po	200 po	300 po	400 po	400 po
7	2 900 po	220 po	290 po	440 po	580 po	580 po
8	4 000 po	300 po	400 po	600 po	800 po	800 po
9	5 700 po	430 po	570 po	860 po	1 140 po	1 140 po
10	8 000 po	600 po	800 po	1 200 po	1 600 po	1 600 po
11	11 500 po	865 po	1 150 po	1 725 po	2 300 po	2 300 po
12	16 500 po	1 250 po	1 650 po	2 475 po	3 300 po	3 300 po
13	25 000 po	1 875 po	2 500 po	3 750 po	5 000 po	5 000 po
14	36 500 po	2 750 po	3 650 po	5 500 po	7 300 po	7 300 po
15	54 500 po	4 100 po	5 450 po	8 200 po	10 900 po	10 900 po
16	82 500 po	6 200 po	8 250 po	12 400 po	16 500 po	16 500 po
17	128 000 po	9 600 po	12 800 po	19 200 po	25 600 po	25 600 po
18	208 000 po	15 600 po	20 800 po	31 200 po	41 600 po	41 600 po
19	355 000 po	26 600 po	35 500 po	53 250 po	71 000 po	71 000 po
20	490 000 po	36 800 po	49 000 po	73 500 po	98 000 po	98 000 po

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



VARIANTES DE LAS REGLAS

Aunque las reglas presentadas en el Manual de juego y en el resto de este libro están diseñadas para ofreceros a tu grupo y a ti una experiencia básica fácil de aprender y divertida de jugar, a veces necesitas opciones más personalizables. Ahí es donde entran las variantes de las reglas: opciones para alterar las reglas del juego y adaptarlas a tus necesidades. Esta sección añade una colección de variantes de las reglas a tu caja de herramientas, a menudo con opciones adicionales sobre cómo usarlas.

Las variantes incluidas en este capítulo se dividen en las siguientes secciones.

- **Arquetipo libre** (pág. 83) presenta un método de generación de personajes que añade un arquetipo al avance de un personaje, sin necesidad de gastar sus dotes de clase estándar.
- **Competencias sin nivel** (pág. 83) cambia las matemáticas del sistema de competencia para contar historias en las que ser superado en número por enemigos más débiles sigue siendo un desafío y los personajes de nivel alto son menos sobrehumanos.
- **Personajes de nivel 0** (pág. 84), que pueden jugar las aventuras de los personajes antes de escoger las clases de personaje.
- **Progresión automática de los bonificadores** (pág. 85) presenta una variante de juego que no depende de las runas fundamentales para mejorar el daño y la precisión.

CÓMO ELEGIR LAS VARIANTES DE LAS REGLAS

Cuando tu grupo y tú estéis decidiendo qué variantes de las reglas utilizar, pensad en los tipos de historias que queréis contar juntos, incluyendo el género, los temas y los personajes, para elegir qué variantes podrían ser las más adecuadas.

Si no estás seguro de una variante, ¡járríésgate! Asegúrate de que todos los miembros de tu grupo entienden que se trata de una prueba y de que es posible que más adelante tengas que ajustar o eliminarla si causa efectos secundarios inesperados o no funciona como pretendías. Cuando juegues con variantes de las reglas, no olvides informar a los nuevos jugadores que se unan al grupo de las variantes de las reglas que se han adoptado. Esto les ayuda a establecer sus expectativas, lo que es importante para garantizar que hay un sentimiento de equidad entre los jugadores.

Si tu grupo está jugando una partida con temas que lo requieren, puedes acabar combinando múltiples variantes de las reglas, posiblemente aplicando varias opciones al mismo tiempo. Por ejemplo, en una áspera partida de terror y supervivencia con poca magia, podrías empezar con personajes de nivel 0 y alterar al mismo tiempo la progresión de los bonificadores de competencia para eliminar el nivel. En general, las opciones por variantes de este capítulo son lo suficientemente independientes e incluyen explicaciones de cómo cambian el juego como para que puedas combinarlas sin problemas. Cuando diseñas tus propias variantes de las reglas, estate atento a los lugares donde las nuevas reglas puedan tener efectos inesperados que se solapen entre sí y con la partida.

ARQUETIPO LIBRE

A veces, el relato de tu partida requiere un grupo en el que todos sean piratas o aprendices en una escuela de magia. La variante de arquetipo libre introduce un aspecto compartido a cada personaje sin quitarle ninguna de sus opciones existentes.

Cómo crear un personaje

La única diferencia entre un personaje normal y un personaje de arquetipo libre es que el personaje obtiene una dote de clase adicional a 2.º nivel y cada nivel par a partir de entonces, que solo puede usar para dotes de arquetipo. Puedes restringir las dotes gratuitas a las de un único arquetipo que tenga cada personaje del grupo (para un bagaje común), a las de arquetipos que encajen en una temática determinada (como solo las de arquetipos mágicos en una partida ambientada en una escuela de magia) o eliminar totalmente las restricciones si lo que quieres es una partida de mayor potencia.

Si todo el grupo tiene el mismo arquetipo o elige de una lista limitada, puede que quieras ignorar la restricción normal del arquetipo libre de seleccionar un cierto número de dotes antes de elegir un nuevo arquetipo. De este modo, un personaje podrá elegir otro arquetipo que también se ajuste a su personaje.

Cómo jugar con arquetipos libres

Los personajes de arquetipo libre son un poco más versátiles y poderosos de lo normal, pero normalmente no tanto como para desequilibrar tu partida. Sin embargo, debido al mayor acceso de los personajes a las dotes de arquetipo, has de poner un límite al número de dotes que escalan en función del número de dotes de arquetipo de un personaje (principalmente las dotes de Resiliencia multiclas). Lo apropiado es permitir que un personaje se beneficie de un número de estas dotes igual a la mitad de su nivel.



COMPETENCIAS SIN NIVEL

Esta variante elimina el nivel de un personaje de su bonificador por competencia, escalándolo de forma diferente para un estilo de juego que se sale de la norma, y se trata de un cambio significativo en el sistema. La progresión del rango de competencia en el *Manual de juego* está diseñada para partidas de fantasía heroica en las que los héroes ascienden desde orígenes humildes hasta alcanzar una fuerza que mueve montañas. Para algunas partidas, este arco narrativo no encaja. Ese tipo de partidas consiste en cubrirse las espaldas en un mundo incierto y realista, en el que ni siquiera el mejor luchador del mundo puede garantizar la victoria contra un gran grupo de bandidos medianamente hábiles.

La puesta en práctica es bastante sencilla: el bonificador por competencia se convierte en +2 para rango entrenado, +4 para rango experto, +6 para rango maestro y +8 para rango legendario. Es mejor dar a un personaje no entrenado un modificador de competencia -2 en lugar de un bonificador +0 por competencia.

Además, para criaturas, riesgos, objetos mágicos, etc., reduce cada estadística que incluye un bonificador por competencia en el nivel de la criatura u otro elemento de las reglas. Estas estadísticas suelen ser modificadores y CD para ataques, CA, tiradas de salvación, Percepción, habilidades y conjuros.

Por último, reduce la CD de las habilidades de la mayoría de las tareas. Puedes simplemente restar el nivel de las tablas de CD de la pág. 53 o consultar la tabla de CD de habilidades sencillas (sin nivel) para obtener un conjunto de CD más fáciles de recordar. Las nuevas CD hacen que sea un poco más difícil para los personajes de alto nivel tener éxito de lo que sería cuando se utilizan los números por defecto, en consonancia con el tema antes mencionado. Los resultados del combate tenderán a aplazarse y los éxitos y fallos críticos serán menos probables en toda la partida. Esto es particularmente notable en los conjuros, donde es menos probable que veas los efectos extremos de los fallos críticos en las salvaciones.

CD DE HABILIDADES SENCILLAS (SIN NIVEL)

Rango de competencia	CD
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	25
Legendario	30

Cómo ajustar los encuentros

Contar relatos en los que un gran grupo de monstruos de bajo nivel puede ser una amenaza significativa para un PJ de alto nivel (y a la inversa, en las que un único monstruo de alto nivel no es una gran amenaza para un grupo de PJ) requiere algunos cambios significativos en la construcción de los encuentros, incluyendo cambios en las recompensas de los PJs.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Si hemos de hacer caso a la aritmética elemental, dos monstruos de un cierto nivel son más o menos tan desafiantes como un solo monstruo 2 niveles superior. Sin embargo, con el nivel eliminado de la competencia, esta suposición ya no es cierta. El presupuesto de PX para criaturas usa una escala distinta, como se muestra en la tabla PX de criatura (sin nivel). Seguirás usando el mismo presupuesto de PX para un nivel de amenaza dado como se muestra en la tabla Presupuesto de encuentro en la pág. 75 (80 PX para un encuentro de amenaza moderada, 120 para un encuentro de amenaza severa, y así sucesivamente).

PX DE CRIATURA (SIN NIVEL)

Nivel de la criatura	PX
Nivel del grupo - 7	9
Nivel del grupo - 6	12
Nivel del grupo - 5	14
Nivel del grupo - 4	18
Nivel del grupo - 3	21
Nivel del grupo - 2	26
Nivel del grupo - 1	32
Nivel del grupo	40
Nivel del grupo + 1	48
Nivel del grupo + 2	60
Nivel del grupo + 3	72
Nivel del grupo + 4	90
Nivel del grupo + 5	108
Nivel del grupo + 6	135
Nivel del grupo + 7	160

Aunque los valores de PX en la tabla de PX de criatura (sin nivel) funcionan bien en la mayoría de los casos, a veces pueden no tener en cuenta los efectos de las aptitudes especiales de éstas cuando se enfrentan a un grupo de un nivel drásticamente diferente. Por ejemplo, un fantasma lanzador de conjuros podría ser demasiado para PJs de 5.^o nivel con su incorporeidad, vuelo y conjuros de alto rango, incluso estando en inferioridad numérica.

Cómo ajustar el tesoro

Los objetos de las criaturas estándar se eligen para evitar dar demasiado tesoro para el nivel en el que los PJs lucharán normalmente contra ellas. Sin embargo, usando esta variante, los PJs podrían derrotar a una criatura que estuviera 5 niveles por encima de ellos, ¡o incluso más! Demasiados encuentros con enemigos de nivel superior pueden acabar dando a los PJs más tesoro del que esperabas, o viceversa si luchan contra enemigos más débiles que dan más guerra pero tienen poco tesoro. Puedes hacer ajustes periódicos si el tesoro de los jugadores se aleja demasiado de lo esperado. Si no pueden vender o comprar fácilmente objetos mágicos, les resultará más difícil explotar el tesoro que consigan. Para evitar el problema por completo, puedes utilizar la progresión automática de los bonificadores (pág. 85).

PERSONAJES DE NIVEL 0

Antes de ser héroes, todos los PJs vienen de alguna parte, ya sea de trabajar en una granja como Valeros o de robar carteras en las calles como Seelah. A veces, puede ser muy divertido jugar una precuela ambientada años antes de la primera aventura de los PJs como héroes o puede que tengas una idea para una aventura de bajo nivel que requiera plebeyos y aprendices. Las siguientes reglas proporcionan formas de crear y utilizar PJs de nivel 0.

Cómo crear a los personajes

Crear un personaje de nivel 0 es similar a crear un personaje de 1.^{er} nivel, pero te detienes después de elegir su ascendencia y su bagaje. Un personaje de nivel 0 obtiene las cuatro mejoras de atributo gratuitas del Paso 6 del proceso normal de creación de personaje, pero no la mejora de atributo de clase.

Competencias iniciales

Un personaje de nivel 0 está entrenado en Percepción, todas las tiradas de salvación, ataques sin armas, defensa sin armadura y una arma sencilla a su elección. Además, está entrenado en un número de habilidades igual a 2 + su modificador por Inteligencia. El bonificador por competencia para un personaje de nivel 0 funciona de la misma manera que el normal, pero como el nivel es 0, el bonificador total por competencia por tener el rango entrenado es +2.

Puntos de Golpe

Un personaje de nivel 0 suma su modificador por Constitución a los Puntos de Golpe debidos a su ascendencia para determinar sus Puntos de Golpe iniciales.

Dinero inicial

Un personaje de nivel 0 comienza con 5 po (50 pp) para equipo.

Opción aprendiz

Si el relato que quieras contar trata de personajes que han empezado a entrenarse para convertirse en una clase en particular, puedes concederles un pequeño número de habilidades adicionales. Un personaje aprendiz está entrenado en la habilidad o habilidades especificadas para su clase elegida (como Ocultismo e Interpretación para un bardo) además de las habilidades que obtienen a través de sus aptitudes iniciales. También obtienen beneficios basados en la clase.

Alquimista: un aprendiz de alquimista obtiene la parte alquímica avanzada del rasgo de clase alquimia. Su nivel en alquimia avanzada es 1 y dispone de un lote de reactivos infundidos al día. Solo puede fabricar sustancias alquímicas infundidas.

Lanzador de conjuros: un aprendiz de lanzador de conjuros está entrenado en la tradición mágica apropiada y obtiene dos trucos de su clase. Un lanzador preparado no puede cambiar estos trucos cada día.

Monje: un aprendiz de monje obtiene el rasgo de clase puño poderoso.

Otra clase marcial: un aprendiz de otra clase marcial (explorador, guerrero o pícaro, por ejemplo) está entrenado en armadura ligera, todas las armas sencillas y una arma marcial lista en las aptitudes iniciales de la clase. Si una clase marcial no lista aquí carece de armadura ligera o entrenamiento en armas marciales (como el monje), dale también una aptitud diferente.

Jugabilidad

El combate puede ser especialmente peligroso para los personajes de nivel 0. Por seguridad, puedes tratar a los personajes como de nivel -1 cuando determines qué encuentros de combate son apropiados. Para las pruebas de habilidad, siguen pudiendo realizar tareas con una CD sencilla para el rango entrenado usando las habilidades en las que están entrenados, pero el éxito es menos seguro. Como tienen menos habilidades, puede que el grupo no tenga a nadie entrenado para una

tarea determinada. Si vas a jugar con estos personajes durante más de unas pocas sesiones, considera subirlos a 1.^{er} nivel utilizando el ritmo de avance rápido (800 PX). Si tu grupo quiere una experiencia más larga a nivel 0, empieza el grupo sin los beneficios de aprendiz, luego sube de nivel a aprendiz (obteniendo dichos beneficios y los ajustes de aprendiz para su clase) y luego sube de nivel a 1.^{er} nivel.

Tesoro

Como los personajes empiezan con 5 po, sus aventuras hasta el 1.^{er} nivel tiene que suponer el resto del dinero inicial de un personaje de 1.^{er} nivel. Eso significa que distribuirás tesoro por valor de 10 po x el número de PJs, un gran porcentaje del cual tiene que ser en monedas.

PROGRESIÓN AUTOMÁTICA DE LOS BONIFICADORES

Esta variante elimina el bonificador por objeto a las tiradas y CD que suelen proporcionar los objetos mágicos (con la excepción del bonificador por objeto de la armadura) y la sustituye por un nuevo tipo de bonificador, la potencia, para reflejar la habilidad innata del personaje. En esta variante, los objetos mágicos, si existen, pueden proporcionar aptitudes especiales únicas en lugar de incrementos numéricos.

Rasgos de clase especiales

Cada personaje obtiene automáticamente los rasgos de clase de la tabla Progresión automática de los bonificadores.

PROGRESIÓN AUTOMÁTICA DE LOS BONIFICADORES

Nivel	Beneficios
1	—
2	Potencia de ataque +1
3	Potencia de habilidad (una a +1)
4	Ataques devastadores (dos dados)
5	Potencia de defensa +1
6	Potencia de habilidad (dos a +1 cada una)
7	Potencia de Percepción +1
8	Potencia de las tiradas de salvación +1
9	Potencia de habilidad (una a +2, una a +1)
10	Potencia de ataque +2
11	Potencia de defensa +2
12	Ataques devastadores (tres dados)
13	Potencia de Percepción +2; potencia de habilidad (dos a +2 cada una, una a +1)
14	Potencia de las tiradas de salvación +2
15	Potencia de habilidad (tres a +2 cada una, una a +1)
16	Potencia de ataque +3
17	Cúspide de atributo; potencia de habilidad (una a +3, dos a +2 cada una, dos a +1 cada una)
18	Potencia de defensa +3
19	Ataques devastadores (cuatro dados), Potencia de Percepción +3
20	Potencia de tirada de salvación +3; potencia de habilidad (dos a +3 cada una, dos a +2 cada una, dos a +1 cada una)

Potencia de ataque

2.^º

A partir del 2.^º nivel, obtienes un bonificador +1 por potencia a las tiradas de ataque con todas las armas y ataques sin arma. Esto aumenta a +2 a 10.^º nivel, y a +3 a 16.^º nivel.

Potencia de habilidad

3.^{er} nivel

En el 3.^{er} nivel, elige una única habilidad. Obtienes un bonificador +1 por potencia con ella. A 6.^º nivel, elige una segunda habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. A 9.^º nivel, elige una de dichas habilidades y aumenta su bonificador +2 por potencia. A 13.^{er} nivel, aumenta el bonificador por potencia de tu segunda habilidad a +2 y elige una tercera habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. A 15.^º nivel, aumenta el bonificador por potencia de la tercera habilidad a +2 y elige una cuarta habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. A 17.^º nivel, elige una de tus tres habilidades con un bonificador +2 por potencia para aumentarla a +3 y elige una quinta habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. Finalmente, a 20.^º nivel, elige una de las dos habilidades con un bonificador +2 por potencia para que aumente a +3, elige una de las tres habilidades con un bonificador +1 por potencia para que aumente a +2 y elige una nueva habilidad para que gane un bonificador +1 por potencia. Puedes dedicar 1 semana a reconvertir una de estas asignaciones en cualquier momento.

Ataques devastadores

4.^º nivel

En el 4.^º nivel, tus Golpes con arma y sin arma infligen dos dados de daño en lugar de uno. Esto aumenta a tres a 12.^º nivel y a cuatro a 19.^º nivel.

Potencia de defensa

5.^º

A 5.^º nivel, obtienes un bonificador +1 por potencia a la CA. A 11.^º nivel, dicho bonificador aumenta a +2 y a 18.^º nivel, a +3.

Potencia de Percepción

7.^º

A 7.^º nivel, obtienes un bonificador +1 a la Percepción, que aumenta a +2 a 13.^º nivel y a +3 a 19.^º nivel.

Potencia de las tiradas de salvación

8.^º

A 8.^º nivel, obtienes un bonificador +1 por potencia a las salvaciones, que aumenta a +2 en el nivel 14 y a +3 en el nivel 20.

Cúspide de atributo

17.^º

A 17.^º nivel, elige la puntuación de un atributo, aumentando en 1 el modificador por atributo o aumentarla hasta un total de +4 (lo que otorgue el bonificador más alto).

Cómo ajustar los objetos y el tesoro

Con esta variante, puedes ignorar tanto como quieras de la tabla de Tesoro del grupo por nivel en la pág. 59, aunque normalmente querrás proporcionar una cantidad de dinero consistente. Tu elección afectará principalmente a los objetos de lanzamiento de conjuros, como los pergaminos y las varitas.

Elimina todas las runas de *potencia*, las runas de *golpe* y las runas de *resilientes*. Los objetos que normalmente otorgan un bonificador por objeto a las estadísticas o a los dados de daño ya no lo hacen, aparte del bonificador por objeto base a la CA debido a la armadura. Los objetos de cúspide no aumentan los modificadores de atributos. Si tu mundo todavía incluye objetos mágicos, una apuesta segura es continuar dando objetos consumibles más o menos al ritmo de la pág. 59.

Si eliges eliminar las runas por completo, esto puede reducir el daño de los PJs ya que no tendrán runas como *flamígera* o *sagrada*. Si has eliminado casi todos los tesoros, los desafíos pueden volverse más difíciles, incluso con bonificadores automáticos.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aficiones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

AFLICCIONES

Dondequier que hay vida, hay riesgos arteros que amenazan la salud y el bienestar de los seres vivos. Algunas de estas aflicciones, incluidas muchas enfermedades, son inherentes al mundo natural. Otras (las más tristemente célebres son las maldiciones) existen únicamente para causar daño a los demás.

Las aflicciones afectan a las criaturas con resultados potentes y a menudo crecientes. Esta sección presenta una gran variedad de maldiciones y enfermedades para usar en tu partida. Puedes encontrar una amplia muestra de venenos a partir de la pág. 248 y las reglas para las aflicciones comienzan en la pág. 430 del *Manual de juego*.

Dependiendo del tono de la campaña, el DJ puede querer que las tiradas de salvación para los PJs afectados por una aflicción sean secretas. Esto es particularmente efectivo cuando la aflicción es un elemento dentro de una partida de supervivencia o terror o cuando forma parte de un misterio.

MALDICIONES

Una maldición es una manifestación de una potente voluntad maligna. Las maldiciones suelen tener un único efecto que se produce al fallar una tirada de salvación y dura un tiempo determinado, o que solo puede eliminarse mediante ciertas acciones que el personaje tiene que realizar o condiciones que tiene que cumplir. En raras ocasiones, las maldiciones tendrán fases; éstas siguen las reglas de las aflicciones.

Las maldiciones pueden provenir de una acción mezquina, como el toque paralizante de un liche o un conjuro de un lanzador de conjuros maligno. Los guardianes de una tumba o un tesoro pueden custodiar a sus protegidos de los ladrones con una maldición. Los dioses pueden infligir maldiciones a los siervos que han despertado su ira. En algunos casos raros, una maldición puede manifestarse como respuesta a un acto horrible, como una masacre. Cuando utilices una maldición en tu partida, asígnala a un objeto, lugar, situación o elemento similar. Después, decide el desencadenante de la maldición, como que una criatura intente robar un libro protegido, destruir una obra de arte o matar a otra criatura específica. Una maldición puede incluso estar ligada a un lugar específico, en cuyo caso funciona como un simple riesgo. Una vez desencadenada, la maldición afecta a la criatura o criaturas desencadenantes. Cada criatura afectada tiene que hacer una tirada de salvación contra la maldición; si fallan, quedan sujetas a los efectos especificados en la entrada Efecto de la maldición.

MALDICIÓN DE LAS PESADILLAS

MÁGICO **MALDICIÓN** **MENTAL**

Esta maldición te atormenta con horribles pesadillas cada vez que duermes, impidiéndote descansar adecuadamente.

Tirada de salvación Voluntad CD 16; **Efecto** Tienes que descansar durante 12 horas en lugar de 8 para evitar quedar fatigado y no puedes obtener ningún beneficio del descanso o del descanso de larga duración. Sigue pudiendo hacer tus preparativos diarios.

ROBO DE PENSAMIENTO

MÁGICO **MALDICIÓN** **MENTAL**

MALDICIÓN 2

Esta maldición protege un único libro y se activará contra cualquier criatura que lo Sustraiga.

Tirada de salvación Voluntad CD 18; **Efecto** Empiezas a perder detalles de tus recuerdos, así como una parte de tu memoria procedural. Despues de quedar maldito, la primera vez que hagas una prueba usando una habilidad en la que tengas rango entrenado o mejor, tu rango de competencia en la habilidad usada disminuirá en un rango mientras estés maldito.

MALDICIÓN DEL MATADOR

ILUSIÓN **MÁGICO** **MALDICIÓN** **VISUAL**

Te persigue el recuerdo de todos aquellos a los que has matado.

Tirada de salvación Voluntad CD 19; **Efecto** Ves a todas las criaturas a tu alrededor como aquellos a los que has matado, todavía con sus heridas. No puedes identificar, Recordar conocimiento o interactuar con dichas criaturas de ninguna forma que implique ver su verdadera forma sin antes tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la maldición para no dejarte engañar por la ilusión. Con un fallo crítico de dicha salvación de Voluntad, quedas asustado 1.

MALDICIÓN DEL FAMÉLICO

MÁGICO **MALDICIÓN**

Esta horrible maldición mata a través del hambre constante. Quedas demacrado y rechinás los dientes repetidamente mientras tu cuerpo empieza a consumirse.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Efecto** No importa cuánto comes, no te saciarás. Al cabo de 1 día, empiezas a pasar hambre (pág. 43). Cada semana, tienes derecho a una nueva tirada de salvación contra la maldición.

RAÍCES DEL COBARDE

EMOCIÓN **MÁGICO** **MALDICIÓN** **MENTAL** **MIEDO**

Todo el coraje de tu corazón se desvanece. Cuando te enfrentas a algo aterrador, huyes despavorido o te quedas inmóvil.

Tirada de salvación Voluntad CD 20; **Efecto** Al inicio de tu turno, si estás asustado quedas inmovilizado o huyes (a tu elección) hasta el final de ese turno.

MALDICIÓN 3

CUSTODIA DEL MAGO

MÁGICO **MALDICIÓN**

Una custodia del mago se lanza sobre un único libro, normalmente un libro de conjuros. Si dasñas el libro, has de hacer una salvación contra el efecto de la maldición.

Tirada de salvación Voluntad CD 22; **Efecto** Sufres 5d6 daño del mismo tipo que el infligido al libro, que no podrá curarse mientras dure la maldición. La reparación del libro, incluida la sustitución del texto que falte, acabará con esta maldición.

JURAMENTO DE LA CARNE**MÁGICO** **MALDICIÓN**

Cuando haces un juramento, has de obedecerlo o sufrir horribles consecuencias.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Efecto** Cada vez que haces una promesa a alguien, un símbolo ornamentado que representa dicha promesa se talla mágicamente en tu piel. Romper cualquiera de estas promesas hace que el símbolo tatuado se convierta en una herida abierta que te inflige 3d6 daño cortante; el daño de la maldición no puede curarse mientras la maldición sigue vigente.

LOCURA DEL MERCENARIO**EMOCIÓN** **MÁGICO** **MALDICIÓN** **MENTAL**

Incluso el veterano más experto en combate se vuelve tan temerario como un novato cuando sufre la locura del mercenario.

Tirada de salvación Voluntad CD 26; **Efecto** El caos del combate te abruma. Cada vez que tiras iniciativa para un encuentro de combate, has de hacer una nueva tirada de salvación contra la maldición; si fallas, quedas confuso durante 1 asalto. Este es un efecto de incapacitación.

MALDICIÓN DEL SOPOR**INCAPACITACIÓN** **MÁGICO** **MALDICIÓN** **SUEÑO**

Esta maldición legendaria te sume en un sueño indistinguible de la muerte.

Tirada de salvación Fortaleza CD 28; **Efecto** Te quedas dormido durante 1 asalto (o permanentemente en caso de fallo crítico) y pareces estar muerto; una criatura ha de tener éxito en una prueba de Medicina CD 30 para darse cuenta de que estás vivo. El ruido no te despierta, pero sufrir daño te da derecho a una nueva tirada de salvación contra la maldición.

TIERRA CONDENADA**MÁGICO** **MALDICIÓN** **MUERTE**

Una maldición de tierra condenada suele aparecer en una región geográfica específica, como una ciudad en ruinas, los dominios de un nigmante o una zona similar.

Tirada de salvación Fortaleza CD 30; **Efecto** Cuando entras en el área, pasas a estar condenado 1 o condenado 2 en caso de fallo crítico.

ANCLA ESPIRITUAL**MALDICIÓN 13****MÁGICO** **MALDICIÓN**

Esta maldición impide que tu alma siga adelante cuando mueras.

Tirada de salvación Fortaleza CD 31; **Efecto** Si mueres mientras estás afectado, tu espíritu queda anclado al Plano en el que habitas actualmente y te conviertes en un fantasma u otro muerto viviente incorporeal.

SED INSACIABLE**MALDICIÓN 15****MÁGICO** **MALDICIÓN**

Esta maldición mata por deshidratación en la misma línea que la maldición del famélico, pero con una velocidad letal.

Tirada de salvación Fortaleza CD 32; **Efecto** No obtienes ningún beneficio por beber agua u otros líquidos y comienzas a sufrir sed (pág. 43). Cada día, tienes derecho a una nueva tirada de salvación contra la maldición.

MALDICIÓN 7**CONDENADO POR LA NATURALEZA****EMOCIÓN** **MÁGICO** **MALDICIÓN** **MENTAL**

Esta maldición convierte al cazador en presa, atrayendo la ira de los animales allá donde vaya.

Tirada de salvación Voluntad CD 38; **Efecto** Las criaturas del mundo natural te aborrecen. Siempre que un animal se percata de tu presencia, tiene que hacer una salvación de Voluntad contra la maldición. Si falla, te ataca y lucha a muerte.

MALDICIÓN 9**CONDENA DEL LADRÓN****MALDICIÓN 18****MALDICIÓN 19****MÁGICO** **MALDICIÓN**

Este castigo te hace perder algo querido cada vez que robas o hurtas. Si no tienes nada que perder, en su lugar la maldición ejerce su castigo sobre tu cuerpo.

Tirada de salvación Fortaleza CD 39; **Efecto** Cada vez que robas algo, pierdes algo más valioso: dicho objeto desaparece y no puede volver a encontrarse. Normalmente, es de mayor valor monetario, pero podría ser de mayor valor en otro sentido, como de mayor valor emocional, o algo que necesitas para completar una tarea. Si no llevas nada de mayor valor en el momento del robo, en su lugar pierdes una de tus extremidades, sufres 10d6 daño cortante y pierdes el uso de la extremidad. El daño no puede curarse, ni el miembro recuperarse, hasta que el objeto robado es devuelto, ni siquiera mediante el uso de conjuros como *regenerar*.

MALDICIÓN 11**ESPADA DE ANATEMA****MALDICIÓN 20****DIVINO** **MALDICIÓN**

Con intervención divina, los seguidores de un dios pueden lanzar esta maldición contra un enemigo de la fe.

Tirada de salvación Voluntad CD 40; **Efecto** Eres marcado como enemigo de su Iglesia por el dios evocado. Sufres debilidad 10 al daño infligido por los adoradores de dicho dios.

MALDICIÓN 12**MALDICIÓN DE LA TUMBA****MALDICIÓN, NIVEL VARIABLE****MÁGICO** **MALDICIÓN**

Una maldición de la tumba te castiga por robar en una tumba u otro lugar de reposo.

Tirada de salvación Voluntad, con una CD de conjuro alta para un monstruo de su nivel (pág. 53); **Efecto** Te acosan criaturas muertas vivientes del mismo nivel que la maldición. Cada noche, has de hacer una prueba plana CD 15. Si fallas, un muerto viviente incorporeal se manifiesta para acosarte durante toda la noche, retirándose antes de que pueda sufrir mucho daño y, a menudo, impidiéndote descansar toda la noche. Siempre que entres en un cementerio u otra zona donde haya cuerpos enterrados, tendrás que tener éxito en la misma prueba plana o un cuerpo se animará como un muerto viviente corporal (normalmente un esqueleto o un zombi) para atacarte.

Estos muertos vivientes son temporales y solo existen para acosarte; si tomas el control de los ellos, avanzas o evitas sus ataques, incorporales se desintegran y corporales se convierten en cadáveres ordinarios. La maldición puede eliminarse devolviendo los objetos robados a su lugar de reposo.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

Introducción

Estructura de la campaña

Diseño de aventuras

Diseño de los encuentros

Variantes de las reglas

Arquetipo libre

Competencia sin nivel

Personajes de nivel 0

Progresión automática de los bonificadores

Aflicciones

Maldiciones

Enfermedades

Entorno

Daño medioambiental

Características medioambientales

Puertas, portones y muros

Clima

Desastres naturales

Riesgos

Reglas sobre los riesgos

Riesgos sencillos

Riesgos complejos

Cómo crear riesgos

Cómo crear criaturas

Estadísticas

Conjurados

Diseño de aptitudes

Revisión

Aptitudes de rasgo

Cómo crear PNJs

Cómo crear objetos

Cómo crear mundos

La Era de los Presagios Perdidos

Sistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

ENFERMEDADES

La exposición a enfermedades puede ser un riesgo, como cuando los PJs entran en contacto con el cadáver de un apestado; tales riesgos otorgan PX como un riesgo sencillo del nivel de la enfermedad. Cuando una enfermedad impone un estado de indispuesto que no puede reducirse hasta que sigue su curso natural, suele implicar que tiene síntomas como dificultad para tragar, pérdida de apetito o náuseas que hacen que comer y beber sea difícil pero no imposible. A pesar de que el estado prohíba comer o beber, una criatura puede comer y beber lentamente y cuidadosamente si no está en un encuentro.

PODREDUMBRE DEL PANTANO**ENFERMEDAD**

A veces llamada pie del pantano, la podredumbre del pantano está causada por tener los pies empapados durante un largo periodo de tiempo. Además de las curas habituales para una afección, la podredumbre del pantano puede curarse mediante la amputación de los apéndices afectados.

Tirada de salvación Fortaleza CD 13; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** torpe 1 (1 día); **Etapa 2** torpe 1 y un penalizador por estatus de -5 pies (1,5 m) a la Velocidad (1 día); **Etapa 3** torpe 2 y un penalizador por estatus de -10 pies (3 m) a la Velocidad (1 día).

ESCARLATINA**ENFERMEDAD**

El dolor de garganta relativamente simple que causa esta enfermedad hace que muchas víctimas la descarten inicialmente como una enfermedad leve, pero puede ser mortal si no se trata. No puedes reducir tu estado de indispuesto mientras te ves afectado por la escarlatina.

Tirada de salvación Fortaleza CD 13; **Incubación** 2 días; **Etapa 1** indispuesto 1 (1 día); **Etapa 2** indispuesto 2 (1 día); **Etapa 3** indispuesto 3 y no puede hablar (1 día); **Etapa 4** muerte

TÉTANOS**ENFERMEDAD**

El tétanos es una infección que se contrae a través de heridas abiertas y puede producir rigidez, espasmos musculares lo suficientemente fuertes como para romper huesos y, en última instancia, la muerte.

Tirada de salvación Fortaleza CD 14; **Incubación** 10 días; **Etapa 1** torpe 1 (1 semana); **Etapa 2** torpe 2 y no puede hablar (1 día); **Etapa 3** paralizado por los espasmos (1 día); **Etapa 4** muerte

TUBERCULOSIS**ENFERMEDAD**

La tuberculosis es una enfermedad respiratoria muy extendida, que puede plantear desafíos particulares a los lanzadores de conjuros y a algunos intérpretes debido a los intensos ataques de tos que produce.

Tirada de salvación Fortaleza CD 15; **Incubación** 1 semana; **Etapa 1** portador sin efectos (1 semana); **Etapa 2** la tos requiere que tengas éxito en una prueba plana CD 5 para Lanzar un conjuro que tenga el rasgo concentrar o Activar un objeto que tenga el rasgo concentrar (1 semana); **Etapa 3** fatigado, no puedes recuperarte del estado fatigado y la tos requiere que tengas éxito en una prueba plana CD 15 para Lanzar un conjuro que tenga el rasgo concentrar o Activar un objeto que tenga el rasgo concentrar (1 semana); **Etapa 4** inconsciente (1 semana); **Etapa 5** muerte

MALARIA**ENFERMEDAD**

Enfermedad perniciosa propagada por insectos hematófagos, la malaria a veces entra en largos períodos de latencia. Si sucumbes a ella, puedes seguir viéndote afectado periódicamente por la enfermedad, incluso si te curas. No puedes reducir tu estado de indispuesto mientras estás afectado por la malaria.

Tirada de salvación Fortaleza CD 16; **Incubación** 10 días; **Etapa 1** indispuesto 1 (1 día); **Etapa 2** indispuesto 2 (1 día); **Etapa 3** indispuesto 2 y la enfermedad reaparece cada 1d4 meses incluso si se cura (1 día); **Etapa 4** inconsciente (1 día); **Etapa 5** muerte

ENFERMEDAD 2**PESTE BUBÓNICA****ENFERMEDAD 3****ENFERMEDAD**

Esta extendida enfermedad puede arrasar comunidades enteras, dejando pocos no afectados. El primer indicio de la enfermedad es una inflamación reveladora de las glándulas. En algunos casos, la enfermedad puede pasar a los pulmones (peste neumónica) o a la sangre (peste septicémica), lo que es aún más mortal. Si tienes peste bubónica, no puedes eliminar el estado de fatigado mientras estás afectado.

Tirada de salvación Fortaleza CD 17; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** fatigado (1 día); **Etapa 2** debilitado 2 y fatigado (1 día); **Etapa 3** debilitado 3, fatigado y sufres 1d6 daño persistente por sangrado cada 1d20 minutos (1 día).

ENFERMEDAD 1**LEPRA ESCARLATA****ENFERMEDAD 4****ENFERMEDAD VIRULENTA**

La lepra escarlata es muy temida por sus efectos devastadores, que aplastan huesos y órganos a la vez que hacen casi imposible la recuperación. Los daños causados por la lepra escarlata no pueden curarse hasta que se cura la enfermedad.

Tirada de salvación Fortaleza CD 19; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** 2d6 daño contundente (1 día); **Etapa 2** 2d6 daño contundente y siempre que sufres el estado herido, aumenta el valor del estado en 1 (1 día); **Etapa 3** 4d6 daño contundente y no puedes curarte ningún daño en Puntos de Golpe (1 día).

ENFERMEDAD 1**HIELAHUESOS****ENFERMEDAD 5****ENFERMEDAD PRIMIGENIO**

Si estás herido y expuesto a un frío persistente, puedes contraer hielahuesos.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** torpe 1 (1 día); **Etapa 2** torpe 2 y no puedes curarte el daño por frío hasta que se cura esta enfermedad (1 día); **Etapa 3** torpe 3 y todos los efectos del frío son más severos en un grado para la víctima (pág. 95) (1 día); **Etapa 4** paralizado y todos los efectos del frío son un paso más severo para la víctima (1 día)

ENFERMEDAD 1**MUERTE ASFIXIANTE****ENFERMEDAD 6****ENFERMEDAD**

Esta enfermedad es capaz de aniquilar naciones o incluso continentes enteros. Todavía quedan algunos focos de la enfermedad en Iobaria, lo que hace que la población allí sea escasa.

Tirada de salvación Fortaleza CD 22; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** voz ronca pero sin otros síntomas (1 día); **Etapa 2** drenado 1 (1 día); **Etapa 3** drenado 2 y no puede hablar (1 día); **Etapa 4** muerte

BRUMA DE ALCANTARILLA**ENFERMEDAD 7****ENFERMEDAD VIRULENTA**

Muchos curanderos y alquimistas sospechan que la bruma de alcantarilla tiene un origen sobrenatural, pero su estudio es tan desagradable que la investigación ha progresado poco.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Incubación** 2 días; **Etapa 1** anodado 2 (1 día); **Etapa 2** anodado 2 y drenado 2 (1 día); **Etapa 3** anodado 3 y drenado 3 (1 día)

ENFERMEDAD DE LA CEGUERA

ENFERMEDAD

Endémica de las junglas de la Extensión de Mwangi, la enfermedad de la ceguera se transmite por el agua contaminada o la mordedura de ciertas criaturas.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Etapa 1** portador sin efectos (1 día); **Etapa 2** debilitado 1 (1 día); **Etapa 3** debilitado 2 (1 día); **Etapa 4** debilitado 2 y cegado permanentemente (1 día); **Etapa 5** debilitado 4 (1 día); **Etapa 6** inconsciente (1 día); **Etapa 7** muerte.

FIEBRE DE LAS PESADILLAS

ENFERMEDAD OCULTISMO

La fiebre de las pesadillas infinge horribles pesadillas y despertares con las heridas sufridas en sueños; se cree que está causada por una maldición divina. Algunas versiones hacen que sueñes que te hieren con armas contundentes o perforantes, en cuyo caso sufres ese tipo de daño en su lugar. El daño y el estado de fatigado causados por la enfermedad no pueden curarse hasta que se elimina la enfermedad.

Tirada de salvación Voluntad CD 25; **Etapa 1** 2d6 daño cortante y fatigado (1 día); **Etapa 2** 4d6 daño cortante y fatigado (1 día); **Etapa 3** 4d6 daño cortante, fatigado y siempre que sufres daño cortante, has de tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedas asustado 2 (1 día); **Etapa 4** 6d6 daño cortante, fatigado y siempre que sufres daño cortante, has de tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedas paralizado durante 1 asalto (1 día); **Etapa 5** 6d6 daño cortante e inconsciente

GUSANOS CEREBRALES

ENFERMEDAD VIRULENTIA

Los eruditos sospechan que estos parásitos cerebrales tienen un origen sobrenatural o extraplanario. Aunque se transmite por las mordeduras de objetivos infectados, la enfermedad sigue siendo relativamente rara: la mayoría de los portadores mueren debido a sus efectos antes de poder contagiarla. Mientras estás infectado, siempre que atacas llevado por la confusión, muerdes a tu objetivo (si no tienes un ataque de mandíbulas o colmillos, infinges daño perforante como un ataque sin arma con un daño igual a tu ataque sin arma más bajo).

Tirada de salvación Fortaleza CD 28; **Incubación** 1 día; **Etapa 1** anodado 2 (1 día); **Etapa 2** anodado 2 y siempre que sufres daño has de tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedas confuso durante 1 asalto (1 día); **Etapa 3** anodado 3 y cada vez que sufres daño has de tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedas confuso durante 1 minuto (1 día); **Etapa 4** anodado 4 y confuso, el daño no pone fin al estado de confuso (1 día); **Etapa 5** inconsciente (1 día); **Etapa 6** muerte

CIEGO CARMESÍ

ENFERMEDAD VIRULENTIA

Este devastador hongo infecta tu mano y puede curarse amputando la extremidad antes de llegar a la etapa 4.

Tirada de salvación Fortaleza CD 34; **Etapa 1** torpe 1 (1 día); **Etapa 2** torpe 2 y usar la mano infectada causa 3d6 daño por sangrado persistente (1 día); **Etapa 3** anodado 2, torpe 2 y la mano infectada queda inutilizable (1 día); **Etapa 4** anodado 3, torpe 3 y la mano infectada queda permanentemente inutilizable (1 día); **Etapa 5** confuso y el daño no pone fin al estado confuso (1 día); **Etapa 6** muerte



ENFERMEDAD 7

ENFERMEDAD 8

ENFERMEDAD 11

ENFERMEDAD 15

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ENTORNO

Utilizadas principalmente durante la exploración, las reglas de entorno dan vida a los lugares por los que viaja tu grupo. A menudo podrás usar el sentido común para decidir cómo funcionan los entornos, pero necesitarás reglas especiales para los que realmente destaque.

Cada uno de los entornos presentados en esta sección usa las reglas de terreno (*Manual de juego* pág. 423) de formas distintas, así que asegúrate de familiarizarte con dichas reglas antes de leer esta sección. Algunos entornos hacen referencia a las reglas de clima (pág. 95) y desastres naturales (a partir de la pág. 96). Muchos lugares tienen rasgos de varios entornos; por ejemplo, una montaña cubierta de nieve podría utilizar tanto el entorno ártico como el montañoso. Para los rasgos medioambientales con efectos basados en su altura o su profundidad, los efectos varían aún más en función del tamaño de la criatura. Por ejemplo, una ciénaga superficial para una criatura Mediana podría ser una ciénaga profunda para criaturas más pequeñas y una ciénaga profunda para una criatura Mediana podría ser solo una ciénaga superficial para una criatura más grande (y tan insignificante para una criatura realmente enorme que ni siquiera la consideraría terreno difícil).

La tabla Características medioambientales (a continuación) enumera las características de varios entornos alfabéticamente para una referencia rápida. La entrada de Franja de CD de competencia indica un rango de CD sencillas apropiadas para esa característica medioambiental, a la vez que proporciona una estimación aproximada del riesgo o complejidad de la característica.

DAÑO MEDIOAMBIENTAL

Algunas características medioambientales o desastres naturales infligen daño. Debido a que la cantidad de daño puede variar en función de las circunstancias específicas, las reglas para entornos específicos y desastres naturales utilizan categorías de daño para describir el daño, en lugar de números exactos. Utiliza la tabla Daño medioambiental para determinar el daño de un entorno o desastre natural. A la hora de decidir la cuantía exacta de los daños, utiliza tu mejor criterio en función de lo extremo que consideres que es el peligro.

DAÑO MEDIOAMBIENTAL

Categoría	Daño
Menor	1d6 a 2d6
Moderado	4d6 a 6d6
Mayor	8d6 a 12d6
Masivo	18d6 a 24d6

CARACTERÍSTICAS MEDIOAMBIENTALES

Característica	Páginas	Franja de CD de competencia
Acantilados	92	Entrenado a maestro
Alcantarillas	93	—
Árboles	91	No entrenado a maestro
Arena	91	No entrenado a experto

Avalanchas	96	Experto a legendario
Calles	94	No entrenado a entrenado
Ciénagas	92	No entrenado a entrenado
Corrientes y aguas que fluyen	91	Entrenado a maestro
Derrumbamientos	96	Experto a legendario
Dosel vegetal	91	Entrenado a maestro
Erupciones volcánicas	96	Entrenado a legendario
Escaleras	94	No entrenado a entrenado
Escombros	91, 92	No entrenado a experto
Estalagmitas y stalactitas	93	Entrenado a experto
Guardias	94	—
Hielo	91	Entrenado a maestro
Incendios forestales	96	Experto a legendario
Inundaciones	97	Experto a legendario
Lava	96	Experto a legendario
Maleza	91, 92	No entrenado a experto
Multitudes	94	Entrenado a maestro
Muros	93, 94	Consulta la pág. 93
Niebla	95	—
Nieve	91	No entrenado a experto
Pendientes	92	No entrenado a entrenado
Portones	94	—
Precipitaciones	95	—
Puertas	94	Consulta la pág. 93
Rastrillos	95	Consulta la pág. 93
Salientes	92	No entrenado a maestro
Setos	91	No entrenado a entrenado
Simas	92	—
Suelos	93, 95	No entrenado a experto
Tejados	93	Entrenado a maestro
Temperatura	95	—
Terremotos	97	Entrenado a legendario
Tormentas de arena	97	Entrenado a maestro
Tornados	97	Maestro a legendario
Tsunamis	97	Maestro a legendario
Ventiscas	97	—
Viento	95	No entrenado a legendario
Visibilidad bajo el agua	91	—

ACUÁTICO

Los entornos acuáticos son de los más desafiantes para los PJs, a excepción de otros mundos y Planos inusuales. Los PJs en un entorno acuático necesitan una forma de respirar (normalmente un conjuro *respirar agua*) y normalmente tienen que Nadar

para moverse, aunque un PJ que se hunde hasta el fondo puede caminar torpemente, usando las reglas para terreno difícil mayor. Los personajes en entornos acuáticos hacen uso frecuente de las reglas para el combate acuático (pág. 30, *Manual de juego* pág. 437) y las reglas de ahogamiento y asfixia (*Manual de juego* pág. 437).

Corrientes y aguas que fluyen

Las corrientes oceánicas, los ríos caudalosos y las aguas en movimiento similares son terreno difícil o terreno difícil mayor (dependiendo de la velocidad del agua) para una criatura que nada contra la corriente. Al final del turno de una criatura, ésta se desplaza una cierta distancia en función de la velocidad de la corriente. Por ejemplo, una corriente de 10 pies (3 m) desplaza a una criatura 10 pies (3 m) en la dirección de la corriente al final de su turno.

Visibilidad bajo el agua

Es mucho más difícil ver cosas a distancia bajo el agua que en tierra y es particularmente difícil si el agua está turbia o llena de partículas. En agua clara, el alcance visual máximo es de aproximadamente 240 pies (72 m) para ver un objeto pequeño y en agua turbia la visibilidad puede reducirse a solo 10 pies (3 m) o incluso menos.

ÁRTICO

El principal desafío en un entorno ártico es la temperatura extremadamente baja, pero los entornos árticos también contienen hielo y nieve. Las catástrofes más frecuentes en un entorno ártico son las avalanchas, las ventiscas y las inundaciones.

Hielo

El suelo helado es a la vez terreno desigual y difícil, ya que los personajes resbalan y se deslizan debido a la escasa tracción.

Nieve

Dependiendo de la profundidad de la nieve y de su composición, la mayor parte del terreno nevado es terreno difícil o terreno difícil mayor. En la nieve más densa, los personajes pueden intentar caminar por la superficie sin hundirse, pero algunas partes pueden estar lo suficientemente sueltas o blandas como para ser terreno desigual.

BOSQUE

Estos diversos entornos incluyen selvas y otras zonas boscosas. A veces sufren incendios forestales.

Árboles

Aunque los árboles son omnipresentes en un bosque, normalmente no proporcionan cobertura a menos que un personaje use la acción Ponerse a cubierto. Solo los árboles más grandes que ocupan una casilla entera de 5 pies (1,5 m) en el mapa (o más) son lo suficientemente grandes como para proporcionar cobertura automáticamente.

Dosel vegetal

Los bosques especialmente densos, como las selvas tropicales, tienen un nivel de dosel por encima del suelo. Una criatura que inten-

te alcanzar el dosel o desplazarse por él tendrá que Trepar. Columpiarse en lianas y ramas suele requerir una prueba de Acrobacias o Atletismo. Un dosel proporciona cobertura y uno grueso puede impedir que las criaturas del dosel vean a las del suelo, y viceversa.

Maleza

La maleza ligera es terreno difícil que permite a un personaje Ponerse a cubierto. La maleza densa es un terreno difícil mayor que proporciona cobertura automáticamente. Algunos tipos de maleza, como los espinos, también pueden ser terreno arriesgado y las zonas con muchas raíces retorcidas pueden ser terreno desigual.

DESIERTO

El desierto abarca los desiertos de arena y de roca, así como las tierras baldías. Aunque la tundra es técnicamente un desierto, se clasifica como ártico, ya que el clima es el principal desafío en esas zonas. Los desiertos de arena suelen presentar riesgos de arenas movedizas (pág. 105) y tormentas de arena.

Arena

La arena compactada no suele dificultar mucho el movimiento de un personaje, pero la arena suelta es terreno difícil (si es poco profunda) o desigual (si es profunda). El viento en un desierto a menudo desplaza la arena formando dunas, montañas de arena suelta con terreno desigual de cara al viento y pendientes más pronunciadas alejadas del viento.

Escombros

Los desiertos de roca están sembrados de escombros, que constituyen terreno difícil. Los escombros lo suficientemente densos como para pasar por encima de ellos en lugar de rodearlos constituyen terreno desigual.

Llanuras

El entorno de las llanuras abarca praderas como sabanas y tierras de labor. Los desastres más comunes en las llanuras son los tornados y los incendios forestales.

Maleza

La maleza ligera es un terreno difícil que permite a un personaje Ponerse a cubierto. La maleza densa es terreno difícil mayor que proporciona cobertura automáticamente. La maleza en las llanuras suele ser ligera con algunas zonas dispersas de maleza densa, pero los campos de ciertos cultivos, como el maíz, son maleza densa por completo.

Setos

Los setos son hileras de arbustos y árboles. Su aspecto icónico en las aventuras consiste en setos altos que crecen formando laberintos. Un seto típico mide de 2 a 5 pies (60 cm a 1,5 m) de altura, ocupa una fila de casillas y proporciona cobertura. Un personaje que intenta atravesar un seto se enfrenta a un terreno difícil mayor; a veces es más rápido Trepar por él.

MONTAÑA

Los entornos montañosos también incluyen colinas, que comparten muchos aspectos de las montañas, aunque no sus carac-

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

REGLAS DEL TERRENO

Los entornos hacen uso frecuente de las reglas para terreno difícil, terreno difícil mayor y terreno arriesgado, por lo que dichas reglas se resumen aquí.

Terreno difícil es cualquier terreno que impide el movimiento, desde superficies particularmente irregulares o inestables hasta matorrales espesos y otros impedimentos innumerables. Moverse a una casilla de terreno difícil (o desplazarse 5 pies (1,5 m) por un área de terreno difícil, si no estás usando un tablero) cuesta 5 pies (1,5 m) adicionales de movimiento. Moverse a una casilla de terreno difícil mayor cuesta 10 pies (3 m) adicionales de movimiento. Este coste adicional no aumenta cuando te mueves en diagonal. Normalmente, las criaturas no pueden dar un Paso en terreno difícil.

Cualquier movimiento que las criaturas hagan mientras saltan ignorará el terreno sobre el que la criatura esté saltando. Algunas aptitudes (como volar o ser incorpóral) permiten a las criaturas evitar la reducción de movimiento debida a algunos tipos de terreno difícil. Otras permiten a las criaturas ignorar el terreno difícil mientras viajan a pie; una aptitud así también permite a una criatura moverse a través de terreno difícil mayor utilizando el coste de movimiento para terreno difícil, pero si la aptitud no especifica lo contrario, no permite a las criaturas ignorar el terreno difícil mayor.

El **terreno arriesgado** daña a las criaturas cada vez que lo atraviesan. Por ejemplo, un charco de ácido, un foso de brasas ardientes y un pasadizo lleno de pinchos constituyen terreno arriesgado. La cantidad y el tipo de daño dependen del terreno arriesgado específico.

terísticas más extremas. Los desastres más comunes aquí son las avalanchas.

Acantilados

Los acantilados y las paredes de roca requieren que las criaturas Trepén para ascender o descender. Si no se toman muchas precauciones, un fallo crítico en una prueba de Tregar puede provocar un daño por caída considerable.

Escombros

Las montañas suelen tener zonas extremadamente rocosas o pendientes de rocas sueltas que dificultan el paso. Los escombros especialmente profundos o abundantes son terreno desigual.

Maleza

La maleza ligera es común en las montañas. Es terreno difícil y permite a un personaje Ponerse a cubierto.

Pendientes

Las pendientes varían desde los suaves desniveles de un terreno normal hasta terrenos difíciles e inclinados, dependiendo del ángulo de elevación. Bajar por una pendiente suele ser terreno normal, pero los personajes pueden tener que Tregar por pendientes especialmente pronunciadas.

Simas

Las simas son fosos naturales, normalmente de al menos 20 pies (6 m) de largo y claramente visibles (salvo por esfuerzos mundanos o mágicos para ocultarlos). El principal riesgo de una sima es que los personajes han de llevar a cabo un Salto de longitud para cruzarla. Alternativamente, para cruzarla pueden tomar la ruta más segura pero más lenta, que es descender Trepando por el lado más cercano de la sima y luego ascender Trepando por el lado más lejano.

PANTANO

Los humedales son el tipo más común de pantano, pero esta categoría también incluye marismas más secas como los páramos. Los pantanos suelen contener riesgos de arenas movedizas (pág. 105). A pesar de su elevada humedad, los pantanos no suelen sufrir grandes inundaciones, ya que actúan como esponjas naturales y absorben una gran cantidad de agua antes de inundarse.

Ciénagas

También llamadas lodazales, las ciénagas son zonas acuáticas que acumulan turba, están cubiertas de arbustos y musgo y, a veces, presentan islas flotantes de vegetación que cubren los charcos más profundos. Las ciénagas superficiales son terreno difícil para una criatura mediana, y las ciénagas profundas son terreno difícil mayor. Si un pantano es lo suficientemente profundo como para que una criatura no pueda alcanzar el fondo, tiene que Nadar. Las ciénagas también son ácidas, por lo que las especialmente extremas o mágicas pueden ser terreno arriesgado.

Maleza

La maleza ligera es terreno difícil, que permite a un personaje Ponerse a cubierto, mientras que la maleza densa es un terreno difícil mayor que proporciona cobertura automáticamente. Algunos tipos de maleza, como los espinos, también son terreno arriesgado y las zonas con muchas raíces retorcidas son terreno desigual.

SUBTERRÁNEO

Los entornos subterráneos consisten en cuevas y áreas subterráneas naturales. Los dungeons y las ruinas artificiales combinan rasgos subterráneos con rasgos urbanos como escaleras y muros. Las bóvedas subterráneas profundas tienen algunas de las mismas características del terreno que las montañas, como acantilados y desfiladeros. Los desastres más comunes bajo tierra son los derrumbamientos.

Salientes

Los salientes son superficies estrechas que dan a una zona más baja o constituyen el único medio de moverse por el borde de un desfiladero. Para moverse por un saliente estrecho es necesario usar Acrobacias para Mantener el equilibrio.

Escombros

Las cavernas pueden estar cubiertas de escombros, que constituyen terreno difícil. Los escombros profundos u omnipresentes también son terreno desigual.

Estalagmitas y stalactitas

Las stalagmitas son columnas cónicas que se elevan desde el suelo de una cueva. Las zonas llenas de stalagmitas son terreno difícil mayor y las stalagmitas especialmente grandes hay que esquivarlas o Treparlas. Las stalagmitas pueden ser tan afiladas que en algunas circunstancias se pueden considerar terreno arriesgado, al igual que las stalactitas (formaciones en forma de carámbano que cuelgan del techo de una cueva) si se desprenden del techo o de un saliente.

Muros

Los muros naturales de las cuevas son rugosos y desiguales, con recovecos, grietas y salientes. Dado que la mayoría de las cuevas han sido creadas por el agua, sus paredes suelen estar húmedas, lo que dificulta aún más Trepar por ellas.

Suelos

Los entornos subterráneos naturales rara vez tienen suelos planos, sino que presentan cambios bruscos de elevación que dan lugar a terreno difícil, terreno desigual y pendientes.

URBANO

Los entornos urbanos incluyen tanto espacios abiertos como edificios. La información sobre edificios de esta sección también se aplica a las ruinas y a los dungeons construidos. Dependiendo de su construcción y de su ubicación, las ciudades pueden ser vulnerables a muchos tipos de desastres, especialmente incendios e inundaciones.

Alcantarillas

Las alcantarillas suelen estar a 10 pies (3 m) o más por debajo del nivel de la calle y están equipadas con escaleras u otros medios para subir y bajar. Unos caminos elevados a lo largo de las paredes permiten el acceso a los trabajadores de las alcantarillas, mientras que los canales del centro transportan los residuos en sí. Las alcantarillas menos sofisticadas, o las secciones a las que no suelen acceder los trabajadores, pueden requerir vadear residuos contaminados. Se puede acceder a las alcantarillas a través de las rejillas de que suelen estar provistas a intervalos regulares, que suelen requerir 2 o más acciones de Interactuar para abrirse.

Gas de alcantarillado

El gas de alcantarillado suele contener bolsas de gas altamente inflamable (*NdC: metano, normalmente*). Una bolsa de gas de alcantarillado expuesta a una fuente de llamas explota, infligiendo daño medioambiental moderado por fuego a las criaturas de la zona.

Tejados

Los tejados son perfectos para emboscadas, persecuciones, infiltraciones y combates. Los tejados planos son fáciles de atravesar, pero son raros en cualquier asentamiento que sufre nevadas importantes, ya que las grandes acumulaciones de nieve pueden derrumbarlos. Los tejados en ángulo son terreno desigual o inclinado si son especialmente empinados. La cima de un tejado en ángulo es una superficie estrecha.

Pasar de un tejado a otro suele requerir un salto de longitud, aunque algunos edificios están lo suficientemente cerca como

PUERTAS, PORTONES Y MUROS

Algunos de los obstáculos más comunes a los que se enfrentan los personajes en zonas urbanas y dungeons son puertas, los portones y los muros.

Trepar

La siguiente tabla muestra la CD típica de las pruebas de Atletismo para Trepar una estructura, que suele ser una CD sencilla. Puedes ajustar la dificultad en función de las características específicas de la estructura y el entorno.

Cómo demoler

Un personaje puede querer romper una puerta, una ventana o ciertos muros. Los valores de Dureza, Puntos de Golpe y Umbral de rotura proporcionados en la siguiente tabla se basan en el material del que está hecha normalmente la estructura, por lo que un rastrillo hecho de hierro, por ejemplo, tiene una Dureza mayor que uno de madera. Para más información sobre cómo dañar objetos, consulta el *Manual de juego* pág. 269.

Los muros sólidos, como los de cantería bien mantenida o los de piedra tallada, no pueden romperse sin dedicación y sin las herramientas adecuadas. Atravesar semejantes muros requiere tiempo libre.

Puerta	CD para Trepar	Dureza, PG (UR)
Madera	20	10, 40 (20)
Piedra	30	14, 56 (28)
Madera reforzada	15	15, 60 (30)
Hierro	30	18, 72 (36)
Muro	CD para Trepar	Dureza, PG (UR)
Cantería resquebrajada	15	10, 40 (20)
Listones de madera	15	10, 40 (20)
Cantería	20	14, 56 (28)
Piedra tallada	30	14, 56 (28)
Hierro	40	18, 72 (36)
Rastrillo	CD para Trepar	Dureza, PG (UR)
Madera	10	10, 40 (20)
Hierro	10	18, 72 (36)

CÓMO ABRIR POR LA FUERZA

Las estructuras que se pueden abrir, como puertas, portones y ventanas, se pueden Abrir por la fuerza usando Atletismo. Esto solo suele ser necesario si están cerradas con llave o atascanas. La CD para Abrir por la fuerza una estructura utiliza la CD de Latrocínio de su cerradura pero la ajusta para que sea muy difícil (aumentando la CD en 5). Si no hay cerradura, usa la siguiente tabla; al levantar un rastrillo, usa la CD de la cerradura o la CD de la tabla, la que sea mayor.

Estructura	CD para Abrir por la fuerza
Puerta o ventana atascada	15
Excepcionalmente atascada	20
Alzar rastrillo de madera	20
Alzar rastrillo de hierro	30
Doblar barrotes de metal	30

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aficiones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

DUNGEONS

Los entornos de dungeon, que incluyen tanto ruinas como edificios contemporáneos construidos en las tierras vírgenes, son un escenario bastante común para las aventuras. Como entorno, combinan características urbanas como puertas y edificios (pág. 93) con características de un entorno subterráneo y ocasionalmente componentes de otros entornos. Aunque los dungeons subterráneos son particularmente comunes, también puedes ambientar tu aventura en unas ruinas reclamadas por el bosque, con árboles gigantes que extienden sus raíces a través de los muros o unas ruinas en lo profundo de un pantano, con ciénagas que cubren el acceso a algunos de los secretos ocultos de las mismas.

para Saltar. Puede ser necesario un salto de altura para alcanzar un tejado más alto o un Salto seguido de Agarrarse a un saliente y Trepar.

Calle

La mayoría de los asentamientos tienen calles estrechas y tortuosas que se han creado en gran parte orgánicamente a medida que el asentamiento crecía, y que rara vez miden más de 20 pies (6 m) de ancho, con callejones estrechos de hasta 5 pies (1,5 m). Las calles suelen estar pavimentadas con adoquines que, si están en mal estado, pueden tratarse como terreno difícil o desigual.

Las ciudades especialmente legales o bien planificadas tienen vías principales que permiten a los carros y a los mercaderes llegar a los mercados y otras zonas importantes de la ciudad. Han de tener al menos 25 pies (7,5 m) de ancho para acomodar



los carros que se mueven en ambas direcciones y a menudo tienen aceras estrechas que permiten a los peatones evitar el tráfico de vehículos.

Escaleras

Las escaleras son terreno difícil para los personajes que suben por ellas y, en mal estado, pueden ser también terreno desigual. Algunos templos y estructuras construidas por gigantes tienen escaleras enormes que se consideran terreno difícil mayor tanto para subir como para bajar o que pueden requerir Trepas cada escalón.

Guardias

La mayoría de los asentamientos de tamaño considerable tienen una guardia que trabaja por turnos para proteger el asentamiento a todas horas, patrullando las calles y vigilando diversos puestos. El tamaño de esta fuerza varía desde un guardia por cada 1000 habitantes hasta una fuerza 10 veces superior.

Multitudes

Las vías públicas abarrotadas y zonas similares son terreno difícil, o terreno difícil mayor si una zona está realmente atestada. Puedes permitir que un personaje consiga que una multitud se disperse utilizando Diplomacia, Interpretar o Intimidación.

Una multitud expuesta a un peligro evidente, como un incendio o un monstruo desbocado, intenta alejarse del peligro lo más rápidamente posible, pero se ve frenada por su propia masa. Una multitud en fuga se mueve normalmente a la Velocidad de un miembro medio cada asalto (normalmente 25 pies [7,5 m]), pudiendo pisotear o dejar atrás a quienes se mueven más lentamente.

Muros

Las estructuras bien construidas tienen muros exteriores de ladrillo o de cantería. Las estructuras más pequeñas, de menor calidad o temporales pueden tener muros de madera. Los muros interiores suelen ser menos robustos; pueden estar hechos de tablones de madera o incluso simplemente de papel grueso y opaco sujetado a un marco de madera. Una estructura subterránea puede tener gruesos muros tallados en roca sólida para evitar que el peso del suelo derrumbe la estructura. Las reglas para escalar y romper muros se encuentran en la barra lateral de la pág. 93.

Portones

Los asentamientos amurallados suelen tener portones que la ciudad puede cerrar para defenderse o abrir para permitir el paso. Un portón típico consiste en un rastrillo en cada extremo de una barbacana, con bujaderas en medio u otros puntos protegidos desde los que los guardias pueden atacar a los enemigos.

Puertas

Abrir una puerta cerrada sin llave requiere una acción de Interactuar (o más de una para una puerta particularmente complicada o grande). Las puertas atascadas han de Abrirse por la fuerza y las cerradas con llave requieren que un personaje Fuerce la cerradura o las Abra por la fuerza.

Rastrillos

Un rastrillo es una reja de madera o hierro que desciende para cerrar un portón o un pasillo. La mayoría se elevan mediante cuerdas o cadenas accionadas por un cabrestante y disponen de mecanismos de bloqueo que impiden alzarlos con facilidad. Las normas para alzar un rastrillo o doblar sus barrotes figuran en la barra lateral de la pág. 93 Si un rastrillo cae sobre una criatura, es equivalente a una trampa de portazo (pág. 103).

Suelos

Es fácil caminar por suelos de madera, al igual que por suelos de losas de piedras encajadas. Sin embargo, los suelos de losa desgastada suelen presentar terreno desigual.

CLIMA

El clima es más que un simple decorado para crear ambiente: tiene efectos mecánicos que puedes combinar con componentes medioambientales para crear un encuentro más memorable. El clima puede imponer penalizadores por circunstancia a ciertas pruebas, de -1 a -4 en función de la severidad.

Niebla

La niebla impone un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción visual, dependiendo del espesor; hace que las criaturas vistas a través de cantidades significativas de niebla queden ocultas; y acorta toda visibilidad a media milla (800 m) o menos (posiblemente mucho menos). Las condiciones que limitan la visibilidad a una milla (1600 m) se denominan bruma, y las que la limitan a 3 millas (4800 m), neblina.

Precipitaciones

Las precipitaciones incluyen tanto la lluvia como los más fríos nieve, aguanieve y granizo. Una precipitación húmeda apaga las llamas y una helada puede crear zonas de nieve o hielo en el suelo. La llovizna o las nevadas ligeras tienen poco efecto mecánico más allá de la visibilidad limitada.

Fatiga

La precipitación causa incomodidad y fatiga. Cualquier cosa más fuerte que una llovizna o una nevada ligera reduce a solo 4 horas el tiempo que tardan los personajes en quedar fatigados por viajar por tierra. Las precipitaciones intensas pueden ser peligrosas en entornos fríos cuando los personajes no van abrigados. Los personajes empapados tratan la temperatura como un paso más frío (de leve a severo, de severo a extremo; consulta Temperatura más adelante).

Tormentas eléctricas

Muchas tormentas vienen acompañadas de fuertes vientos y precipitaciones. También existe una pequeña posibilidad de que un personaje sea alcanzado por un rayo durante una tormenta. Un rayo suele causar daño moderado o mayor en caso de tormenta fuerte.

Visibilidad

La mayoría de las formas de precipitación imponen penalizadores por circunstancia a las pruebas de Percepción visual. El granizo suele ser más escaso pero ruidoso, penalizando las pruebas de Percepción auditiva. Las precipitaciones especialmente inten-

tosas, como un aguacero o una nevada intensa, pueden hacer que las criaturas queden ocultas si están lejos.

Temperatura

A menudo, la temperatura no impone un efecto mecánico suficiente como para preocuparse más allá de describir la ropa que los personajes han de llevar para estar cómodos. Los climas especialmente fríos y calurosos pueden dejar a las criaturas fatigadas más rápidamente durante los viajes por tierra y pueden causar daños si son lo suficientemente duros, como se muestra en la tabla Efectos de la temperatura a continuación.

Un equipo adecuado para el frío puede anular el daño del frío severo o reducir el daño del frío extremo al del frío especialmente severo.

EFFECTOS DE LA TEMPERATURA

Categoría	Temperatura	Fatiga	Daño
Frío increíble	-80 °F (-62 °C) o más frío	2 horas	Moderado por frío cada minuto
Frío extremo	-79 °F (-61 °C) a -20 °F (-29 °C)	4 horas	Menor por frío cada 10 minutos
Frío severo	-21 °F (-28 °C) a 12 °F (-11 °C)	4 horas	Menor por frío cada hora
Frío leve	13 °F (-12 °C) a 32 °F (0 °C)	4 horas	Ninguno
Normal	33 °F (1 °C) a 94 °F (34 °C)	8 horas	Ninguno
Calor leve	95 °F (35 °C) a 104 °F (40 °C)*	4 horas	Ninguno
Calor severo	105 °F (41 °C) a 114 °F (46 °C)	4 horas	Menor por fuego cada hora
Calor extremo	115 °F (47 °C) a 139 °F (59 °C)	4 horas	Menor por fuego cada 10 minutos
Calor increíble	140 °F (60 °C) o más caliente	2 horas	Moderado por fuego cada minuto

* La temperatura baja 15 °F (9 °C) en zonas de alta humedad.

Viento

El viento impone un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción auditiva dependiendo de su fuerza. También interfiere con los ataques físicos a distancia, como las flechas, imponiendo un penalizador por circunstancia a las tiradas de ataque con dichas armas, y haciendo potencialmente imposibles los ataques con ellas en tormentas de viento fuertes. El viento apaga las llamas portátiles; las linternas sordas protegen su llama del viento, pero los vientos especialmente fuertes también pueden apagarlas.

Moverse con viento

El viento se considera terreno difícil o terreno difícil mayor cuando una criatura está volando. Moverse con un viento de fuerza suficiente requiere una acción de Maniobrar en vuelo y las criaturas voladoras salen despedidas en caso de fallo crítico o si no tienen éxito al menos en una prueba de este tipo cada asalto.

Incluso en el suelo, los vientos particularmente fuertes pueden requerir que una criatura tenga éxito en una prueba de Atletismo para moverse y en caso de fallo crítico, queda tumbada. En estas pruebas, a las criaturas Pequeñas se les suele imponer un penalizador -1 por circunstancia y las criaturas Menudas suelen tener un penalizador -2.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

DESASTRES NATURALES

Los rasgos climáticos y medioambientales pueden ser un obstáculo o una amenaza a largo plazo, pero los desastres naturales representan un grave peligro, especialmente para quienes se ven expuestos directamente a su furia. El daño en las siguientes secciones utiliza las categorías de la tabla Daño medioambiental de la pág. 90.

Avalanchas

Aunque el término avalancha se refiere específicamente a un movimiento de hielo y nieve en cascada por la ladera de una montaña, las mismas reglas sirven para los corrimientos de tierra, los de fango y otros desastres similares. Las avalanchas de nieve húmeda suelen desplazarse hasta 200 pies (60 m) por asalto, aunque la nieve en polvo puede hacerlo hasta 10 veces más rápido. Los desprendimientos de rocas y de fango son más lentos, a veces incluso lo suficiente como para que un personaje pueda dejarlos atrás corriendo.

Una avalancha infinge daño contundente mayor o incluso masivo a las criaturas y objetos que encuentra a su paso. Estas víctimas también quedan sepultadas bajo una masa considerable. Las criaturas atrapadas en la trayectoria de una avalancha pueden hacer una salvación de Reflejos; si lo consiguen, solo sufren mitad daño contundente y, en caso de éxito crítico, también evitan quedar enterradas.

Entierro

Las criaturas enterradas sufren daño contundente menor cada minuto y además pueden sufrir daño menor por frío si quedan enterradas bajo una avalancha de nieve. A discreción del DJ, las criaturas sin una reserva de aire suficiente también podrían correr el riesgo de asfixia (*Manual de juego* pág. 437). Una criatura enterrada queda neutralizada y normalmente no puede liberarse sola.

Los aliados o quienes estén presentes (y fuera del desprendimiento) pueden ayudar a una criatura enterrada. Cada criatura que excava despeja aproximadamente un cuadrado de 5 pies (1,50 m) de lado cada 4 minutos con una prueba de Atletismo con éxito (o cada 2 minutos en caso de éxito crítico). El uso de palas u otras herramientas adecuadas reduce el tiempo a la mitad.

Derrumbamientos

Los derrumbes y colapsos se producen cuando se desploman cavernas o edificios, dejando caer toneladas de roca u otros materiales sobre quienes están dentro. Las criaturas que acaban bajo el derrumbe sufren daño contundente mayor o masivo y quedan enterradas, al igual que ocurre con una avalancha. Afortunadamente, los derrumbes no se propagarán a menos que debiliten la integridad general de la zona y ello provoque nuevos derrumbes.

Erupciones volcánicas

Las erupciones volcánicas pueden contener cualquier combinación de ceniza, bombas de lava, coladas de lava, coladas piroclásticas y fumarolas.

Bombas de lava

La presión puede lanzar lava al aire que cae en forma de bombas de lava: masas de lava que se solidifican mientras vuelan y se hacen añicos al impactar, infligiendo al menos daño moderado contundente y daño moderado por fuego.

Ceniza

La ceniza de las erupciones volcánicas está lo bastante caliente como para causar daño menor por fuego cada minuto. Limita la visibilidad como una niebla espesa y puede hacer que el aire sea irrespirable, obligando a los personajes a contener la respiración o asfixiarse (*Manual de juego* pág. 437). Las nubes de ceniza generan relámpagos de ceniza, que suelen causar daño moderado por electricidad, pero que es muy poco probable que alcancen a una criatura. La acumulación de ceniza en el suelo crea zonas de terreno desigual, terreno difícil o terreno difícil mayor y la ceniza en la atmósfera puede bloquear el sol durante semanas o incluso meses, lo que provoca temperaturas más frías e inviernos más largos.

Coladas de lava

Las coladas de lava son una amenaza volcánica emblemática; normalmente se mueven entre 5 (1,5 m) y 60 pies (18 m) por asalto sobre terreno normal, por lo que los personajes suelen poder esquivarlas. Sin embargo, las coladas pueden moverse hasta 300 pies (90 m) por asalto en un tubo o canal volcánico empinado. La lava emana un calor que infinge daño menor por fuego incluso antes de entrar en contacto con las criaturas y la inmersión en la lava infinge daño masivo por fuego cada asalto.

Coladas piroclásticas

Mezclas de gases calientes y restos de roca, las coladas piroclásticas se extienden mucho más rápido que la lava, a veces más de 4000 pies (1200 m) por asalto. Aunque están más frías que la lava, las coladas piroclásticas son capaces de arrasar asentamientos enteros. Funcionan como las avalanchas, pero infligen la mitad de su daño como daño por fuego.

Fumarolas

Las fumarolas de vapor salen disparadas del suelo, infligiendo daño moderado por fuego o más en una amplia columna. Los gases ácidos y venenosos que se liberan bajo la superficie pueden crear amplias zonas de terreno arriesgado que infligen al menos daño menor por ácido o veneno.

Incendios forestales

Los incendios forestales se desplazan principalmente a lo largo de un frente que se mueve en una única dirección. En un bosque, el frente puede avanzar hasta 70 pies (21 m) por asalto (7 millas por hora [11,2 km/h]). Pueden propagarse hasta el doble de rápido en llanuras debido a la falta de sombra y a la humedad relativamente baja. Las brasas del incendio, arrastradas por los vientos y el aire caliente ascendente, pueden dispersarse y formar focos de incendio a una distancia de hasta 10 millas (16 km) del incendio principal. Los incendios forestales presentan tres amenazas principales: el calor, el humo y las llamas.

Calor

La temperatura de los incendios forestales aumenta en el frente, donde alcanza los casi 1500 °F (816 °C) a la llegada del fuego, tan caliente como algunos tipos de lava. Esto comienza como daño menor por fuego cada asalto a una distancia razonable del frente y aumenta a daño masivo por fuego para alguien en el interior del incendio forestal.

Humo

El viento puede arrastrar el humo muy por delante del propio incendio forestal, imponiendo un penalizador por circunstancia a las pruebas de Percepción visual dependiendo de su espesor. Hace que las criaturas vistas a través de cantidades significativas de humo queden ocultas y reduce la visibilidad a media milla (800 m) o menos. Cerca o dentro del incendio forestal, la combinación de humo y aire caliente obliga a los personajes a contener la respiración o asfixiarse (*Manual de juego* pág. 437).

Llamas

Las llamas son terreno arriesgado, por lo general infligen un daño moderado y pueden prender fuego a un personaje, infligiendo daño persistente moderado por fuego. Las llamas de un pequeño incendio suelen ser menos peligrosas que el calor que avanza desde el frente de un gran incendio.

Inundaciones

Aunque las inundaciones más graduales pueden dañar las estructuras y ahogar a las criaturas, las inundaciones repentinas son similares a las avalanchas, pero con una masa líquida en lugar de sólida. En lugar de enterrar a las criaturas, una inundación repentina arrastra criaturas e incluso objetos enormes, azotando a las criaturas y pudiendo ahogarlas. Las reglas de ahogamiento aparecen en la pág. 437 del *Manual de juego*.

Terremotos

Los terremotos suelen causar otros desastres naturales en forma de avalanchas, derrumbes, inundaciones y tsunamis, pero también presentan amenazas únicas como grietas, licuefacción del suelo y temblores.

Grietas

Las fisuras y otras rupturas del terreno pueden desestabilizar estructuras, pero más directamente pueden provocar que las criaturas sufran daño contundente al caer en una grieta.

Licuefacción del suelo

La licuefacción se produce cuando las partículas granulares se agitan hasta el punto de perder temporalmente su forma sólida y actuar como un líquido. Cuando esto le ocurre al suelo, puede hacer que las criaturas e incluso edificios enteros se hunden. Puedes usar el conjuro *terremoto* para reglas más específicas, aunque dicho conjuro solo representa un tipo particular de sismo localizado.

Temblores

Los temblores tumbarán a las criaturas, haciéndolas caer o chocar con otros objetos, lo que puede infligar un daño contundente que se corresponde con la gravedad del temblor.

Tormentas de arena

Las tormentas de arena leves y las tormentas de polvo no presentan mucho más peligro que una tormenta de viento, pero pueden dañar los pulmones de las criaturas y propagar enfermedades a grandes distancias. Las tormentas de arena fuertes infligen daño cortante menor cada asalto a quienes están expuestos a la arena, obligan a las criaturas a contener la respiración para evitar la asfixia, o ambas cosas.

Tornados

En la trayectoria de un tornado, las condiciones del viento imponen severos penalizadores por circunstancia, pero las criaturas que normalmente saldrían volando por los aires son recogidas en el embudo del tornado, donde sufren daño contundente masivo debido a los escombros voladores mientras ascienden por el cono hasta que finalmente son expulsadas (sufriendo además daño contundente al caer).

Los tornados suelen desplazarse unos 300 pies (90 m) por asalto (unas 30 millas por hora [48 km/h]). Normalmente recorren unos kilómetros antes de disiparse. Algunos tornados son estacionarios o viajan mucho más rápido.

Tsunamis

Los tsunamis presentan muchos de los mismos riesgos que las inundaciones repentinas, pero son mucho más grandes y destructivos. Las olas de los tsunamis pueden superar los 100 pies (30 m) de altura y destrozar edificios y criaturas por igual con daño contundente masivo causado tanto por la propia ola como por los escombros arrastrados a lo largo de su trayectoria de destrucción.

Ventiscas

Las ventiscas combinan frío, mucha nieve y fuertes vientos. No suponen una única amenaza directa como otros desastres; en su lugar, la combinación de estos factores a la vez supone un impedimento sustancial para los personajes.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

RIESGOS

En los dungeons abundan las trampas para proteger sus tesoros. Van desde dispositivos mecánicos que disparan dardos o dejan caer pesados bloques hasta runas mágicas que estallan en llamaradas. Además de trampas, los aventureros pueden tropezar con otros tipos de riesgo, como riesgos medioambientales naturales, apariciones misteriosas y mucho más.

CÓMO DETECTAR UN RIESGO

Cada riesgo tiene un desencadenante de algún tipo que pone en marcha sus peligros. En el caso de las trampas, puede tratarse de un mecanismo como un cable de activación o una placa de presión, mientras que en el caso de un riesgo medioambiental o una aparición, el desencadenante puede ser simplemente la proximidad. Cuando los personajes se acercan a un riesgo, tienen la posibilidad de encontrar la zona o el mecanismo desencadenante antes de que se active. Tienen derecho automáticamente a una prueba para detectar riesgos, a menos que se requiera un rango de competencia mínimo para hacerlo.

Durante la exploración, determina si el grupo detecta un riesgo cuando los PJs entran por primera vez en el área general en la que aparece. Si no indica un rango de competencia mínimo, haz una prueba secreta de Percepción contra la CD de Sigilo del riesgo para cada PJ. Para riesgos con un rango de competencia mínimo, tira solo si alguien está buscando activamente (usando la actividad Registrar mientras explora o la acción Buscar en un encuentro) y solo si tiene el rango de competencia indicado o superior. Cualquiera que tenga éxito se dará cuenta del riesgo y podrá describir lo que ve.

Los riesgos mágicos que no tienen un rango de competencia mínimo pueden encontrarse usando *detectar magia*, pero dicho conjuro no proporciona suficiente información para entenderlos o desactivarlos; solo revela su presencia. Determinar las propiedades de un riesgo mágico lo suficientemente a fondo como para desactivarlo requiere el uso de magia más poderosa o una prueba de habilidad con éxito, probablemente usando Identificar magia o Recordar conocimiento. Los riesgos mágicos con un rango de competencia mínimo no se pueden detectar con *detectar magia*.

CÓMO DESENCADENAR UN RIESGO

Si el grupo no detecta un riesgo y su desencadenante es una parte normal de viajar (como pisar una placa del suelo o pasar por un sensor mágico mientras se camina), se produce la reacción. Los que solo se desencadenan cuando alguien manipula directamente el entorno (abriendo una puerta, por ejemplo) solo usan sus reacciones si un PJ realiza explícitamente esa acción.

Reacción o acción gratuita

La mayoría de riesgos tienen reacciones que ocurren cuando se activan. Para riesgos sencillos, la reacción es la totalidad del efecto del riesgo. Para riesgos complejos, también puede hacer que el riesgo tire para determinar su iniciativa, ya sea

comenzando un encuentro de combate o uniéndose a uno que ya está en marcha y continúa representando una amenaza durante múltiples asaltos. Algunos disponen de una acción gratuita cuando se activan en lugar de una reacción; por ejemplo, las arenas movedizas pueden succionar a varias criaturas por asalto.

Rutina

Un riesgo complejo sigue normalmente una serie de acciones preprogramadas llamadas rutina. Una vez desencadenado, usa primero su reacción inicial; entonces, si los PJs no están todavía en modo encuentro, han de tirar iniciativa. Si ya están en modo encuentro, su iniciativa sigue siendo la misma. El riesgo puede indicar que tires iniciativa por él (en este caso, tira la iniciativa usando su modificador por Sigilo).

Después, el riesgo sigue su rutina cada asalto en su orden iniciativa. El número de acciones que un riesgo puede llevar a cabo cada asalto, así como para qué pueden usarse, depende del riesgo.

Cómo rearmar un riesgo

Algunos riesgos se pueden rearmar, permitiendo que se desencadenen de nuevo. Esto puede ocurrir automáticamente, como en el caso de las arenas movedizas, cuya superficie se asienta tras 24 horas, o manualmente, como en el caso de un foso escondido, cuya trampilla tiene que cerrarse para que vuelva a estar escondido.

CÓMO INUTILIZAR UN RIESGO

El método más versátil para desactivar trampas es la acción Inutilizar mecanismo de la habilidad Latrocínio, aunque la mayoría de las trampas mecánicas también pueden romperse sin más, y las trampas mágicas suelen poder contrarrestarse. Los riesgos medioambientales a menudo pueden superarse mediante Naturaleza o Supervivencia y las apariciones a menudo pueden superarse con Ocultismo o Religión. La habilidad específica y la CD requerida para inutilizar un riesgo se enumeran en el bloque de estadísticas del mismo. El uso de Inutilizar mecanismo, y el uso de estas habilidades para desactivar una trampa son actividades de 2 acciones con los mismos grados de éxito, aunque cada actividad puede tener diferentes rasgos determinados por el DJ. Al igual que con la detección de un riesgo, su desactivación puede requerir que un personaje tenga un rango de competencia concreto en la habilidad mencionada.

Un personaje tiene que primero detectar un riesgo (o que se lo señalen) para intentar desactivarlo. Puede intentar desactivarlo tanto si ya se ha desencadenado como si no, aunque algu-

nos riesgos ya no suponen peligro una vez que se han producido sus reacciones, especialmente si no hay forma de rearmarlos.

Para la mayor parte, una prueba con éxito de la habilidad indicada contra la CD indicada en el bloque de estadísticas inutiliza el riesgo sin desencadenarlo. Cualquier otra forma de desactivarlo se incluye en su bloque de estadísticas, así como cualquier paso adicional necesario para desactivarlo correctamente. Un fallo crítico en cualquier tirada para inutilizar un riesgo lo desencadena, incluyendo un fallo crítico en una tirada para contrarrestar un riesgo mágico.

Algunos riesgos requieren múltiples pruebas con éxito para desactivarlos, normalmente porque tienen un componente particularmente complicado o varias partes separadas. Para riesgos con un componente complejo, un éxito crítico en una prueba para inutilizar cuenta como dos éxitos en un solo componente.

Cómo dañar un riesgo

En lugar de intentar inutilizar cuidadosamente un riesgo, un personaje puede simplemente hacerlo añicos. Dañar una trampa mecánica u otro riesgo físico funciona como dañar objetos: el riesgo reduce el daño que sufre en tantos puntos como su Dureza. En la mayoría de los casos, golpear el riesgo también lo dispara, como se explica a continuación en Cómo atacar un riesgo. Si los Puntos de Golpe de un riesgo se reducen a su Umbral de Rotura (UR) o menos, se rompe y no puede ser activado, aunque aún puede ser reparado. Si se lo reduce a 0 PG, queda destruido y no se puede reparar (consulta el *Manual de juego*, pág. 269, para más información sobre cómo dañar objetos).

La CA de los riesgos, los modificadores aplicables a su tirada de salvación, la Dureza, los PG y el UR se indican en sus bloques de estadísticas. Un riesgo que no tenga una de estas estadísticas no podrá ser afectado por nada que apunte a dicha estadística. Por ejemplo, un riesgo que tiene PG pero no UR no puede romperse, pero sí puede ser destruido. Los riesgos son inmunes a cualquier cosa a la que un objeto es inmune (si no se especifica lo contrario) y no pueden ser atacados por nada que no puede atacar a objetos. Algunos riesgos pueden tener inmunidades adicionales, así como resistencias o debilidades.

Cómo atacar un riesgo

Si alguien golpea un riesgo (especialmente si se trata de una trampa mecánica) suele desencadenarlo, aunque en algunos casos puedes determinar lo contrario. Un ataque que rompa el riesgo podrá evitar que se desencadene, dependiendo de las circunstancias. Si el riesgo tiene varias partes, romper una de ellas puede desencadenar la trampa. Por ejemplo, si una trampa tiene un cable de activación en un lugar y lanza un ataque desde otro, cortarlo podría desencadenar el ataque. Destruir una trampa de un solo golpe casi nunca la dispara. Estas reglas también se aplican a la mayoría de los conjuros u otros efectos dañinos, además de a los ataques.

Cómo reparar un riesgo

Puedes permitir que un personaje repare un riesgo dañado para restaurar su funcionalidad. Tú determinas los detalles, ya que

MONSTRUOS Y RIESGOS

Las estadísticas de los PNJs y los monstruos no suelen indicar sus rangos de competencia. La mayoría de las veces, no necesitan ocuparse de detectar o inutilizar riesgos de la forma en que lo hacen los PJ's, por lo que no necesitas esta información. Sin embargo, si un PJ coloca una trampa en el camino de un monstruo o planea atraer a uno hacia un riesgo, puedes improvisar esta información.

Para Percepción, un monstruo tiene normalmente el rango experto a 3.^o o 4.^o nivel, maestro a 8.^o o 9.^o nivel y legendario a 16.^o o 17.^o nivel. Si el monstruo tiene Latrocínio entre sus habilidades, tiene la mayor competencia posible para su nivel (rango entrenado a 1.^o, experto a 3.^o, maestro a 7.^o y legendario a 15.^o); si no, se le considera no entrenado. Por supuesto, un monstruo individual puede desviarse de estas directrices, especialmente si es descerebrado o no es muy perceptivo.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sustemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

puede variar según la trampa. La acción Reparar puede ser insuficiente si arreglar la trampa requiere reunir componentes dispersos o similares. Si el objeto tiene una entrada de Rearme, el personaje tiene que hacer lo que se indique allí, además de reparar el daño.

Cómo contrarrestar un riesgo mágico

Algunos riesgos mágicos pueden ser contrarrestados usando *disipar magia* y las reglas de contrarrestar (*Manual de juego* pág. 303). Los rangos de conjuro de estos riesgos y las CD de contrarrestar se enumeran en su bloque de estadísticas. Por lo demás, contrarrestar un riesgo funciona como usar una prueba de habilidad para inutilizarlo.

EXPERIENCIA POR RIESGOS

Los personajes obtienen Puntos de Experiencia por superar un riesgo, ya sea desactivándolo, evitándolo o simplemente soportando sus ataques. Si activan el mismo riesgo más tarde, no obtienen PX de nuevo por ello. Los valores de PX para riesgos de diferentes niveles aparecen en la pág. 57 pero se repiten aquí por conveniencia. Los PX por un riesgo complejo son iguales a los PX por un monstruo del mismo nivel y los PX por un riesgo sencillo son una quinta parte de eso. Los riesgos de un nivel inferior al nivel del grupo -4 son triviales y no otorgan PX.

PX DEL RIESGO

Nivel	Riesgo sencillo	Riesgo complejo
Nivel del grupo - 4	2 PX	10 PX
Nivel del grupo - 3	3 PX	15 PX
Nivel del grupo - 2	4 PX	20 PX
Nivel del grupo - 1	6 PX	30 PX
Nivel del grupo	8 PX	40 PX
Nivel del grupo + 1	12 PX	60 PX
Nivel del grupo + 2	16 PX	80 PX
Nivel del grupo + 3	24 PX	120 PX
Nivel del grupo + 4	32 PX	150 PX

FORMATO DE LOS RIESGOS

Los riesgos se presentan en un formato de bloque de estadísticas similar al utilizado para los monstruos. Debajo del bloque de estadísticas de ejemplo hay algunas notas sobre el formato.

NOMBRE DEL RIESGO [NIVEL]

RASGOS

Sigilo Esta entrada indica el modificador por Sigilo para la iniciativa de un riesgo complejo o la CD de Sigilo para detectar un riesgo sencillo, seguido del rango de competencia mínimo para detectar el riesgo (si lo hay) entre paréntesis. Si se puede usar *detectar magia* para detectarlo, esa información también se detalla aquí.

Descripción Explica el aspecto del riesgo y puede incluir reglas especiales.

Inutilizar La CD de cualquier prueba de habilidad requerida para inutilizar el riesgo aparece aquí; si puede ser contrarrestado, su rango de conjuro y CD de contrarrestar están listados entre paréntesis.

CA la CA del riesgo; **Tiradas de salvación** las salvaciones del riesgo. Normalmente solo las apariciones están sujetas a salvaciones de Voluntad.

Dureza la Dureza del riesgo; **PG** los Puntos de Golpe del riesgo, con su Umbral de Ruptura entre paréntesis; **Inmortalidades** las inmortalidades del riesgo; **Debilidades** las debilidades del riesgo, si las tiene; **Resistencias** las resistencias del riesgo, si las tiene.

Tipo de acción \Rightarrow o \diamond Esta es la reacción o la acción gratuita que utiliza el riesgo; **Desencadenante** Aquí aparece el desencadenante que activa el riesgo; **Efecto** Para un riesgo sencillo, este efecto es a menudo todo lo que hace. En el caso de un riesgo complejo, también puede provocar una tirada de iniciativa.

Rutina Esta entrada describe lo que un riesgo complejo hace en cada uno de sus turnos durante un encuentro; el número entre paréntesis después de la palabra "Rutina" indica cuántas acciones puede usar cada turno. Los sencillos carecen de esta entrada.

Acción Cualquier acción que el riesgo puede usar aparece aquí. Normalmente, se trata de un Golpe cuerpo a cuerpo o a distancia.

Rearme Si el riesgo se puede rearmar, la información aparece aquí.

Nivel

El nivel del riesgo indica para qué nivel de grupo es un buen desafío. Si implica una toxina, maldición u otra característica distinta de un conjuro, el nivel de dicha característica es el nivel del riesgo.

Rasgos

Los rasgos más notables de un riesgo son trampa (construidas para dañar a los intrusos), medioambiental (riesgos naturales) y aparición (fenómenos espirituales). Las trampas tienen un rasgo que indica si son mágicas o mecánicas. Los riesgos que tienen iniciativa y una rutina tienen el rasgo complejo.

Sigilo o CD de Sigilo

Los riesgos complejos indican su modificador por Sigilo, que utilizan para determinar su iniciativa, en lugar de su CD de Sigilo. Si necesitas la CD, es igual a este modificador + 10.

RIESGOS SENCILLOS

Un riesgo sencillo solo usa su reacción una vez, después de lo cual su amenaza terminará a menos que se rearme.

ANSIA SANGUINARIA

RIESGO 10

APARICIÓN

Sigilo CD 31 (entrenado)

Descripción Un objeto atormentado por los ecos de una mente violenta intenta matar a quien se acerque.

Inutilizar Religión CD 29 (maestro) para exorcizar el espíritu o Diplomacia CD 31 (experto) para hablar con él

Óbito \Rightarrow (emoción, ilusión, mental, miedo, muerte, ocultismo)

Desencadenante Una criatura se mueve a menos de 10 pies (3 m) del objeto encantado; **Efecto** La aparición toma el control de la criatura desencadenante, forzándola a atacarse a sí misma. La criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 29.

Éxito crítico El objetivo no se ve afectado.

Éxito El objetivo se aseta un Golpe a sí mismo y acierta automáticamente; también queda asustado 1.

Fallo El objetivo se aseta un Golpe a sí mismo y obtiene automáticamente un impacto crítico; también queda asustado 2.

Fallo crítico El objetivo hace una salvación de Fortaleza. Si tiene éxito, sufre los efectos de un fallo. Si falla, queda reducido a 0 PG y muere.

ARROJADOR DE LANZAS

RIESGO 2

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 20 (entrenado)

Descripción Una cavidad en la pared cargada con una lanza está conectada a una baldosa del suelo en un cuadrado de 5 pies (1,5 m) de lado.

Inutilizar Latrocinio CD 18 (entrenado) en la baldosa o en la cavidad de la pared.

CA 18; Fort +11, Ref +3

Dureza 8; PG 32 (UR 16); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

CORO FANTASMAL

Lanza → **Desencadenante** Se aplica presión a la baldosa; **Efecto** La trampa dispara una lanza que asesta un Golpe contra la criatura u objeto que se encuentra sobre la baldosa.

A distancia lanza +14, **Daño** 2d6+6 perforante

ATRAPAMOSCAS TITÁNICO

RIESGO 4

MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 25 (entrenado)

Descripción De entrada, un atrapamoscas titánico parece una planta atrapamoscas común, pero bajo las turbias aguas esconde unas mandíbulas mucho mayores, que alcanzan los 10 pies (3 m) de diámetro, reforzadas con ramas leñosas y forradas de pelos paralizantes.

Inutilizar Supervivencia CD 22 (entrenado) para engañar al sentido del peso y la presión del atrapamoscas.

CA 21; Fort +15, Ref +8

PG 56 (UR 28); **Inmortalidades** mental; **Resistencias** ácido 20, fuego 10

Cerrarse de golpe → **Desencadenante** Una criatura Pequeña o Media se mueve a una casilla que está al alcance de las mandíbulas ocultas del atrapamoscas; **Efecto** Las mandíbulas del atrapamoscas se cierran de golpe, asestando un Golpe de mandíbulas a la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo → mandíbulas +17, **Efecto** devorar

Devorar El objetivo queda atrapado por las mandíbulas del atrapamoscas y sufre el estado agarrado hasta que Huye (CD 21). Además, queda expuesto a la toxina del atrapamoscas titánico a través de los cientos de pequeños pelos que recubren el interior de sus hojas. Si su Golpe de mandíbulas es un éxito crítico, al objetivo se le impone un penalizador -2 por circunstancia a sus tiradas de salvación contra dicho veneno. Al final de cada turno en que el objetivo permanece agarrado, sufre 3d6 daño por ácido.

Toxina de atrapamoscas titánico (contacto, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y aturdido 1 (1 asalto); **Etapa 2** 3d6 daño por veneno y aturdido 2 (1 asalto); **Etapa 3** 4d6 daño por veneno y paralizado (1 asalto)

Rearme 1 hora (o más, después de una comida copiosa)

CERRADURA ENVENENADA

RIESGO 1

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenado)

Descripción Una púa envenenada con resorte está oculta cerca del ojo de una cerradura. Desactivar o romper la trampa no desactiva ni rompe la cerradura.

Inutilizar Latrocinio CD 17 (entrenado) en el mecanismo de resorte

CA 15; Fort +8, Ref +4

Dureza 6; PG 24 (UR 12); **Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Resorte → **Desencadenante** Una criatura intenta abrir sin la llave o inutilizar un mecanismo sobre la cerradura; **Efecto** Una púa se despliega para Golpear a la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo púa +13, **Daño** 1 perforante más veneno de cladis

Veneno de cladis (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 horas; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y drenado 1 (1 hora); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora); **Etapa 3** 3d6 daño por veneno y drenado 2 (1 hora)

CORO FANTASMAL

RIESGO 6

APARICIÓN

RIESGOS POR NIVEL

Los riesgos de este capítulo están ordenados alfabéticamente. Si necesitas elegir un riesgo para un determinado nivel de juego, utiliza la siguiente tabla, que está ordenada primero por nivel y luego alfabéticamente.

Nombre del riesgo	Nivel	Complejidad	Página
Foso escondido	0	Sencillo	102
Nevada	0	Sencillo	103
Cerradura envenenada	1	Sencillo	101
Portazo	1	Sencillo	103
Runa de convocación	1	Complejo	108
Telaraña entorpecedora	1	Sencillo	105
Arrojador de lanzas	2	Sencillo	100
Moho venenoso	2	Sencillo	103
Arenas movedizas	3	Complejo	105
Foso de ahogamiento	3	Complejo	106
Runa de pestillo eléctrico	3	Sencilla	105
Atrapamoscas titánico	4	Sencillo	101
Cuchillas de guadaña	4	Sencillo	102
Pilar de cuchilla giratoria	4	Complejo	107
Reflejo espectral	5	Sencillo	104
Runa de bola de fuego	5	Sencillo	105
Coro fantasmal	6	Sencillo	101
Rueda de la miseria	6	Complejo	107
Trampa de polvo alucinógeno	6	Sencillo	105
Custodia del faraón	7	Sencillo	102
Llama eterna	7	Complejo	107
Galería de dardos envenenados	8	Complejo	106
Traición desconcertante	8	Complejo	108
Pozo sin fondo	9	Sencillo	104
Ansia sanguinaria	10	Sencillo	100
Martillo de interdicción	11	Sencillo	103
Cuchillas despellejadoras	12	Complejo	106
Trampa de polimorfismo	12	Sencillo	105
Grieta planaria	13	Sencillo	103
Danza de la muerte	16	Complejo	106
Ejecutor vorpalino	19	Sencillo	102
Orbe del Armagedón	23	Sencillo	103

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Sigilo CD 20 (experto)

Descripción Un coro de almas perdidas surge del suelo, entonando un espeluznante cántico que aterroriza a sus oyentes y sacude sus cuerpos con muros de sonido.

Inutilizar Interpretar CD 28 (entrenado) para interrumpir la resonancia de la canción con otra melodía o Religión CD 28 (entrenado) para silenciar ritualmente a los espíritus.

Cántico sacrílego → (auditivo, emoción, mental, miedo, ocultismo)

Desencadenante Una criatura se mueve a menos de 10 pies (3 m) de la sección del suelo de la que puede surgir el coro; **Efecto** El coro se eleva y su canción infinge 4d8+18 daño mental a las criaturas que carecen del rasgo vacío en un radio de 30 pies (9 m) de las formas espirituales de las almas. Las criaturas afectadas han de hacer una salvación de Voluntad CD 24 cada una.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda asustada 1.
Fallo La criatura sufre daño completo y queda asustada 2.
Fallo crítico La criatura sufre doble daño. También queda asustada 3 y huyendo durante 1 asalto.

CUCHILLAS DE GUADAÑA

RIESGO 4

MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 23 (entrenado)

Descripción Dos cuchillas, cada una oculta en una ranura del techo de 15 pies (4,5 m) de largo, ambas conectadas a un cable trampa.

Inutilizar Latrocínio CD 21 (entrenado) para desactivar cada cuchilla.

CA 21; Fort +12, Ref +8

Dureza 11; PG 44 (UR 22); Inmunidades daño de precisión, golpes críticos, inmunidades de objeto

Caída de guadañas ➔ **Desencadenante** Algo tira del cable trampa o se corta; **Efecto** Ambas cuchillas caen del techo, Golpeando cada una a todas las criaturas bajo las ranuras.

Cuerpo a cuerpo guadaña +17 (letal d12), **Daño** 2d12+4 cortante; sin penalizador por ataque múltiple

Rearme La trampa se rearma al cabo de 15 minutos.

CUCHILLAS DE GUADAÑA



CUSTODIA DEL FARAÓN

RIESGO 7

MÁGICO | TRAMPA

Sigilo CD 25 (experto)

Descripción Se imbuye una maldición en el umbral de una entrada.

Inutilizar Latrocínio CD 27 (experto) para quitar con cuidado el dintel sin activar la magia, o *disipar magia* (4.º rango; contrarrestar CD 25) para contrarrestar la runa.

Malditos sean los intrusos ➔ (divino, maldición) **Desencadenante** El sello de la tumba se rompe desde el exterior; **Efecto** Cada criatura viva en un radio de 60 pies (18 m) ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 23 o sufrir la maldición del faraón. A una criatura maldita se le impone un penalizador -2 por estatus a las salvaciones de Fortaleza y cualquier curación natural o mágica que recibe se reduce a la mitad. La maldición permanece hasta que se elimina mediante *limpiar aflicción* o magia similar.

Rearme La trampa se rearma cuando se cierra la puerta.

EJECUTOR VORPALINO

RIESGO 19

MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 43 (experto)

Descripción Una hoja de sierra endiabladamenteafilada desciende y recorre unas ranuras en un complejo camino por toda la sala, intentando decapitar a todo el que se encuentra dentro.

Inutilizar Latrocínio CD 41 (experto) en cuatro intersecciones diferentes para atascar todos los caminos posibles de la hoja de sierra, impidiendo que recorra la sala.

CA 43; Fort +32, Ref +32

Dureza 30; PG 120 (UR 60) por intersección; **Inmunidades** daño de precisión, golpes críticos, inmunidades de objeto

Decapitación total ➔ **Desencadenante** Una criatura intenta salir de la habitación; **Efecto** La hoja de sierra recorre su camino, dando un Golpe contra cada criatura de la sala, girando y variando su altura para tener la máxima probabilidad de decapitar a sus objetivos.

Cuerpo a cuerpo hoja de sierra +40 (letal d12, muerte), **Daño** 6d12+25 cortante más decapitación; sin penalizador por ataque múltiple.

Decapitación En caso de impacto crítico, el objetivo tiene que superar una salvación de Fortaleza CD 39 o es decapitado, muriendo instantáneamente si no puede sobrevivir sin cabeza.

Rearme La trampa se rearma en el transcurso del asalto y puede activarse de nuevo al cabo de 1 asalto.

FOSO ESCONDIDO

RIESGO 0

MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 18 (0 si la trampilla está inutilizada o rota)

Descripción Una trampilla de madera cubre un foso de 10 pies (3 m) cuadrados y 20 pies (6 m) de profundidad.

Inutilizar Latrocínio CD 12 para quitar la trampilla

CA 10; Fort +1, Ref +1

Dureza de la trampilla 3; PG de la trampilla 12 (UR 6); Inmunidades daño de precisión, golpes críticos, inmunidades de objeto

Trampa de caída ➔ **Desencadenante** Una criatura camina sobre la trampilla; **Efecto** La criatura desencadenante cae y sufre daño por caída (normalmente 10 daño contundente). La criatura puede usar la reacción Agarrarse a un saliente para no caer.

Rearme Las criaturas pueden seguir cayendo en la trampa, pero la trampilla tiene que rearmanse manualmente para que vuelva a estar escondida.

GRIETA PLANARIA

RIESGO 13

MÁGICO TRAMPA

Sigilo CD 35 (entrenado)

Descripción Una grieta intenta atraer criaturas a otro Plano (el DJ elige el Plano específico).

Inutilizar Latrocinio CD 33 (maestro) para sellar la grieta usando objetos fuertemente conectados a tu Plano, o *disipar magia* (7º rango; contrarrestar CD 31) para contrarrestar la grieta.

Hacia El Gran Más Allá (ocultismo, teletransporte) **Desencadenante**

Una criatura se mueve a menos de 10 pies (3 m) de la grieta; **Efecto**

La criatura desencadenante y todas las criaturas a menos de 30 pies (9 m) de la grieta son atraídas hacia otro Plano. Cada una puede hacer una salvación de Reflejos CD 33 para evitar dicho destino.

MARTILLO DE INTERDICCIÓN

RIESGO 11

MÁGICO MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 30 (experto)

Descripción Un enorme martillo a la entrada de un edificio desciende en un intento de dañar a una criatura que entra en la zona, empujándola hacia atrás e impedir que siga avanzando.

Inutilizar Latrocinio CD 28 (experto) una vez en el propio martillo y una vez en su bisagra para evitar que el martillo descienda.

CA 32; Fort +24, Ref +15

Dureza del martillo 22; **PG del martillo** 88 (UR 44); **Dureza de la bisagra** 16; **PG de la bisagra** 64 (UR 32); **Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Prohibir la entrada (divino) **Desencadenante** Una criatura intenta atravesar la entrada; **Efecto** El martillo desciende, asestando un Golpe contra la criatura desencadenante.

Cuerpo a cuerpo martillo +28, **Daño** 6d8+20 contundente y el objetivo retrocede 10 pies (3 m) y tiene que superar una salvación de Voluntad CD 30 o no podrá entrar en el edificio por ninguna entrada durante 24 horas (en caso de impacto crítico, el objetivo falla automáticamente la salvación de Voluntad); sin penalizador por ataque múltiple.

Rearme La trampa se rearma en el transcurso del asalto y está lista para volver a activarse al cabo de 1 asalto.

MOHO VENENOSO

RIESGO 2

HONGO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 21 (entrenado)

Descripción Este grotesco hongo libera esporas venenosas cuando una criatura se acerca.

Inutilizar Supervivencia CD 18 (entrenado) para eliminar el moho con seguridad.

Esporas flotantes (aura, veneno); 5 pies (1,5 m). Una criatura que entra o comienza su turno en el aura sufre 2d6 daño por veneno.

CA 18; Fort +11 Ref +5

PG 30 (BT 15); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto; **Debilidades** fuego 10

Alimentarse de la putrefacción El moho se expande cuando se alimenta de sangre o putrefacción. Si en algún momento una criatura sufre daño por sangrado mientras está adyacente al moho o un cuerpo moribundo o muerto está adyacente al mismo, el moho crece hasta

expandirse en cada casilla adyacente a su espacio actual. Esto solo puede ocurrir una vez al día.

Explosión de esporas (veneno) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Una criatura toca el moho, lo golpea o lo daña; **Efecto**

El moho estalla en una explosión de esporas y racimos de moho, infligiendo 2d6+6 daño por veneno a las criaturas en un radio de 10 pies (3 m) de él, con una salvación básica de Fortaleza CD 18.

Rearme A menos que se erradique por completo (normalmente con ácido o fuego), el moho volverá a crecer en el transcurso de 2 semanas.

NEVADA

RIESGO 0

MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 16 (entrenado)

Descripción Se han acumulado nieve suelta y hielo sobre una superficie elevada, como la rama de un árbol o un tejado. Su agarre a la superficie es tenue, y es probable que caigan si la superficie se mueve.

Inutilizar Supervivencia CD 19 (entrenado) para retirar la nieve con seguridad o infligir cualquier cantidad de daño por fuego para destruir el riesgo sin desencadenarlo.

CA 16; Fort +10, Ref +8

PG 8; Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Caída de nieve (Desencadenante) Una criatura se mueve por debajo de donde se acumula la nevada; **Efecto** El hielo y la nieve caen sobre la criatura desencadenante, infligiendo 2d6+3 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 18) y empapando su ropa. Hasta que se ponga ropa nueva o pase al menos una hora en una zona de temperatura normal o superior, tratará los entornos fríos como un nivel más fríos (por ejemplo, frío leve como frío severo).

ORBE DEL ARMAGEDÓN

RIESGO 23

RARO MÁGICO TRAMPA

Sigilo CD 10 o detectar magia

Descripción Un turbio orbe rojo, forjado a partir de una gota de la sangre del dios Rovagug, hace llover fuego del cielo cuando se cumple una condición específica.

Inutilizar Latrocinio CD 48 (legendario) para imbuir un juego de herramientas de ladrón con aspectos que representen a Asmodeo y Sarenrae y usarlo para drenar el poder del orbe durante 10 minutos; el personaje que haga esta prueba sufrirá 5 daño por fuego cada asalto hasta que el orbe se agote.

Quemarlo todo (divino, fuego, muerte) **Desencadenante** Se cumple una condición especial establecida por el creador de la trampa, normalmente su muerte; **Efecto** Llueve fuego del cielo en un radio de 100 millas (160 km), infligiendo 10d6 daño por fuego a las criaturas y objetos de la zona. Cada criatura u objeto puede hacer una salvación de Reflejos básica CD 46. Cualquier criatura reducida a 0 Puntos de Golpe por este daño muere instantáneamente. Este daño no es suficiente para quemar por completo un bosque o arrasar una montaña o ciudad, pero suele matar a la mayoría de las criaturas de la zona.

PORTAZO

RIESGO 1

MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 17 (entrenado)

Descripción Los paneles sensibles a la presión del suelo conectan con una losa oculta en el techo de un pasillo.

Inutilizar Latrocinio CD 15 (entrenado) en los paneles del suelo antes de que caiga la losa

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CA 16; Fort +10, Ref +2**Dureza 5; PG 20 (UR 10); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Cerrarse de un portazo **Desencadenante** Se ejerce presión sobre cualquier losa del suelo; **Efecto** La puerta cae, cerrando el pasillo. La losa infinge 3d8 daño contundente a cualquiera que está debajo o adyacente a la misma cuando cae y lo saca de su espacio de un empujón en una dirección aleatoria. Una criatura que tenga éxito en una salvación de Reflejos CD 17 no sufrirá daño y saldrá rodando en una dirección aleatoria. Con un éxito crítico, podrá elegir la dirección.

Levantar la losa caída requiere una prueba de Atletismo CD 25 con éxito. Golpear los paneles del suelo dispara la trampa. La losa usa la misma CA y salvaciones que la trampa, pero tiene Dureza 12, PG 48 (UR 24).

POZO SIN FONDO**RIESGO 9****MÁGICO** **MECÁNICO** **TRAMPA****Sigilo** CD 30 (0 si la trampilla está inutilizada o rota) o *detectar magia***Descripción** Una trampilla de hierro cubre un foso de 10 pies (3 m) cuadrados de profundidad infinita.**Inutilizar** Latrocínio CD 28 (entrenado) para quitar la trampilla**CA 28; Fort +12, Ref +12****Dureza de la trampilla 9; PG de la trampilla 36 (UR 18); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto**Trampilla infinita** **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla;

Efecto La criatura desencadenante cae y sigue cayendo, potencialmente para siempre. Dicha criatura puede intentar Agarrarse a un saliente para evitar caer (*Manual de juego* pág. 418). La CD para Trepar por las paredes o Agarrarse a un saliente es 26.

El pozo contiene muchos asideros, por lo que la criatura que cae puede intentar Agarrarse a un saliente de nuevo cada 6 segundos. Si lo consigue, puede empezar a Trepar desde ese punto (aunque puede ser una subida muy larga, dependiendo de lo lejos que haya caído). Como cae sin parar, puede descansar e incluso preparar conjuros mientras cae, aunque los objetos que se le caen suelen perderse para siempre.

Rearme La trampa sigue provocando que las criaturas caigan para siempre si caen dentro, pero la trampilla tiene que rearmarla manualmente para que la trampa vuelva a estar escondida.

REFLEJO ESPECTRAL**RIESGO 5****APARICIÓN****Sigilo** CD 26 (experto)**Descripción** El reflejo del espejo se retuerce y distorsiona sutilmente y su expresión adopta una inquietante mueca de malicia.**Inutilizar** Religión CD 23 (entrenado) para exorcizar el espíritu o Latrocínio CD 23 (entrenado) para cubrir rápidamente el espejo.**CA 19; Fort +15, Ref +10****Dureza 13; PG 50 (UR 25); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Ensartar espectral **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a menos de 15 pies (4,5 m) del espejo y este se ilumina con luz tenue o brillante; **Efecto** Unas púas de sombra ensartan el cuerpo de la criatura reflejada mientras la aparición asesta un Golpe de púas de sombra.

Cuerpo a cuerpo púas de sombra +19, **Daño** 4d8+9 por vacío más minar vitalidad

Minar vitalidad Una criatura impactada por las púas de sombra del reflejo tiene que hacer una salvación de Fortaleza CD 22 mientras la aparición intenta arrebatarle una porción de su esencia vital desde el espejo. Si la tirada de salvación falla, el objetivo queda drenado 1 o drenado 2 si el fallo es crítico.

Rearme La aparición vuelve a formarse al cabo de 1 minuto y se manifiesta en cualquier espejo dentro de su área infundida (consulta Especial a continuación).

Especial Los reflejos espirituales a menudo infunden edificios enteros, manifestándose en cualquier espejo suficientemente grande.

El ejemplo de Puntos de Golpe y Dureza dado representa un espejo típico reforzado por la aparición; a tu discreción, la aparición puede aparecer en superficies reflectantes más difíciles de destruir. Derrotar a una manifestación mediante daño destruye la superficie, impidiendo que la aparición vuelva a utilizarla. Si esta aparición aparece en un área con muchos espejos, considera dar a los PJs el doble o incluso el triple de PX por un riesgo sencillo típico.

ORBE DEL ARMAGEDÓN

RUNA DE BOLA DE FUEGO**RIESGO 5****FUEGO MÁGICO TRAMPA****Sigilo CD 24 (experto)****Descripción** Una runa invisible crea un sensor mágico esférico invisible con un radio de 20 pies (6 m).**Inutilizar** Latrocínio CD 22 (experto) para borrar la runa sin activar el sensor o *disipar magia* (3.^{er} rango; contrarrestar CD 20) para contrarrestar la runa.**Bola de fuego** (arcano, fuego) **Desencadenante** Una criatura viva entra en el área del sensor; **Efecto** La runa detona una bola de fuego centrada en la casilla de la criatura desencadenante. Es un conjuro *bola de fuego* de 3.^{er} rango que infinge 6d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 22).**RUNA DE PESTILLO ELÉCTRICO****RIESGO 3****ELECTRICIDAD MÁGICO TRAMPA****Sigilo CD 20 (entrenado)****Descripción** Una runa invisible grabada en el pestillo de una puerta libera una potente descarga eléctrica.**Inutilizar** Latrocínio CD 20 (experto) para tachar la runa y no permitir que fluya la electricidad o *disipar magia* (2.^o rango; contrarrestar CD 18) para contrarrestar la runa.**Electrocución** (arcano, electricidad) **Desencadenante** Una criatura agarra el pestillo de la puerta directamente o con una herramienta; **Efecto** La trampa infinge 3d12 daño por electricidad a la criatura desencadenante (salvación básica de Reflejos CD 22).**TELARAÑA ENTORPECEDORA****RIESGO 1****MEDIOAMBIENTAL****Sigilo CD 18 (experto)****Descripción** Láminas de telaraña semitransparentes se extienden por la entrada, listas para capturar pequeños insectos o dificultar el paso de criaturas más grandes.**Inutilizar** Supervivencia CD 17 (entrenado) para quitarlas.**CA 19; Fort +10, Ref +11****PG 26 (UR 13); Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto**Enredar** (Desencadenante) Una criatura que no es una araña entra en la telaraña; **Efecto** La telaraña envuelve el cuerpo de la criatura desencadenante, pegándose a sus extremidades. La criatura desencadenante ha de tener éxito en una salvación de Reflejos CD 20 o se le impone un penalizador por circunstancia de -10 pies (3 m) a todas sus Velocidades hasta que Huye de la telaraña (CD 20). En caso de fallo crítico, la telaraña también se adhiere a la cara de la criatura, dejándola indispuesta 1, y no puede reducir este estado hasta que Huye de la telaraña.**TRAMPA DE POLIMORFISMO****RIESGO 12****MÁGICO TRAMPA****Sigilo CD 34 (entrenado)****Descripción** Un glifo druídico intenta transformar a un intruso en un animal.**Inutilizar** Latrocínio CD 32 (maestro) para drenar el poder del glifo sin causar daños o *disipar magia* (6.^o rango; contrarrestar CD 30) para contrarrestar el glifo.**Metamorfosis maldita** (primigenio) **Desencadenante** Una criatura se mueve a menos de 30 pies (9 m) del glifo sin pronunciar la frase clave en druídico; **Efecto** La criatura es objetivo de *metamorfosis maldita* (salvación de Voluntad CD 32).**TRAMPA DE POLVO ALUCINÓGENO****RIESGO 6****MÁGICO TRAMPA****Sigilo CD 24 (experto)****Descripción** Un tubo de polvo alucinógeno armado con un explosivo en miniatura está conectado al pomo de una puerta o a un pestillo similar.**Inutilizar** Latrocínio CD 26 (experto) para desactivar el martillo que golpea la cápsula fulminante.**CA 24; Fort +0, Ref +0****Dureza 0, PG 1; Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto**Explosión de polvo** (mental, veneno) **Desencadenante** Se abre el pestillo o se rompe el tubo; **Efecto** El tubo explota, rociando polvo alucinógeno en un cono de 30 pies (9 m). Cualquier criatura en el cono ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 24 o queda confusa durante 1 asalto y se le impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y a las salvaciones contra efectos mentales durante 1d4 horas. En caso de fallo crítico, el penalizador es -4.**RIESGOS COMPLEJOS**

Los riesgos complejos funcionan de forma similar a los monstruos durante los encuentros, ya que tiran iniciativa y tienen acciones propias, aunque suelen estar automatizadas en una rutina. Los riesgos complejos pueden utilizarse en los encuentros para ocupar el lugar de una criatura del mismo nivel y valen los PX correspondientes (consulta la pág. 57).

ARENAS MOVEDIZAS**RIESGO 3****MEDIOAMBIENTAL COMPLEJO****Sigilo +12 (entrenado) (o -10 y sin competencia mínima si la superficie está alterada)****Descripción** Una zona de agua y arena de 15 pies (4,5 m) de ancho intenta sumergir a las criaturas que la pisan.**Inutilizar** Supervivencia CD 18 (entrenado) para perturbar la superficie.**Hundir** (Desencadenante) Una criatura Enorme o más pequeña pisa las arenas movedizas; **Efecto** La criatura desencadenante se hunde hasta la cintura. Las arenas movedizas tiran iniciativa si aún no lo han hecho.**Rutina** (1 acción) En su iniciativa, las arenas movedizas tiran hacia abajo de cualquier criatura que se encuentra en su interior. Una criatura que estaba sumergida hasta la cintura pasa a estar sumergida hasta el cuello y una criatura que estaba sumergida hasta el cuello es arrastrada hacia abajo y tiene que contener la respiración para evitar la asfixia (*Manual de juego* pág. 437).

Una criatura en las arenas movedizas puede hacer una prueba de Atletismo CD 20 para Nadar y así elevarse un nivel si está sumergida hasta el cuello o peor, o para moverse 5 pies (1,5 m) si solo está sumergida hasta la cintura. En caso de fallo crítico, la criatura se hunde un nivel. Una criatura que sale Nandando de las arenas movedizas escapa del riesgo y queda tumulada en un espacio adyacente a la zona de arenas movedizas. Otras criaturas pueden Prestar ayuda, normalmente utilizando una cuerda o ayuda similar o intentar sacarla con su propia prueba de Atletismo CD 20, con los mismos resultados que si la criatura intentara la prueba.

Rearme El riesgo sigue sumergiendo a cualquiera que entra en él, pero**Introducción****Cómo dirigir la partida****Cómo crear partidas****Introducción****Estructura de la campaña****Diseño de aventuras****Diseño de los encuentros****Variantes de las reglas****Arquetipo libre****Competencia sin nivel****Personajes de nivel 0****Progresión automática de los bonificadores****Afliciones****Maldiciones****Enfermedades****Entorno****Daño medioambiental****Características medioambientales****Puertas, portones y muros****Clima****Desastres naturales****Riesgos****Reglas sobre los riesgos****Riesgos sencillos****Riesgos complejos****Cómo crear riesgos****Cómo crear criaturas****Estadísticas****Conjurados****Diseño de aptitudes****Revisión****Aptitudes de rasgo****Cómo crear PNJs****Cómo crear objetos****Cómo crear mundos****La Era de los Presagios Perdidos****Subsistemas****Tesoros****Tabla de tesoros****Glosario e índice**

la superficie no vuelve a estar escondida hasta que se asienta en el transcurso de 24 horas.

UCHILLAS DESPELEJADORAS

RIESGO 12

APARICIÓN | **COMPLEJO**

Sigilo +25 (experto)

Descripción Un tornado de cristal y acero propulsado espectralmente hace pedazos todo lo que toca.

Inutilizar Latrocínio CD 35 (maestro) para ajustar con precisión las cuchillas de modo que se destruyan entre sí o Religión CD 38 (experto) para debilitar la aparición; se necesitan cuatro éxitos para inutilizarla.

CA 33; Fort +27, Ref +25, Vol +22

Dureza 20; PG 100 (UR 50); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto; **Debilidades** vitalidad 15

Cuchillas giratorias → **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el área de la aparición; **Efecto** Fragmentos afilados se levantan del suelo y comienzan a girar en rápidos círculos ocupando un cuadrado de 5 pies (1,5 m) de lado. La aparición tira para determinar su iniciativa.

Rutina (3 acciones) El tornado de cuchillas utiliza 3 acciones para moverse, recorriendo hasta 30 pies (9 m) con cada acción e infligiendo $2d10+10$ daño cortante. Cada criatura en su camino tiene que hacer una salvación de Reflejos CD 33. Cada prueba con éxito para inutilizar este riesgo reduce el movimiento de la aparición en 30 pies (9 m) y el cuarto éxito la inutiliza por completo.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo más $1d10$ daño por sangrado persistente.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y $1d10$ daño persistente por sangrado. También queda herida 1 (o aumenta el valor de su estado herida en 1, si ya está herida).

Rearme La aparición atrae fragmentos afilados a su área en el transcurso de una hora, tras la cual puede activarse de nuevo.

DANZA DE LA MUERTE

RIESGO 16

APARICIÓN | **COMPLEJO**

Sigilo +32 (maestro)

Descripción Una espeluznante orquesta obliga a todos los que la oyen a bailar hasta que se desploman de agotamiento.

Inutilizar Intimidación CD 42 (experto) tres veces para asustar a bailarines y músicos espectrales y evitar que participen en la letal interpretación, Interpretación CD 40 (maestro) dos veces para interpretar una melodía lo suficientemente discordante como para interrumpir la compulsión o Religión CD 42 (maestro) tres veces para desterrar a los espíritus con oraciones.

Preludio → (auditivo, incapacitación, mental, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura se acerca a menos de 30 pies (9 m) de la orquesta; **Efecto** La orquesta obliga a todas las criaturas que puedan oírla a empezar a bailar. Cada criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 41, con los siguientes efectos. A continuación, la orquesta tira iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda desprevenida y no puede usar reacciones.

Además, tiene que gastar 1 de sus acciones cada asalto en bailar.

Bailar es una acción de movimiento que permite a la criatura dar una Zancada hasta la mitad de su Velocidad.

Fallo Igual que el éxito, excepto que la criatura tiene que gastar 2 de sus acciones cada asalto en bailar.

Fallo crítico Como el fallo, excepto que la criatura tiene que gastar 3 de sus acciones cada asalto en bailar.

Rutina (1 acción; auditivo, incapacitación, mental, ocultismo) La orquesta interpreta una estridente melodía que obliga a todas las criaturas que puedan oírla a gastar acciones en bailar. Cada asalto, la criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 37; los resultados de esta salvación modifican el número de acciones que la criatura tiene que gastar bailando cada asalto. Si eso hace que la criatura gaste más acciones en bailar de las que puede utilizar en su turno, sufre $10d6$ daño (o el doble en caso de fallo crítico) por moverse más rápido de lo que su cuerpo puede soportar.

Éxito crítico La criatura reduce en 1 el número de acciones que tiene que gastar en bailar.

Éxito Sin efecto.

Fallo La criatura aumenta en 1 las acciones que tiene que gastar en bailar.

Fallo crítico La criatura aumenta en 2 las acciones que tiene que gastar en bailar.

Rearme La orquesta espeluznante pasa una hora afinando de nuevo sus instrumentos fantasmales, tras lo cual está lista para comenzar de nuevo su rutina.

FOSO DE AHOGAMIENTO

RIESGO 3

COMPLEJO | **MECÁNICO** | **TRAMPA**

Sigilo +10 (entrenado); CD 22 (experto) para darse cuenta de los surtidores de agua una vez abierto el foso

Descripción Una trampilla cubre un foso de 10 pies (3 m) cuadrados que mide 30 pies (9 m) de profundidad y tiene 5 pies (1,5 m) de agua en el fondo. Cuatro surtidores de agua en las paredes conectan con depósitos de agua escondidos. Cada surtidor de agua sale de una pared diferente, a 6 pulgadas (15 cm) de la parte superior del foso.

Inutilizar Latrocínio CD 18 (entrenado) para sellar cada surtidor de agua, Latrocínio CD 22 (entrenado) para abrir la trampilla o Atletismo CD 22 para Abrir por la fuerza la trampilla.

CA 19; Fort +8, Ref +5

Dureza de la trampilla 15; PG de la trampilla 60 (UR 30); Dureza del surtidor 8; PG del surtidor 32 (UR 16); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Trampilla → **Desencadenante** Una criatura pisa la trampilla; **Efecto** La criatura desencadenante cae y sufre daño por caída, reducido en 5 pies (1,5 m) por caer al agua (normalmente 12 daño contundente). Una criatura puede Agarrarse a un saliente para evitar caer (*Manual de juego* pág. 418). La trampilla se cierra de golpe y el riesgo tira iniciativa.

Rutina (4 acciones) La trampa pierde 1 acción cada turno por cada surtidor de agua inutilizado. En cada una de las acciones de la trampa, un surtidor vierte agua, aumentando la profundidad del agua en 5 pies (1,5 m). Una vez el foso está lleno de agua, deja de usar acciones, pero las criaturas en su interior empiezan a ahogarse (*Manual de juego* pág. 437).

Rearme La trampa se puede rearmar si la puerta se vuelve a abrir manualmente y se rellenan los depósitos de agua; se puede rearmar sin vaciar el foso, pero al hacerlo pierde eficacia.

GALERÍA DE DARDOS ENVENENADOS

RIESGO 8

COMPLEJO | **MECÁNICO** | **TRAMPA**

Sigilo +16 (experto) o CD 31 (maestro) para descubrir el panel de control
Descripción Innumerables agujeros que lanzan dardos envenenados desde un largo pasillo, con un panel de control oculto en el otro extremo.

Inutilizar Latrocínio CD 21 (experto) en el panel de control inutiliza la trampa

CA 27; Fort +13, Ref +17

Dureza 14; PG 56 (UR 28) para destruir el panel de control e inutilizar la trampa; **Inmortalidades** daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Andanada de dardos \Rightarrow **Desencadenante** Una criatura entra en el pasillo o termina su turno en el mismo; **Efecto** La trampa asesta un Golpe de dardo envenenado contra la criatura desencadenante, luego tira iniciativa.

Rutina (1 acción) La trampa lanza un dardo contra cada criatura de la galería como 1 acción. Como lanza dardos continuamente, la trampa también puede usar la acción gratuita Descarga continua (ver más abajo) para lanzar dardos contra cada criatura durante el turno de esa criatura.

A **distancia** dardo envenenado +21, **Daño** 3d4 perforante más veneno de flesset; sin penalizador por ataque múltiple

Descarga continua \diamond **Desencadenante** Una criatura dentro de la galería activa termina una acción; **Efecto** La trampa lanza un dardo envenenado contra la criatura desencadenante.

Veneno de flesset (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y torpe 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d6 daño por veneno y torpe 2 (1 asalto); **Etapa 3** 3d6 daño por veneno y torpe 3 (1 asalto)

Rearme La trampa se desactiva y rearma al cabo de 1 minuto.

LLAMA ETERNA

RIESGO 7

APARICIÓN **COMPLEJO**

Sigilo +18 (experto)

Descripción Un furioso infierno espectral surge de la nada, fortaleciendo a todas las criaturas muertas vivientes dentro de su área. Este riesgo suele surgir de los restos carbonizados de un grupo de tres personas que murieron quemadas, ya sea en un horrible accidente o en una ejecución deliberada y sus almas no vengadas arden de rabia.

Inutilizar Diplomacia CD 27 (experto) para calmar temporalmente la furia de uno de los tres espíritus o Religión CD 30 (entrenado) para exorcizar a un espíritu; se requieren tres éxitos en total para desactivar la aparición.

Agonía abrasadora \Rightarrow (mental) **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a menos de 10 pies (3 m) de los restos de una víctima del incendio original; **Efecto** Los recuerdos del dolor sufrido por las víctimas pasadas del incendio asaltan la mente de la criatura desencadenante. La criatura tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 25 y la aparición tira entonces iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura queda indisposta 1.

Fallo La criatura queda indisposta 2.

Fallo crítico La criatura queda indisposta 3 y desprevenida mientras permanece dentro del área de la aparición y durante 3 asaltos a partir de entonces.

Rutina (1 acción) Las llamas fantasmales arrasan el área de la aparición, infligiendo 4d6 daño por fuego a cada criatura viva dentro del área (salvación básica de Voluntad CD 23). Las criaturas muer-

tas vivientes de la zona se infunden con llamas durante el siguiente asalto. Obtienen el rasgo fuego e inmunidad al fuego y todos sus ataques infligen 1d6 daño por fuego adicional. Los objetos de la zona no se ven afectados.

Rearme Las llamas cesan 1 minuto después de que todas las criaturas vivas abandonan la zona, pero al cabo de 1 hora, la ira y el dolor se calientan a fuego lento y la aparición está lista para activarse de nuevo.

PILAR DE CUCHILLA GIRATORIA

RIESGO 4

COMPLEJO **MÁGICO** **MECÁNICO** **TRAMPA**

Sigilo +11 (entrenado) o CD 26 (experto) para descubrir el panel de control

Descripción Un poste metálico con tres afiladas cuchillas giratorias está oculto en el suelo, conectado a placas activadoras en hasta ocho baldosas del suelo y a un panel de control oculto en un radio de 30 pies (9 m).

Inutilizar Latrocínio CD 21 (entrenado) dos veces en el pilar o Latrocínio CD 19 (experto) una vez en el panel de control desactiva toda la trampa. Romper el panel de control impide que alguien inutilice la trampa utilizándolo y evita que la trampa se desactive automáticamente (consulta Rearme más abajo).

CA 21; Fort +10, Ref +12

Dureza del pilar 12; PG del pilar 48 (UR 24); Dureza del panel 5; PG del panel 20 (UR 10); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Pilar ascendente \Rightarrow **Desencadenante** Una criatura pisa una de las baldosas con trampa; **Efecto** La trampa aparece en una intersección de el tablero y asesta un Golpe de cuchilla giratoria contra una criatura adyacente (si la hay), luego tira iniciativa.

Rutina (3 acciones) La trampa utiliza su primera acción para dar un Golpe de cuchilla giratoria contra cada criatura adyacente, su segunda acción para moverse en línea recta en una dirección aleatoria (tira 1d4 para determinar la dirección) y su tercera para asestar un Golpe de cuchilla giratoria contra cada criatura adyacente. A esta trampa no se le impone el penalizador por ataque múltiple.

Velocidad 10 pies (3 m)

Cuerpo a cuerpo \diamond cuchilla giratoria +12, **Daño** 2d10+5 cortante

Rearme La trampa se desactiva y se rearma al cabo de 1 minuto.

RUEDA DE LA MISERIA

RIESGO 6

COMPLEJO **MÁGICO** **MECÁNICO** **TRAMPA**

Sigilo +16 (experto) para detectar el sensor mágico; descubrir la rueda tiene una CD de 0

Descripción Una rueda ornamentada incrustada en una pared (dividida en seis segmentos con runas de colores en cada uno) está controlada por un sensor mágico que detecta cualquier criatura en un radio de 100 pies (30 m) delante de ella.

Inutilizar Latrocínio CD 26 (experto) en la rueda para que deje de girar, Latrocínio CD 22 (maestro) para borrar cada runa o *dispar magia* (4.º rango; contrarrestar CD 22) para contrarrestar cada runa.

CA 24; Fort +15, Ref +13

Dureza 14; PG 56 (UR 28); Inmortalidades daño de precisión, golpes críticos, inmortalidades de objeto

Giro de la rueda \Rightarrow **Desencadenante** Una criatura entra en el área de detección del sensor; **Efecto** La rueda comienza a girar y tira iniciativa.

Rutina (2 acciones) En su iniciativa, la trampa utiliza su primera acción para girar, luego se detiene. Tira 1d6 para determinar qué segmento está en lo alto cuando la rueda deja de girar. La rueda usa su segunda

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

Introducción

Estructura de la campaña

Diseño de aventuras

Diseño de los encuentros

Variantes de las reglas

Arquetipo libre

Competencia sin nivel

Personajes de nivel 0

Progresión automática de los bonificadores

Aflicciones

Maldiciones

Enfermedades

Entorno

Daño medioambiental

Características medioambientales

Puertas, portones y muros

Clima

Desastres naturales

Riesgos

Reglas sobre los riesgos

Riesgos sencillos

Riesgos complejos

Cómo crear riesgos

Cómo crear criaturas

Estadísticas

Conjurados

Diseño de aptitudes

Revisión

Aptitudes de rasgo

Cómo crear PNJs

Cómo crear objetos

Cómo crear mundos

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

RUNAS DE CONVOCACIÓN MEJORADAS

Puedes crear una *runa de convocación* de casi cualquier nivel, que convoca a una criatura de un nivel igual al nivel de la trampa. Usa la tabla CD por Nivel en la pág. 53 para determinar la CD de Latrocínio y la CD del conjuro, usando el nivel de la trampa y aplicando un ajuste difícil (+2). El modificador por Sigilo de la trampa es igual a este número -10. Las *runas de convocación* más potentes suelen requerir una competencia de rango experto o superior en Percepción para descubrirlas y pueden requerir un rango de competencia superior en Latrocínio para inutilizarlas.

acción para replicar elconjuro indicado para ese segmento (3.^{er} rango, CD 24, modificador al ataque de conjuros +14). El objetivo de esteconjuro se centra en la criatura más cercana del área, o la incluye. Esto aumenta el alcance delconjuro a 100 pies (30 m) si es necesario. Cualquierconjuro lanzado por esta trampa es arcano.

- 1 dormir**
- 2 paralizar**
- 3 relámpago** (línea de 100 pies [30 m])
- 4 ceguera**
- 5 explosión cáustica**
- 6 debilidad**

Rearme La trampa se desactiva y se rearma si transcurre 1 minuto sin que ninguna criatura se mueva dentro del alcance de su sensor.

RUNA DE CONVOCACIÓN

RIESGO 1

COMPLEJO **MÁGICO** **TRAMPA**

Sigilo +7 (entrenado)

Descripción Una nube de sensores mágicos invisibles en un radio de 10 pies (3 m) rodea una runa invisible en la pared o el suelo del tamaño de la criatura a convocar.



Inutilizar Acrobacias CD 15 para acercarse sin desencadenar la trampa seguido de Latrocínio CD 17 (entrenado) para borrar la runa o *dissipar magia* (1.^{er} rango; contrarrestar CD 15) para contrarrestar la runa

Convocar monstruo (arcano) **Desencadenante** Una criatura entra en la nube de sensores mágicos; **Efecto** Esta trampa convoca a una criatura específica de 1.^{er} nivel, determinada cuando se crea la trampa. La criatura tira para determinar su iniciativa y permanece durante 2d6 asaltos, tras los cuales el conjuro termina y la criatura desaparece. La criatura también desaparece si alguien inutiliza la trampa antes de que expire la duración. La criatura convocada puede realizar 3 acciones cada asalto y puede utilizar reacciones, a diferencia de la mayoría de las criaturas convocadas.

Rearme La trampa se rearma cada día al amanecer.

TRAICIÓN DESCONCERTANTE

RIESGO 8

APARICIÓN **COMPLEJO**

Sigilo +21 (experto)

Descripción Los aliados parecen despojarse de sus disfraces y revelarse como monstruos malévolos.

Inutilizar Engaño CD 28 (experto) dos veces para confundir a la aparición con tus propios engaños u Ocultismo CD 28 (entrenado) dos veces para crear una protección contra la influencia mental de la aparición.

Desenmascarar (ilusión, ocultismo) **Desencadenante** Dos o más criaturas entran en el área de la aparición; **Efecto** Cada criatura ve cómo las formas de las criaturas cercanas empiezan a alterarse y a cambiar, transformándose en seres infernales o aberrantes con sed de sangre. Cada criatura en el área tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 30. La aparición tira para determinar su iniciativa.

Éxito crítico La criatura no se deja engañar por las ilusiones y queda inmune a la rutina de la aparición durante 1 minuto.

Éxito La criatura no se ve afectada por las extrañas imágenes.

Fallo La criatura cree que las ilusiones son auténticas; si queda confundida por la rutina de la aparición, no puede hacer pruebas planas para acabar con el estado confundido cuando sufra daño.

Fallo crítico Como en fallo, pero la criatura sigue sospechando de los demás y no puede beneficiarse de las reacciones de Prestar ayuda durante 24 horas.

Rutina (1 acción; ilusión, incapacitación, ocultismo) La aparición continúa confundiendo los sentidos de las víctimas e inspirándolas a cometer actos violentos entre sí. Cada criatura en el área de la aparición tiene que hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada y queda inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura queda confundida durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura queda confundida durante 1 minuto.

Rearme La aparición se desactiva 1 minuto después de que todas las criaturas abandonen la zona, pero se rearma inmediatamente después.

CÓMO CREAR RIESGOS

Crear riesgos diseñados para tu partida te permite personalizarlos para que encajen con tu relato, ubicación y necesidades, así como sorprender a los demás jugadores en cada momento. No hay una forma incorrecta de crear un riesgo, pero esta guía presenta la información en el orden en que podrías verla en el bloque de estadísticas de uno de ellos.

CONCEPTO

Lo primero que necesitas es un concepto para tu riesgo. ¿De qué nivel es? ¿Será sencillo o complejo? ¿Es una trampa, una aparición, un riesgo medioambiental u otra cosa? Si es una trampa, ¿es mecánica, mágica o ambas? Este es un buen momento para hacer una lluvia de ideas (*NdC: brainstorming*) sobre el nombre y la descripción del riesgo, ya que te ayudará a decidir cómo inutilizarlo.

Tipos de riesgo

Los tres tipos principales de riesgos son las trampas, los riesgos medioambientales y las apariciones.

Las trampas suelen construirse o colocarse. También pueden formarse accidentalmente, como cuando un portal mágico, tras milenios de desuso, funciona mal al deformarse su magia. Las trampas mecánicas siempre tienen algún componente físico, mientras que las puramente mágicas no suelen tenerlo. Las trampas mágicas pueden ser contrarrestadas con *disipar magia* y las que no tienen un rango de competencia indicado para Sigilo pueden ser detectadas con *detectar magia*. La habilidad más utilizada para desactivar las trampas es Latrocinio.

Los riesgos medioambientales son seres vivos, como esporas y mohos peligrosos o simplemente características del terreno o del entorno, como avalanchas o desprendimientos de piedras. Aunque siempre son físicos, algunos riesgos medioambientales no pueden ser atacados o dañados razonablemente, como una nube de gas venenoso o una zona de arenas movedizas. La Supervivencia es la habilidad más utilizada para negar los riesgos medioambientales.

Las apariciones son riesgos espirituales, que suelen formarse cuando la esencia espiritual de un lugar se imprime con los instintos y emociones de la muerte de un ser vivo. Dado que carecen de materia, rara vez tienen un componente físico y, cuando lo tienen, suele ser incorporeal o incluso solo puede dañarse con energía vital. Las habilidades y opciones utilizadas para inutilizar a las apariciones varían, aunque el uso de Religión para un exorcismo es común. Sin embargo, incluso teniendo éxito en una prueba para inutilizar una aparición, podría reaparecer hasta que se resolvieran sus asuntos pendientes. Por lo general, inutilizar o soportar con éxito una aparición proporciona pistas para determinar lo que se necesita para darle descanso de forma permanente.

CÓMO COMPRENDER Y ELEGIR LAS ESTADÍSTICAS

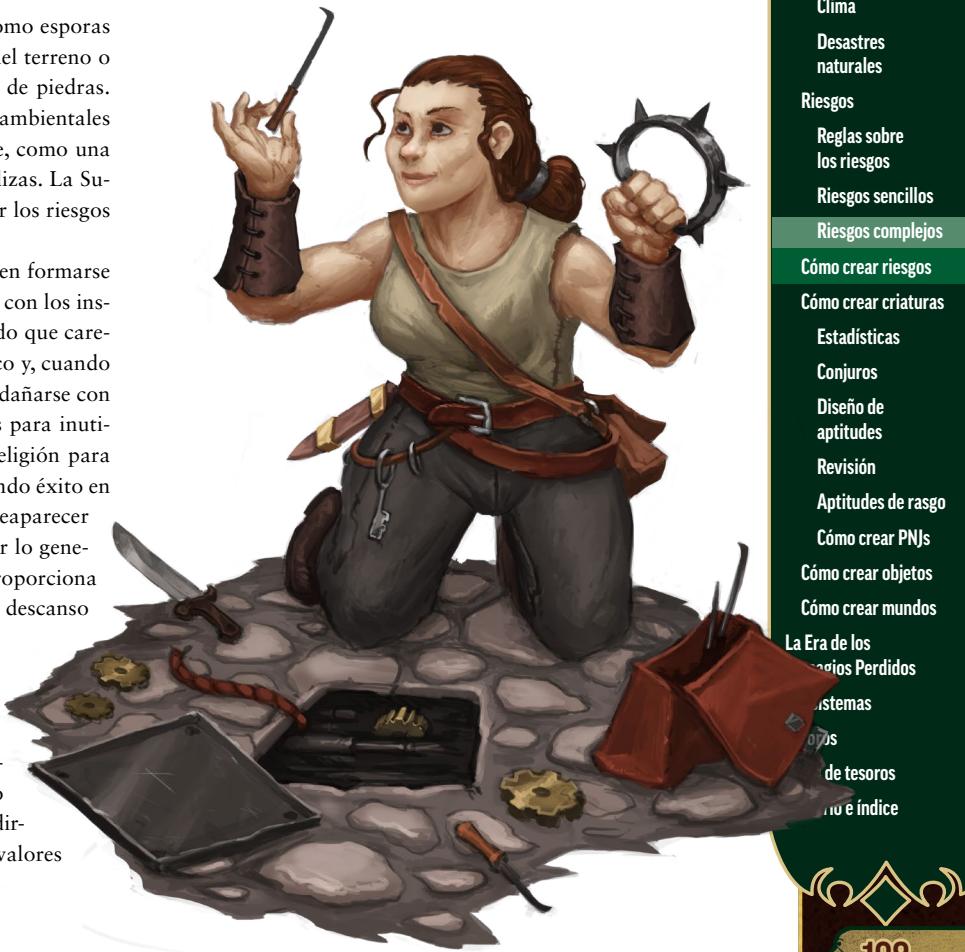
Las estadísticas determinan cómo interactúa tu riesgo con el mundo del juego, representan lo peligroso que es y lo difícil que es volverlo inofensivo o eludirlo. Las estadísticas de tu riesgo pueden tener los valores

extremo, alto o bajo. Querrás elegir el valor más apropiado para el concepto de tu riesgo, asegurándote de que está bien equilibrado para garantizar un encuentro divertido.

Alto: extremadamente capaz pero no de escala mundial, el riesgo supone un reto para la mayoría de los personajes. Se trata de un nivel competente y, por lo general, puede servir como valor de referencia.

Bajo: si un riesgo tiene un punto débil, como una salvación de Reflejos mala para una trampa mecánica voluminosa o una CD fácil de inutilizar para una trampa difícil de encontrar, normalmente tiene un valor bajo. Si necesitas algo aún más bajo, usa un valor horrible de Cómo crear criaturas (págs. 112 a 125), o simplemente un valor increíblemente bajo como el Sígilo del Orbe del Armagedón (pág. 103).

Extremo: en esta estadística, el riesgo es de escala mundial y puede desafiar a casi cualquier personaje. Casi todos los riesgos tienen una estadística extrema porque normalmente solo se activan si han pasado desapercibidos o si alguien ha fallado críticamente al inutilizarlos. ¿Tiene una CD de Sigilo extremo



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Mundos Perdidos
Sistemas
Otros
Tesoros
Índice

que lo hace increíblemente difícil de encontrar, una CD de Inutilizar extrema que lo hace peligroso de desactivar o una CD de salvación extrema que lo hace letal en caso de que se active? Estas son las opciones más comunes, ya que cada una afecta a una fase diferente del encuentro con el riesgo.

SIGILO E INUTILIZAR

Cuando determines las estadísticas de combate de un riesgo, decide primero cómo se puede localizar y lo difícil que es desactivarlo. Un riesgo en el que el principal reto es lo difícil que es de encontrar, como el foso escondido, puede tener un efecto muy diferente para su nivel que uno a la vista, desafiando a un PJ a intentar inutilizarlo, como el *Orbe del Armagedón*.

CD DE SIGILO E INUTILIZAR

Nivel	Extremo	Alto	Bajo
-1	18	15	12 a 11
0	19	16	13 a 12
1	20	17	14 a 13
2	21	18	15 a 14
3	23	20	17 a 15
4	25	22	18 a 17
5	26	23	20 a 18
6	28	25	21 a 19
7	30	27	23 a 21
8	31	28	24 a 22
9	33	30	26 a 23
10	35	32	27 a 25
11	36	33	29 a 26
12	38	35	30 a 27
13	40	37	32 a 29
14	41	38	33 a 30
15	43	40	35 a 31
16	45	42	36 a 33
17	46	43	38 a 34
18	48	45	39 a 35
19	50	47	41 a 37
20	51	48	42 a 38
21	53	50	44 a 39
22	55	52	45 a 41
23	56	53	46 a 42
24	58	55	48 a 43

Cuando decidas cómo se inutiliza tu riesgo, elabora una descripción narrativa de cómo ocurriría, lo que te informará de qué métodos y habilidades lo inutilizan. Tendrás que decidir el rango de competencia necesario para dar con él e inutilizarlo con cada método. Recuerda, un riesgo sin un rango indicado junto a su CD de Sigilo es lo suficientemente obvio como para que las criaturas puedan encontrarlo sin Registrar y los riesgos mágicos sin un rango indicado, no suelen estar protegidos contra *detectar magia*. La mayoría de los construidos por criaturas inteligentes están ocultos y tienen al menos un rango entrenado. La tabla Competencia mínima indica los requisitos de competencia alta y moderada por nivel; puedes usar rangos de competencia inferiores a los listados y, si usas el rango alto, considera un método

secundario, quizás menos eficiente, para inutilizar el riesgo usando un rango inferior. Por ejemplo, la aparición Ansia sanguinaria (pág. 100) puede desactivarse con Religión a rango maestro o con una CD más alta con Diplomacia a rango experto.

Si necesitas un modificador por Sigilo para un riesgo complejo, simplemente resta 10 de la CD indicada.

COMPETENCIA MÍNIMA

Niveles	Alto	Moderado
0 o inferior	No entrenado	No entrenado
1 a 4	Entrenado (experto en Percepción)	Entrenado
5 a 8	Experto	Entrenado
9 a 18	Maestro	Experto
19 o superior	Legendario	Maestro

DEFENSAS

Si hay un componente físico que un personaje podría romper, tendrás que determinar la CA, la salvación de Fortaleza y la salvación de Reflejos del riesgo, usando los valores extremo, alto y bajo (seguidos de E, A o B en la tabla), así como su Dureza, PG y Umbral de rotura (UR). Cuando creas un riesgo puramente mágico o sin forma, puedes saltarte esta sección.

DEFENSAS DE UN RIESGO

Nivel	Salv.					Dureza	PG*
	CAE	CAA	CAB	E	A		
-1	18	15	12	+9	+8	+2	2 a 4 11 a 13
0	19	16	13	+10	+9	+3	3 a 5 15 a 17
1	19	16	13	+11	+10	+4	5 a 7 23 a 25
2	21	18	15	+12	+11	+5	7 a 9 30 a 34
3	22	19	16	+14	+12	+6	10 a 12 42 a 46
4	24	21	18	+15	+14	+8	11 a 13 46 a 50
5	25	22	19	+17	+15	+9	12 a 14 50 a 54
6	27	24	21	+18	+17	+11	13 a 15 54 a 58
7	28	25	22	+20	+18	+12	14 a 16 58 a 62
8	30	27	24	+21	+19	+13	15 a 17 62 a 66
9	31	28	25	+23	+21	+15	16 a 18 66 a 70
10	33	30	27	+24	+22	+16	17 a 19 70 a 74
11	34	31	28	+26	+24	+18	19 a 21 78 a 82
12	36	33	30	+27	+25	+19	20 a 22 82 a 86
13	37	34	31	+29	+26	+20	21 a 23 86 a 90
14	39	36	33	+30	+28	+22	22 a 24 90 a 94
15	40	37	34	+32	+29	+23	23 a 25 94 a 98
16	42	39	36	+33	+30	+25	25 a 27 101 a 107
17	43	40	37	+35	+32	+26	27 a 29 109 a 115
18	45	42	39	+36	+33	+27	29 a 31 117 a 123
19	46	43	40	+38	+35	+29	31 a 33 125 a 131
20	48	45	42	+39	+36	+30	33 a 35 133 a 139
21	49	46	43	+41	+38	+32	36 a 38 144 a 152
22	51	48	45	+43	+39	+33	39 a 41 156 a 164
23	52	49	46	+44	+40	+34	44 a 46 168 a 176
24	54	51	48	+46	+42	+36	46 a 50 180 a 188

* El Umbral de rotura suele ser la mitad de los PG del riesgo.

Algunos riesgos, incluso los de alto nivel, no tienen sentido con un valor de Dureza alto. En dichos casos, puedes omitir la Dureza y usar los valores de PG de la tabla Puntos de Golpe en la pág. 118. Especialmente para riesgos complejos, puede que quieras dividir la durabilidad en varias secciones, situadas en diferentes lugares, para fomentar el trabajo en equipo y la movilidad.

ATAQUE

Casi todos los riesgos necesitan un bonificador al ataque o una CD de salvación, y los que infligen daño han de indicar un valor daño. Los sencillos infligen aproximadamente doble daño que los complejos y tienen un bonificador al ataque muy alto (abreviado como Atq. S. en la tabla). Los riesgos complejos suelen tener bonificadores al ataque más moderados (abreviados como Atq. C. en la tabla). Puedes ajustarlos más usando la tabla Bonificador al ataque en la pág. 120 si tu riesgo lo necesita. Las CD de los riesgos sencillos no son tan altas para su nivel como lo son sus bonificadores al ataque, ya que los efectos con CD suelen tener algún efecto incluso si una tirada de salvación tiene éxito; usa las columnas CDE y CDD para las CD extremas y difíciles de la tabla.

Las columnas de daño de la tabla dan una expresión para el daño que puedes usar, seguida del daño medio entre paréntesis. Si quieres hacer tu propia expresión para el daño, recuerda que el daño medio es 2,5 para un d4, 3,5 para un d6, 4,5 para un d8, 5,5 para un d10 y 6,5 para un d12.

ATAQUE DEL RIESGO

Nivel	Atq. S.	Atq. C.	Daño sencillo	Daño complejo	CDE	CDD
-1	+10	+8	2d4+1 [6]	1d4+1 [3]	19	16
0	+11	+8	2d6+3 [10]	1d6+2 [5]	19	16
1	+13	+9	2d6+5 [12]	1d6+3 [6]	20	17
2	+14	+11	2d10+7 [18]	1d10+4 [9]	22	18
3	+16	+12	2d10+13 [24]	1d10+6 [12]	23	20
4	+17	+14	4d8+10 [28]	2d8+5 [14]	25	21
5	+19	+15	4d8+14 [32]	2d8+7 [16]	26	22
6	+20	+17	4d8+18 [36]	2d8+9 [18]	27	24
7	+22	+18	4d10+18 [40]	2d10+9 [20]	29	25
8	+23	+20	4d10+22 [44]	2d10+11 [22]	30	26
9	+25	+21	4d10+26 [48]	2d10+13 [24]	32	28
10	+26	+23	4d12+26 [52]	2d12+13 [26]	33	29
11	+28	+24	4d12+30 [56]	2d12+15 [28]	34	30
12	+29	+26	6d10+27 [60]	3d10+14 [30]	36	32
13	+31	+27	6d10+31 [64]	3d10+16 [32]	37	33
14	+32	+29	6d10+35 [68]	3d10+18 [34]	39	34
15	+34	+30	6d12+33 [72]	3d12+17 [36]	40	36
16	+35	+32	6d12+35 [74]	3d12+18 [37]	41	37
17	+37	+33	6d12+37 [76]	3d12+19 [38]	43	38
18	+38	+35	6d12+41 [80]	3d12+20 [40]	44	40
19	+40	+36	8d10+40 [84]	4d10+20 [42]	46	41
20	+41	+38	8d10+44 [88]	4d10+22 [44]	47	42
21	+43	+39	8d10+48 [92]	4d10+24 [46]	48	44
22	+44	+41	8d10+52 [96]	4d10+26 [48]	50	45
23	+46	+42	8d12+48 [100]	4d12+24 [50]	51	46
24	+47	+44	8d12+52 [104]	4d12+26 [52]	52	48

DISEÑO DE LOS RIESGOS SENCILLOS

Cuando diseñas un riesgo sencillo, asegúrate de seleccionar un desencadenante y un efecto apropiados. A menudo, un riesgo sencillo que simplemente daña a su objetivo es poco más que un obstáculo que ralentiza la partida sin mucho valor añadido, así que piensa detenidamente en el propósito de dicho riesgo, tanto en el relato como en el mundo de juego, especialmente cuando se trata de uno que una criatura ha construido o colocado intencionadamente en ese lugar. Un buen riesgo sencillo hace algo interesante, tiene una consecuencia duradera o se integra de alguna manera con los habitantes cercanos o incluso con los encuentros (puedes encontrar más información sobre la integración de riesgos con los encuentros en la pág. 78).

DISEÑO DE LOS RIESGOS COMPLEJOS

A diferencia de un riesgo sencillo, uno complejo puede desempeñar el papel de una criatura en una batalla, o puede de ser un encuentro en sí mismo. Muchas de las preocupaciones con los efectos dañinos al diseñar un riesgo sencillo no se aplican al diseñar uno complejo, que puede aplicar su daño una y otra vez, matando finalmente a su desventurada víctima, y no está pensado para ser un obstáculo rápido de superar.

Un buen riesgo complejo requiere a menudo inutilizar varios componentes o interactuar con el encuentro de alguna manera. Por ejemplo, mientras que la galería de dardos envenenados (pág. 106) solo requiere una prueba de Latrocínio para desactivarla, el panel de control está en el extremo opuesto de la galería, por lo que un PJ tendría que atravesarla primero.

Cómo crear rutinas

Un riesgo complejo sigue una rutina cada asalto, ya provenga de instrucciones preprogramadas incorporadas en una trampa, de instintos y emociones residuales que se arremolinan alrededor de una aparición compleja o de una fuerza de la Naturaleza como hundirse en unas arenas movedizas. Asegúrate de crear una rutina que tenga sentido para el riesgo; un conducto de lava medioambiental que expulsa lava en el área cada asalto no tiene que ser capaz de buscar y apuntar con precisión solo a los PJs, pero podría salpicar áreas aleatorias dentro de su alcance o a todo lo que está a su alcance, dependiendo de cómo lo describas. Sin embargo, un riesgo complejo podría ser capaz de reconocer la fuerza vital y apuntar a criaturas vivas.

Si creas un riesgo que no puede atacar sistemáticamente a los PJs (como el pilar de cuchillas, que se mueve en una dirección aleatoria), hay otras maneras con las que puedes hacerlo más mortífero de lo normal.

El riesgo ha de tener tantas acciones como creas necesario para realizar su rutina. Si divides la rutina en varias acciones, también puedes eliminar algunas de las acciones del riesgo una vez que se ha progresado parcialmente en su desactivación o destrucción; esto puede dar a los PJs una sensación de avance y animarlos a encargarse del riesgo si aparece en un encuentro junto a criaturas.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO CREAR CRIATURAS

Crear tus propias criaturas enriquece el mundo de tu partida y te permite introducir conceptos que aún no están disponibles en productos publicados como el Manual de monstruos y volúmenes similares. Estas directrices te ayudarán a personalizar las criaturas según tus especificaciones y a explorar tu imaginación. Desde extrañas bestias hasta astutos rivales políticos, tendrás el poder de diseñar criaturas que se ajusten a las necesidades narrativas de tu relato.

Las criaturas no se diseñan igual que los PJs. Las reglas para crearlas son más flexibles y sus estadísticas se basan en números finales de referencia en lugar de combinar cada modificador individual. Esto se denomina diseño descendente, en el que consideras el proceso de diseño como un todo y seleccionas los detalles que reflejan el resultado que buscas, en lugar de construir las estadísticas de abajo hacia arriba y esperar que la criatura acabada se ajuste a tu visión.

Esta guía proporciona un proceso paso a paso para crear criaturas pero, a medida que te vayas sintiendo más cómodo con el proceso, puedes que prefieras utilizar métodos diferentes. Puedes empezar con una aptitud que te parezca interesante o crear un

lanzador de conjuros de un tipo determinado. No hay un punto de partida malo ni una forma incorrecta de compilar y presentar tu creación; algunos DJ prefieren generar un bloque de estadísticas lo más parecido posible a una entrada oficial del *Manual de monstruos*, mientras que otros prefieren solo una serie de notas breves.

CÓMO DESARROLLAR EL CONCEPTO

Para empezar, elabora el concepto de la criatura. Es probable que ya tengas la idea básica. A medida que añadas detalles a la idea general, tomar notas puede ayudarte a mantenerla por buen camino. Piensa en las partes que te resultan más atractivas y que quieras destacar cuando la criatura llegue a la mesa de juego. Por ejemplo, en el *Manual de monstruos*, los demonios son criaturas del pecado y están diseñados para tener debilidades contra virtudes específicas que se les oponen. Los sátiros encantan a las criaturas tocando la flauta, representada por su aptitud principal, Tocar la flauta. Fíjate en los aspectos más importantes de tu criatura y, si más tarde te sientes inseguro, puedes echar la vista atrás y preguntarte: "¿Eso enfatiza un aspecto fundamental o no?".

A continuación, analiza el papel de la criatura en tu partida. ¿Es un combatiente? ¿Una criatura social? ¿Un aliado de confianza? Averiguarlo te ayudará a determinar si has de otorgarle fuertes aptitudes de combate o centrarte en habilidades, conjuros y aptitudes especiales. Piensa en cómo se comportará la criatura en una pelea, si alguien intenta hablar con ella o si se encuentra en una situación social. ¿Trabaja mejor sola o con aliados? ¿A qué tipo de personaje se le daría mejor enfrentarse o sería especialmente débil frente a ella?

Ten en cuenta también la complejidad de la criatura. Esto es más importante cuando piensas utilizar un gran número de criaturas de ese tipo. Si vas a usar cinco al mismo tiempo, querrás que sus turnos sean ágiles y evitar acciones especiales complejas. Una que probablemente se enfrente sola a un grupo de PJs puede tener más aptitudes y podría necesitar una serie de defensas más versátiles contra las tácticas de los PJs. Reduce la complejidad todo lo que puedas sin perder la temática deseada.

Ahora, ¿cómo quieres que sea un encuentro con ella? ¿Tiene que dar miedo? ¿Tener libertad de movimiento? ¿Confundir? ¿Un duelo místico o una lucha sin cuartel? ¿Qué puedes darle a tu criatura para que transmita esas características? Gran parte de esta sensación vendrá de tu elección de sus aptitudes especiales o conjuros, más que de sus cifras en bruto.

Con todo esto en mente, piensa qué aptitudes específicas ha de tener. Toma algunas notas ahora y entra en detalle más tarde. Puedes usar aptitudes del *Manual de monstruos* o dotes del *Manual de juego*, ajustándolas conforme sea necesario,



para ahorrar tiempo. Resulta útil pensar en una criatura parecida a la tuya y ver qué hace que funcione y qué puedes robarle. Tal vez puedas cambiar su aspecto (pág. 114), en lugar de crear una nueva desde cero.

Ahora que ya conoces el concepto de tu criatura, es hora de pasar a las estadísticas. Recuerda que siempre puedes cambiarlo más adelante. Tu creación puede evolucionar y transformarse sobre la marcha, así que estate abierto al cambio.

CÓMO ENTENDER LAS ESTADÍSTICAS

La mayoría de las estadísticas de esta sección utilizan una escala de valores extremos, altos, moderados y bajos; algunas también utilizan valores horribles.

Extremo: la criatura es de primera categoría en esta estadística y puede desafiar a casi cualquier personaje. La mayoría de criaturas no tienen estadísticas extremas o solo una, aunque algunas pueden tener estadísticas extremas adicionales y estadísticas relacionadas más débiles por otro lado (un ejemplo común es una criatura que cambia precisión por daño extremo). En el *Manual de monstruos* hay ejemplos que incluyen el modificador por Diplomacia del sólido y la CD de conjuros del liche.

Alto: extremadamente capaz pero no de primera categoría, la criatura representa un desafío para la mayoría de personajes. Casi todas las criaturas tienen al menos un valor alto. La mayoría de las que están centradas en el combate tienen una CA alta y, o bien un bonificador al ataque alto y un daño alto, o bien un bonificador al ataque moderado pero un daño extremo. El bonificador al ataque de un guerrero ogro y el Sigilo de un batidor kóbold son valores altos.

Moderado: una estadística intermedia cubre todo lo poco destacable de la criatura. Utilízala a menudo.

Bajo: la criatura es activamente mala en esto. Eligeo intencionadamente para representar los puntos débiles de la misma. La mayoría de criaturas ha de tener al menos una estadística baja; un ejemplo es la salvación de Voluntad del goblin incendiario.

Horrible: algunas estadísticas pueden ser incluso más bajas, incluso horribles. Esto indica una estadística realmente espantosa, pero que no es tan mala como para romper el juego. La Inteligencia de una araña es horrible, al igual que la Salvación de Voluntad de un ogro.

Tira y afloja

En general, las estadísticas han de estar equilibradas. Esto significa que si le das a una criatura una estadística extrema, para compensar ha de tener algunas estadísticas bajas u horribles. Por ejemplo, si haces que una criatura sea extremadamente difícil de acertar dándole una CA extrema, probablemente le darás tiradas de salvación bajas o pocos PG. Si a una criatura se le da muy bien el lanzamiento de conjuros, puede necesitar varias estadísticas bajas para ser un desafío equilibrado. No existe un sistema perfecto para tomar estas decisiones. Si has creado una criatura con cuatro estadísticas altas y ninguna baja, o viceversa, échale otro vistazo. Los puntos fuertes y débiles de una criatura cambian las estrategias de los PJs para enfrentarse a ella, ¡y eso es lo que hace divertido el juego!

Incrementos extremos

En los niveles más altos del juego, los PJs tienen más herramientas

RESUMEN DE CÓMO CREAR CRIATURAS

Esta sección detalla el proceso de construcción de criaturas siguiendo los siguientes pasos.

- 1. Desarrolla el concepto** (pág. 112) Piensa en tu criatura y toma notas a utilizar en pasos futuros.
- 2. Crea el bloque de estadísticas** Elige todas las estadísticas para las criaturas, utilizando la lista a continuación.

- Nivel (pág. 114)
 - Tamaño y rasgos (pág. 114)
 - Modificadores por atributo (pág. 114)
 - Percepción y sentidos (pág. 115)
 - Idiomas (pág. 116)
 - Habilidades (pág. 116)
 - Objetos, si son necesarios (pág. 116)
 - CA (pág. 117)
 - Tiradas de salvación (pág. 118)
 - Puntos de golpe (pág. 118)
 - Inmunitades, Debilidades y Resistencias (pág. 119)
 - Velocidad (pág. 119)
 - Golpes, incluyendo su daño (pág. 119)
 - Conjuros, si es necesario (pág. 121)
- 3. Diseña las aptitudes** (pág. 123) Crea las aptitudes especiales que puede usar tu criatura.
 - 4. Revisión integral** (pág. 125) Da un paso atrás, haz balance de tu criatura en su conjunto y haz los ajustes necesarios.

APTITUDES DE RASGO (PÁG. 126)

Esta sección proporciona las aptitudes que transmiten ciertos rasgos, como demonio, dragón y muerto viviente. También encontrarás las aptitudes típicas de las criaturas con esos rasgos para guiarte en la planificación de las tuyas.

CÓMO DISEÑAR UN PNJ (PÁG. 128)

A veces diseñarás una criatura con aptitudes o características similares a las de un PJ. Tal vez necesites para tu partida un campeón audaz, un astuto pícaro maestro criminal o un anciano druida arrugado. También podrías necesitar un panadero común, que no tiene muchas aptitudes para el combate pero sí una gran destreza con la masa y un horno. Esta sección te ofrece formas de modificar aspectos del proceso de creación de criaturas para adaptarlo a esas necesidades.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aficiones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

a su disposición, ¡así que las criaturas a las que se enfrentan tienen que devolver los golpes con más fuerza! En los niveles más altos, dota a cada criatura de más estadísticas extremas. Tener una estadística extrema se convierte en algo típico alrededor del 11.^º nivel. Una criatura de 15.^º nivel o superior suele tener dos estadísticas extremas y una de 20.^º nivel o superior ha de tener tres o cuatro. Ten en cuenta que han de ser relevantes para los encuentros que esperas que tengan: las habilidades sociales extremas no son muy útiles para una criatura centrada en el combate. Ten cuidado con dar múltiples estadísticas extremas estrechamente vinculadas: una criatura con daño extremo y salvaciones de Fortaleza extremas es una cosa, pero tener un bonificador al ataque extremo y daño

CÓMO CAMBIAR EL ASPECTO DE UNA CRIATURA

A veces necesitas una criatura con habilidades casi idénticas a las de otra ya publicada. En ese caso, simplemente es más fácil "cambiar el aspecto" de la criatura antigua que diseñar una nueva, es decir, cambiar la descripción pero mantener las aptitudes prácticamente iguales. En ocasiones, cambiar el aspecto requiere pequeños ajustes mecánicos. Por ejemplo, un gato de fuego que tiene inmunidad al fuego, un aura que infinge daño por fuego y la habilidad de prender fuego a la gente con sus mandíbulas para infilar daño por fuego persistente podría transformarse en un árbol animado cáustico que tiene inmunidad al ácido, un aura que infinge daño por ácido y ataques de rama que untan de savia ácida el cuerpo de una criatura cuando impactan, infligiendo daño persistente por ácido.

extremo permite a la criatura aplicar ambas estadísticas extremas a cada ataque.

NIVEL

Para la mayoría de las criaturas que crees, su nivel dependerá del nivel del grupo que se encontrará con ella. Fíjate en otras criaturas que creas que tienen una potencia similar para determinar su nivel. Ten en cuenta que el nivel representa la capacidad de combate de una criatura, por lo que una criatura más social podría tener estadísticas de combate de 3.^{er} nivel y habilidades de 6.^o, pero seguiría siendo una criatura de 3.^{er} nivel. La mayoría de dichas criaturas son PNJs; para más información sobre esta distinción y cómo usarla, consulta Nivel fuera de combate en la pág. 128.

Algunas aptitudes son difíciles de manejar para los PJs a niveles bajos. Por ejemplo, las criaturas que pueden volar y tienen ataques a distancia tiene que aparecer típicamente alrededor del 7.^o nivel, cuando los PJs obtienen acceso al vuelo. La invisibilidad natural o la *invisibilidad* a voluntad como conjuro innato tiene que aparecer alrededor del 6.^o nivel, cuando los PJs tienen más probabilidades de preparar *ver lo invisible* en espacios de conjuro de rango inferior, o a 8.^o nivel, cuando algunos PJs obtienen la dote Lucha a ciegas.

Las tablas de este capítulo llegan hasta el 24.^o nivel, el encuentro extremo de mayor nivel al que puede enfrentarse un grupo.

TAMAÑOS Y RASGOS

Rellena la línea de rasgos del bloque de estadísticas de tu criatura. Las criaturas pueden tener el tamaño que necesites, aunque rara vez encontrarás criaturas Grandes por debajo de 1.^{er} nivel, Enormes por debajo de 5.^o nivel o Gargantuescas por debajo de 10.^o nivel. En general, las estadísticas no se ajustan automáticamente por el tamaño, excepto los modificadores por Fuerza para criaturas Grandes y mayores, que encontrarás en la siguiente sección de Modificadores por atributo.

Es casi seguro que tu criatura tendrá uno de los siguientes rasgos para definir su tipo: aberración, animal, astral, bestia, celestial, cieno, constructo, dragón, elemental, etéreo, feérico, gigante, hongo, humanoide, infernal, monitor, muerto viviente o planta. Si estás creando una criatura a partir de una catego-

ría existente de un tipo, como demonio, también tiene dicha categoría como rasgo. Las criaturas con una estrecha afinidad con los elementos (agua, aire, fuego, madera, metal y tierra) o tipos de energía (como el ácido, la electricidad y el frío) tienen dichos rasgos.

Algunas aptitudes típicas de las criaturas con los rasgos aquí enumerados se pueden encontrar en Aptitudes de rasgo en la pág. 126. Como en los otros pasos, observar criaturas similares te dará una idea de qué rasgos utilizar.

Añade cualquier rasgo que tenga reglas detalladas asociadas, como acuático, anfibio, descerebrado, incorporeal y plaga. Puedes añadir rasgos relacionados con la categoría de la criatura, como dinosaurio o licántropo, pero la mayoría son bastante evidentes en el juego. Si en algún momento de la partida te das cuenta de que no has añadido un rasgo que la criatura ha de tener, puedes aplicarlo retroactivamente.

MODIFICADORES POR ATRIBUTO

A continuación, calcula los modificadores por atributo de tu criatura, ya que te sugerirán cuáles han de ser sus otras estadísticas. No has de determinar las cifras exactas, pero es bueno evitar crear criaturas cuyos modificadores por atributo estén reñidos con sus aptitudes, como criaturas con un modificador por Sabiduría horrible y una Percepción muy alta. La mayoría de las veces, solo usarás modificadores de atributos para habilidades no entrenadas, así que son útiles como guía pero no cruciales.

La tabla Escalas de modificadores por atributo muestra algunos puntos de referencia para tus criaturas. Utiliza un valor alto para los mejores modificadores, un valor moderado para los que se le dan bien y un valor bajo para el resto. Si una criatura tiene una aptitud realmente mala, puedes bajar hasta -5. Ese es el rango horrible para los modificadores por atributo y realmente no cambia por nivel. Es más común con los animales, que tienen un modificador -4 por Inteligencia (para perros, delfines y similares) o -5 (para animales más instintivos como las arañas) y para las criaturas descerebradas, que tienen un modificador -5 por Inteligencia.

Pocas criaturas utilizan la columna extremo. Un lanzador de conjuros poderoso y dedicado podría usar una estadística de lanzamiento de conjuros extrema o una criatura sobrenaturalmente encantadora como un súculo o una ninfa podría tener un modificador extremo por Carisma. Sin embargo, la forma más común de usar números extremos es para criaturas realmente grandes y fuertes. Esto solo ocurre con criaturas Grandes o mayores de 1.^{er} a 5.^o nivel, Enormes o mayores de 6.^o a 9.^o nivel, y Gargantuescas de 10.^o a 15.^o nivel. Más allá de ese nivel, una criatura no obtiene un modificador extremo por Fuerza solo por su tamaño.

ESCALAS DE MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo
-1	-	+3	+2	+0
0	-	+3	+2	+0
1	+5	+4	+3	+1
2	+5	+4	+3	+1
3	+5	+4	+3	+1
4	+6	+5	+3	+2

5	+6	+5	+4	+2
6	+7	+5	+4	+2
7	+7	+6	+4	+2
8	+7	+6	+4	+3
9	+7	+6	+4	+3
10	+8	+7	+5	+3
11	+8	+7	+5	+3
12	+8	+7	+5	+4
13	+9	+8	+5	+4
14	+9	+8	+5	+4
15	+9	+8	+6	+4
16	+10	+9	+6	+5
17	+10	+9	+6	+5
18	+10	+9	+6	+5
19	+11	+10	+6	+5
20	+11	+10	+7	+6
21	+11	+10	+7	+6
22	+12	+10	+8	+6
23	+12	+10	+8	+6
24	+13	+12	+9	+7

PERCEPCIÓN

La Percepción es una estadística bastante sencilla. Usa la Sabiduría como guía para establecerla y ajústala al alza si tu criatura tiene sentidos agudos o entrenamiento adicional. Si tu criatura tiene poca Sabiduría, por ejemplo, probablemente tendrá un modificador por Percepción bajo, o moderado si se supone que es un gran cazador. No hagas que la Percepción de tu criatura sea más alta solo porque se utiliza a menudo para determinar la iniciativa; las criaturas con poca Percepción podrían hacer en su lugar una prueba de habilidad para la iniciativa, como Sigilo.

Sentidos

Elige o diseña cualquier sentido especial para tu criatura, como visión en la penumbra, visión en la oscuridad u olfato. Si estás creando un sentido desde cero, simplemente decide qué percibe, si tiene un límite de alcance y si es preciso o impreciso. Por ejemplo, un engendro pecaminoso tiene "oler el pecado (impreciso) 30 pies (9 m)". Esto significa que puede oler a las criaturas que portan su pecado asociado si están a menos de 30 pies (9 m) y el sentido es impreciso, casi tan agudo como el oído humano.

PERCEPCIÓN

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo	Horrible
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14

PLANIFICACIÓN BÁSICA

Puedes utilizar las siguientes sugerencias como referencia cuando planifiques. Por ejemplo, usa el bruto para una criatura grande y dura como un ogro y el hostigador para un enemigo escurridizo. Cada entrada es un punto de partida que puedes personalizar a tu gusto. Cualquier estadística básica que no aparece en la lista tiene que utilizar normalmente valores moderados. Puedes establecer modificadores por atributo y añadir aptitudes adicionales conforme los necesites. Para crear una criatura que se parezca a un personaje de una clase determinada, consulta Planificación de clase en la pág. 129.

Bruto Percepción baja; modificador por Fue alto o extremo, modificador por Con alto a moderado, modificadores por Des y mental bajos o peor; CA moderada o baja; Fortaleza alta, Reflejos o Voluntad bajos o bajos ambos; PG altos; bonificador al ataque alto y daño alto o bonificador al ataque moderado y daño extremo

Francotirador Percepción alta; modificador por Des alto; Fortaleza baja, Reflejos altos; PG de moderados a bajos; los Golpes a distancia tienen bonificador al ataque y al daño altos o bonificador al ataque moderado y daño extremo (los Golpes cuerpo a cuerpo son más débiles)

Hostigador modificador por Des alto; Fortaleza baja, Reflejos altos; Velocidad más alta de lo normal

Lanzador de conjuros modificador por el atributo de lanzamiento de conjuros alto o extremo; Fortaleza baja, Voluntad alta; PG bajos; bonificador al ataque bajo y daño moderado o bajo; CD de conjuros alta o extrema; conjuros preparados o espontáneos con un rango de hasta la mitad del nivel de la criatura (redondeado hacia arriba)

Parangón de una habilidad modificador por atributo alto o extremo que coincide con sus mejores habilidades; típicamente Reflejos o Voluntad altos y Fortaleza baja; muchas habilidades moderadas o altas y potencialmente una o dos habilidades extremas; al menos una aptitud especial para usar las habilidades de la criatura en combate

Pegador mágico ataque alto y daño alto; CD de conjuros moderada o alta; o bien una serie de conjuros innatos, o bien conjuros preparados o espontáneos con un rango de hasta la mitad del nivel de la criatura (redondeado hacia arriba) menos 1

Soldado modificador por Fue alto; CA de alta a extrema; Fortaleza alta; bonificador al ataque alto y daño alto; Golpe reactivo u otras aptitudes tácticas

11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

- Introducción
- Cómo dirigir la partida
- Cómo crear partidas
 - Introducción
 - Estructura de la campaña
 - Diseño de aventuras
 - Diseño de los encuentros
 - Variantes de las reglas
 - Arquetipo libre
 - Competencia sin nivel
 - Personajes de nivel 0
 - Progresión automática de los bonificadores
 - Aflicciones
 - Maldiciones
 - Enfermedades
- Entorno
 - Daño medioambiental
 - Características medioambientales
 - Puertas, portones y muros
 - Clima
 - Desastres naturales
- Riesgos
 - Reglas sobre los riesgos
 - Riesgos sencillos
 - Riesgos complejos
- Cómo crear riesgos
- Cómo crear criaturas
- Estadísticas
 - Conjuros
 - Diseño de aptitudes
 - Revisión
 - Aptitudes de rasgo
 - Cómo crear PNJs
- Cómo crear objetos
- Cómo crear mundos
- La Era de los Presagios Perdidos
- Subsistemas
- Tesoros
- Tabla de tesoros
- Glosario e índice

CÓMO CONVERTIR CRIATURAS DE PRIMERA EDICIÓN

Si quieras convertir criaturas desde la Primera Edición, no hay una conversión numérica directa. En su lugar, utiliza las estadísticas originales para crear tu planificación, dando una CA mejor a una criatura que tenía una CA buena en Primera Edición, y así sucesivamente.

Aquí están los principales ámbitos de divergencia que querrás tener en cuenta para tu conversión.

- Los modificadores por atributo tienen una escala diferente, así que no los copies exactamente. Los modificadores más altos tienden a no ser tan altos en Segunda Edición. Rara vez verás un modificador +10 a la Fuerza, por ejemplo. Las criaturas también tienden a obtener mejores estadísticas bajas a niveles más altos que antes, particularmente para Destreza y Sabiduría. Esto es más evidente en criaturas de alto nivel de la Primera Edición con una Destreza horrible.
- Las criaturas de Inteligencia baja, particularmente los animales, tienden a tener más acciones especiales de las que tendrían en Primera Edición. Esto es para hacer los encuentros con ellas más dinámicos y distintos. Compara los dinosaurios entre las ediciones para ver un buen ejemplo.
- Al convertir las aptitudes sortílegas en conjuros innatos, puede que tengas que hacer algunas sustituciones. Algunos conjuros aparecerán como versiones potenciadas (por ejemplo, *disipar magia mayor* ahora es *disipar magia* potenciado), pero otros requerirán que busques algo diferente. Además, no te sientas obligado a conservar todos los conjuros; cántrate en los más temáticos y potentes. En la sección Conjuros de la pág. 121 encontrarás más consejos al respecto.
- La reducción del daño ha sido reemplazada por dos opciones: resistencia a todo el daño (posiblemente con excepciones) o más PG y una debilidad. Inmunidades, Debilidades y Resistencias en la pág. 119 describe la distinción.
- Si quieras convertir la resistencia a conjuros, puedes dar a la criatura un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia o +2 si tuviera una resistencia a conjuros anormalmente alta para su nivel.

están más o menos a la par con un PJ especializado del nivel de la criatura, aunque podrían ser un poco más bajas o más altas. La mayoría de las criaturas tienen al menos una habilidad alta, pero no más de tres. Las mejores habilidades tiene que corresponderse con los mejores modificadores por atributo e incluso podrías hacer una estimación del rango de competencia de la criatura para dichas habilidades. Algunas habilidades pueden obtener un bonificador alto de forma gratuita para adaptarse a la temática de la criatura, en particular las habilidades de Saber.

La mayoría de las criaturas no tienen una habilidad extrema a menos que sean de primera categoría para su nivel, como la Diplomacia de un súculo. Tener una habilidad extrema es menos impactante que tener una CA o un bonificador al ataque extremos, pero aun así podría justificar un sacrificio en otra parte, especialmente si la criatura también tiene más habilidades altas de lo habitual. No hay necesidad de modificadores de habilidad horribles, ya que una habilidad no entrenada suele representar eso.

HABILIDADES

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo
-1	+8	+5	+4	+2 a +1
0	+9	+6	+5	+3 a +2
1	+10	+7	+6	+4 a +3
2	+11	+8	+7	+5 a +4
3	+13	+10	+9	+7 a +5
4	+15	+12	+10	+8 a +7
5	+16	+13	+12	+10 a +8
6	+18	+15	+13	+11 a +9
7	+20	+17	+15	+13 a +11
8	+21	+18	+16	+14 a +12
9	+23	+20	+18	+16 a +13
10	+25	+22	+19	+17 a +15
11	+26	+23	+21	+19 a +16
12	+28	+25	+22	+20 a +17
13	+30	+27	+24	+22 a +19
14	+31	+28	+25	+23 a +20
15	+33	+30	+27	+25 a +21
16	+35	+32	+28	+26 a +23
17	+36	+33	+30	+28 a +24
18	+38	+35	+31	+29 a +25
19	+40	+37	+33	+31 a +27
20	+41	+38	+34	+32 a +28
21	+43	+40	+36	+34 a +29
22	+45	+42	+37	+35 a +31
23	+46	+43	+38	+36 a +32
24	+48	+45	+40	+38 a +33

IDIOMAS

Piensa en qué idiomas necesitaría la criatura para comunicarse con otras de su hogar. Por ejemplo, muchos muertos vivientes inteligentes hablan necril y muchas criaturas de las Tierras Oscuras hablan sakvroth. Si quieras que tu criatura pueda hablar con los PJs, asegúrate de que habla común; si una criatura no tiene motivos para hablar la lengua común de tu ambientación (como la mayoría de las criaturas extraplanarias en una campaña típica), asegúrate de que no lo hace. Algunas criaturas pueden entender idiomas pero no pueden vocalizar; en este caso, puedes afirmar que no pueden hablar ningún idioma. Para las criaturas que necesiten poder infiltrarse y comunicarse allá donde vayan, podrías darles *habla verdadera* o una aptitud similar como conjuro innato constante.

HABILIDADES

Tienes mucha flexibilidad a la hora de establecer las habilidades de tu criatura. Elige las que consideres apropiadas y ten en cuenta lo buena que es la criatura en ellas. Las habilidades altas

Modificadores especiales

También puedes añadir modificadores especiales y temáticos para ciertos usos de las habilidades. Por ejemplo, podrías dar a una criatura que segregó un adhesivo "Atletismo +7 (+9 a Trepar o Agarrar)". Este bonificador especial tiene que estar en el número extremo o por debajo de él, especialmente si tiene un propósito de combate como el bonificador a Agarrar de más arriba.

OBJETOS

Si dieras a una criatura un equipo equivalente al de un PJ, tus

PJs obtendrían una enorme cantidad de tesoros al derrotar a un gran grupo de ellas. Usar la tabla Objetos seguros puede ayudarte a evitar eso. Una criatura puede tener un único objeto permanente del nivel indicado sin problemas. Por ejemplo, si una criatura de 6.º nivel tiene una *arma +1*, dicho objeto no vale lo suficiente como para que los PJs sean enormemente ricos si se encuentran con muchas criaturas de ese tipo y venden todo lo que encuentran. También puedes darle a una criatura varios objetos de nivel inferior. Presta tan solo atención a tu tesoro total medido con la tabla Objetos seguros de más abajo. En los niveles más bajos, una criatura puede tener varios objetos de nivel 0, aunque normalmente solo ha de tener un objeto del nivel indicado en la columna Nivel de objeto seguro.

Las criaturas o PNJs específicos tienen más margen para saltarse estas directrices porque puedes planear el resto del botín de tu aventura en torno a ellos. Además, dar a un jefe un objeto mágico poderoso hace que la lucha y sus consecuencias sean más interesantes.

OBJETOS SEGUROS

Nivel de la criatura	Nivel de objeto seguro
3 o inferior	0
4 a 5	1
6	2 (<i>arma +1</i>)
7	3
8	4 (<i>arma +1 de golpe</i>)
9	5 (<i>armadura +1</i>)
10	6
11	7
12	8 (<i>armadura +1 resiliente</i>)
13	9
14	10 (<i>arma +2 de golpe</i>)
15	11 (<i>armadura +2 resiliente</i>)
16	12 (<i>arma +2 de golpe mayor</i>)
17	13
18	14 (<i>armadura +2 resiliente mayor</i>)
19	15
20	16 (<i>arma +3 de golpe mayor</i>)
21	17
22	18 (<i>armadura +3 resiliente mayor</i>)
23	19 (<i>arma +3 de golpe superior</i>)
24	20 (<i>armadura +3 resiliente superior</i>)

DEFENSAS

Considera ajustar los PG, CA y salvaciones de tu criatura en función de su temática. Casi ninguna criatura tiene grandes defensas en todas las áreas, y semejantes criaturas resultan a menudo frustrantes en combate. Una criatura con una CA extrema podría significar reducir sus PG a la siguiente categoría más baja o reducir sus PG en una cantidad menor y hacer otra reducción en otra parte. Por otro lado, una criatura a la que es fácil acertar podría tener más PG y una salvación de Fortaleza fuerte para compensar.

Clase de armadura

Debido a que la CA es una de las estadísticas de combate más

CÓMO IMPROVISAR UNA CRIATURA

A medida que adquieras experiencia, puede que te des cuenta de que no necesitas crear algunas criaturas de antemano. En muchos casos, especialmente para criaturas sencillas, puedes simplemente seleccionar valores de las tablas pertinentes sobre la marcha y hacer un seguimiento de sus PG. Cuando lo hagas, apunta el valor que has utilizado. Por ejemplo, digamos que estás improvisando un soldado kóbold de 2.º nivel. Cuando llega el momento de la iniciativa, decides que tiene una Percepción moderada y apuntas "Per +8". El guerrero de tu grupo le gana en iniciativa y ataca. Decides que el soldado tiene una CA alta (consultando la tabla de Clase de armadura, ves que es 18) y añades esa información a tu nota. El Golpe del guerrero impacta y seleccionas el extremo inferior de los PG altos: 36. Ahora son 25. Tu nota dice "Per +8, CA 18, PG 25". Si llega a ser su turno, puedes concederle un Golpe entonces.

importantes, has de tener más cuidado al establecer esta cifra para cualquier criatura que esperas que acabe metida en una pelea. Una CA baja suele ser adecuada para los lanzadores de conjuros, que la compensan con su selección de conjuros potentes. La mayoría de las criaturas usan una CA alta o moderada (alta es comparable a la que tendría un PJ guerrero). Reserva la CA extrema para una criatura que está aún mejor defendida; estos valores son para criaturas que tienen defensas similares en poder a las de un campeón o monje.

CLASE DE ARMADURA

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo
-1	18	15	14	12
0	19	16	15	13
1	19	16	15	13
2	21	18	17	15
3	22	19	18	16
4	24	21	20	18
5	25	22	21	19
6	27	24	23	21
7	28	25	24	22
8	30	27	26	24
9	31	28	27	25
10	33	30	29	27
11	34	31	30	28
12	36	33	32	30
13	37	34	33	31
14	39	36	35	33
15	40	37	36	34
16	42	39	38	36
17	43	40	39	37
18	45	42	41	39
19	46	43	42	40
20	48	45	44	42
21	49	46	45	43
22	51	48	47	45
23	52	49	48	46
24	54	51	50	48

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Tiradas de salvación

A menudo puedes establecer las salvaciones rápidamente asignando un modificador alto, uno moderado y uno bajo. Algunas criaturas pueden variar, ya sea porque tienen una CA mala pero mejores salvaciones, o porque temáticamente han de tener varias salvaciones buenas y compensarlas en otros aspectos. Tienes más flexibilidad con las salvaciones y que una salvación sea 1 más o 1 menos que el número indicado no suele suponer un gran problema. Presta atención a los modificadores por Con, Des y Sab de la criatura: no tienen por qué corresponderse exactamente con las salvaciones de la misma, pero debería fundamentar tus decisiones.

Las salvaciones extremas suelen ir acompañadas de modificadores por atributo extremos o altos. Casi ninguna criatura ha de tener más de una salvación extrema, incluso a niveles altos. Asigna salvaciones horribles a las criaturas que tienen un punto débil claro; por ejemplo, una criatura casi inmóvil tendría una salvación de Reflejos horrible.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo	Horrible
-1	+9	+8	+5	+2	+0
0	+10	+9	+6	+3	+1
1	+11	+10	+7	+4	+2
2	+12	+11	+8	+5	+3
3	+14	+12	+9	+6	+4
4	+15	+14	+11	+8	+6
5	+17	+15	+12	+9	+7
6	+18	+17	+14	+11	+8
7	+20	+18	+15	+12	+10
8	+21	+19	+16	+13	+11
9	+23	+21	+18	+15	+12
10	+24	+22	+19	+16	+14
11	+26	+24	+21	+18	+15
12	+27	+25	+22	+19	+16
13	+29	+26	+23	+20	+18
14	+30	+28	+25	+22	+19
15	+32	+29	+26	+23	+20
16	+33	+30	+28	+25	+22
17	+35	+32	+29	+26	+23
18	+36	+33	+30	+27	+24
19	+38	+35	+32	+29	+26
20	+39	+36	+33	+30	+27
21	+41	+38	+35	+32	+28
22	+43	+39	+36	+33	+30
23	+44	+40	+37	+34	+31
24	+46	+42	+38	+36	+32

PUNTOS DE GOLPE

Da a una criatura PG moderados a menos que su temática sugiera que tiene que usar otro rango. Los lanzadores de conjuros, por ejemplo, suelen tener pocos. Las criaturas brutales suelen tener muchos, compensados con una CA más baja, salvaciones más débiles, menos opciones tácticas u otras limitaciones. Como se mencionó en la sección de Defensas, no querrás que una criatura con una CA extrema tenga también muchos PG.

Los Puntos de Golpe están estrechamente ligados a las inmortalidades, debilidades y resistencias, así que si tu criatura tiene alguna de ellas, consulta dicha sección antes de finalizar los PG (pág. 119).

Aptitudes de regeneración y curación

Tu criatura puede tener regeneración, curación rápida o alguna otra aptitud para curarse a sí misma. Estas aptitudes de curación pueden afectar en gran medida al desarrollo de un combate. La regeneración o la curación rápida curan un número de Puntos de Golpe cada asalto, normalmente entre un impacto y un impacto y medio. Para determinar el número de Puntos de Golpe que tiene que restablecer, consulta el valor daño alto en la tabla Daño por Golpe (pág. 120) y multiplica ese valor por el número de golpes curados. Por ejemplo, si el daño alto es 20, una regeneración entre 20 y 30 tiene sentido. El valor tiene que ser mayor si la regeneración es fácil de superar (y recuerda que la mayoría de las regeneraciones son más fáciles de superar a niveles más altos). Además, es posible que quieras reducir los PG totales de la criatura en el doble de su valor de regeneración. La curación rápida sigue las mismas reglas, pero como no puede evitar la muerte de una criatura y no siempre hay forma de desactivarla, es posible que quieras dar a la criatura más PG en lugar de curación rápida para simplificar las cosas.

Si una criatura puede usar una aptitud que la cura, esa aptitud normalmente restablece más PG ya que cuesta acciones. Una aptitud de curación a voluntad (que pueda usarse a voluntad) tiene que basarse en un conjuro de *curar* 2 rangos inferior al conjuro de rango más alto que una criatura de ese nivel podría lanzar normalmente (por ejemplo, una criatura de 11.^o nivel normalmente puede lanzar conjuros de 6.^o rango, así que basarías su aptitud de curación en un conjuro de *curar* de 4.^o rango). Si la aptitud infinge daño y cura a la vez, utiliza la misma escala de referencia anterior pero con *festín vampírico* en lugar de *curar*.

PUNTOS DE GOLPE

Nivel	Alto	Moderado	Bajo
-1	9	8 a 7	6 a 5
0	20 a 17	16 a 14	13 a 11
1	26 a 24	21 a 19	16 a 14
2	40 a 36	32 a 28	25 a 21
3	59 a 53	48 a 42	37 a 31
4	78 a 72	63 a 57	48 a 42
5	97 a 91	78 a 72	59 a 53
6	123 a 115	99 a 91	75 a 67
7	148 a 140	119 a 111	90 a 82
8	173 a 165	139 a 131	105 a 97
9	198 a 190	159 a 151	120 a 112
10	223 a 215	179 a 171	135 a 127
11	248 a 240	199 a 191	150 a 142
12	273 a 265	219 a 211	165 a 157
13	298 a 290	239 a 231	180 a 172
14	323 a 315	259 a 251	195 a 187
15	348 a 340	279 a 271	210 a 202
16	373 a 365	299 a 291	225 a 217
17	398 a 390	319 a 311	240 a 232
18	423 a 415	339 a 331	255 a 247
19	448 a 440	359 a 351	270 a 262
20	473 a 465	379 a 371	285 a 277
21	505 a 495	405 a 395	305 a 295
22	544 a 532	436 a 424	329 a 317
23	581 a 569	466 a 454	351 a 339
24	633 a 617	508 a 492	383 a 367

INMUNIDADES, DEBILIDADES Y RESISTENCIAS

Si es altamente temático que una criatura tenga una inmunidad, debilidad o resistencia, considera añadirla. La tabla Resistencias y Debilidades enumera los rangos de debilidades y resistencias por nivel.

Las inmortalidades suelen reservarse para criaturas hechas de una sustancia inusual (como un elemental de fuego, que es inmune al mismo). También puedes conceder una inmunidad si la biología o la construcción de una criatura provocan que lógicamente no se vea afectada (como la inmunidad de una criatura descerebrada a los efectos mentales).

Si la criatura debiera ser difícil de afectar con algo pero las condiciones anteriores no se cumplen, en su lugar concédele una resistencia. Por ejemplo, un pulpo gigante no está hecho de agua fría, así que no sería inmune al frío, pero su vida en las profundidades del océano lo hace resistente al frío. Normalmente utilizarás el valor más bajo de la tabla Resistencias y Debilidades para una resistencia amplia que se aplica a una gran variedad de efectos, como "físico 5 (excepto plata)", y el valor más alto para algo más limitado, como un único tipo de daño. Una criatura con una resistencia, especialmente una resistencia amplia o una resistencia física, suele tener menos PG.

Imponer a tu criatura una debilidad le añade sabor y recompensa enormemente las tácticas efectivas de los jugadores una vez que la identifican. La debilidad tiene que aplicarse a un tipo de daño o fenómeno y utilizar el extremo superior de la escala. Las criaturas suelen tener como máximo una. Si una criatura tiene una debilidad, especialmente a algo común, dale PG adicionales. La cantidad puede depender de lo dura que tiene que parecer la criatura si los PJs no explotan su debilidad; una criatura dura puede tener una cantidad de PG adicionales equivalente al cuádruple del valor de la debilidad. Una criatura con una debilidad difícil de explotar podría tener una cantidad de PG adicionales equivalente al valor de la debilidad o menos.

RESISTENCIAS Y DEBILIDADES

Nivel	Máximo	Mínimo
-1	1	1
0	3	1
1	3	2
2	5	2
3	6	3
4	7	4
5	8	4
6	9	5
7	10	5
8	11	6
9	12	6
10	13	7
11	14	7
12	15	8
13	16	8
14	17	9
15	18	9
16	19	9

17	19	10
18	20	10
19	21	11
20	22	11
21	23	12
22	24	12
23	25	13
24	26	13

La combinación de más PG y una debilidad transmite una sensación distinta de PG estándar con resistencias. Si el hecho de que la criatura sea un tanque inasequible al daño realmente encaja con su temática, usa una resistencia con una excepción, como "físico 5 (excepto plata)". Si, por el contrario, tiene más sentido que los golpes normales la superen y que la criatura simplemente tenga un gran poder de aguantar, utiliza más PG y una debilidad. Los esqueletos y los zombis son un buen ejemplo de la diferencia entre estos estilos. Los esqueletos tienen resistencia porque son huesudos y difíciles de herir. Los zombis, por otro lado, tienen más PG y una debilidad al daño cortante: son más duros, pero su cuerpo no está hecho para desviar ataques de armas y los ataques cortantes pueden destrozarlos rápidamente.

VELOCIDAD

La Velocidad de tu criatura tiene que ser de 25 pies (7,5 m) si se mueve como un humano. A partir de ahí, puedes establecer la que quieras. Recuerda que puede moverse hasta el triple de este número si dedica todo su turno a moverse, así que si quieres que los PJs puedan perseguirla, su Velocidad no puede ser muy alta. Las criaturas de niveles superiores necesitan formas de enfrentarse a los PJs voladores, a los PJs veloces y a los PJs con acciones más eficientes que les permiten atacar y retirarse con facilidad. Esto puede significar añadir una Velocidad de vuelo, dar a la criatura ataques a distancia, etc.

Las criaturas pueden tener Velocidades de trepar y nadar incluso a niveles bajos. Aunque puedes conceder a tu criatura una Velocidad de vuelo en dichos niveles, es mejor esperar hasta el 7.º nivel (cuando los PJs tienen acceso a *volar*) para conceder a tu criatura una Velocidad de vuelo si también tiene ataques a distancia u otra forma de acosar indefinidamente a distancia a los PJs.

GOLPES

Cuando construyas la selección de Golpes de tu criatura, usa las siguientes secciones para establecer el bonificador al ataque y el daño del Golpe. Dale al ataque todos los rasgos normales si es con una arma; para ataques sin armas o de armas que te inventes, dale los rasgos que creas apropiados. Ten en cuenta que dichos rasgos pueden influir en el daño que inflige el Golpe.

Puede que quieras asegurarte de que una criatura tiene un ataque sin arma si crees que es probable que sea desarmada. A partir de 7.º nivel, los PJs pueden tener la capacidad de volar, lo que hace más importante que las criaturas tengan Golpes a distancia decentes para asegurarse de que no son totalmente inútiles contra los PJs voladores (aunque podrían tener Velocidades de vuelo rápidas o algo similar).

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Bonificador al ataque

Utiliza un bonificador al ataque alto para criaturas físicamente combativas (tipo guerreros) que también suelen infligir un daño alto. Una criatura podría tener un bonificador al ataque más alto y un daño más bajo, o viceversa (por ejemplo, un bonificador al ataque moderado y un daño extremo podrían encajar con una criatura más como un bárbaro), en lugar de tener una estadística mala en otra categoría. Los lanzadores de conjuros suelen tener bonificadores de ataque malos, potencialmente a cambio de CD de conjuros extremas.

BONIFICADOR AL ATAQUE

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo
-1	+10	+8	+6	+4
0	+10	+8	+6	+4
1	+11	+9	+7	+5
2	+13	+11	+9	+7
3	+14	+12	+10	+8
4	+16	+14	+12	+9
5	+17	+15	+13	+11
6	+19	+17	+15	+12
7	+20	+18	+16	+13
8	+22	+20	+18	+15
9	+23	+21	+19	+16
10	+25	+23	+21	+17
11	+27	+24	+22	+19
12	+28	+26	+24	+20
13	+29	+27	+25	+21
14	+31	+29	+27	+23
15	+32	+30	+28	+24
16	+34	+32	+30	+25
17	+35	+33	+31	+27
18	+37	+35	+33	+28
19	+38	+36	+34	+29
20	+40	+38	+36	+31
21	+41	+39	+37	+32
22	+43	+41	+39	+33
23	+44	+42	+40	+35
24	+46	+44	+42	+36

Daño por golpe

La tabla Daño por Golpe indica el daño que una criatura tiene que infligir con un solo Golpe. Puedes usar una categoría inferior si la criatura tiene mejor precisión o una categoría superior si su precisión es menor.

Una criatura prevista para ser principalmente una amenaza cuerpo a cuerpo utiliza un daño alto para sus Golpes cuerpo a cuerpo o moderado para los Golpes cuerpo a cuerpo con el rasgo ágil. Los ataques a distancia suelen utilizar el valor moderado o incluso el bajo. Una criatura prevista para ser muy dañina utiliza los valores daño extremo, pero en ese caso puede tener un bonificador al ataque moderado. Como en la mayoría de las estadísticas, el daño extremo es más probable a niveles altos. También puedes utilizar el valor extremo para ataques especiales que la criatura solo pueda utilizar un número limitado de veces o en circunstancias que no es probable que se den todos los asaltos.

Las criaturas más versátiles, como las que pueden lanzar algunos conjuros y no están destinadas a infligir daño principalmente a través de Golpes, tienen una categoría inferior: moderada para sus Golpes cuerpo a cuerpo principales, baja para los Golpes ágiles y a distancia. Los lanzadores de conjuros y otras criaturas que no están destinadas a ser competentes en combate cerrado pueden utilizar el valor daño bajo o incluso menos si no les importan en absoluto sus Golpes.

Las entradas de la tabla daño por Golpe incluyen una expresión del daño (una tirada o tiradas más un modificador plano) que puedes usar tal cual o puedes tomar el daño entre paréntesis y diseñar tu propia expresión del daño para llegar a dicha cifra. Si haces esto último, recuerda que un d4 cuenta como 2,5 daño, un d6 como 3,5, un d8 como 4,5, un d10 como 5,5 y un d12 como 6,5. Normalmente, una expresión del daño funciona mejor cuando aproximadamente la mitad del mismo proviene de los dados y la otra mitad del modificador plano. Si tu criatura infinge daño especial, como 1d6 por fuego de ataques flamígeros, cuenta para su daño total por Golpe. Ten en cuenta que una criatura que usa una arma habrá de tener un valor de daño que encaje con dicha arma. El daño extremo funciona bien para las armas a dos manos que utilizan d10 o d12 para el daño. Por otro lado, una daga solo usa d4, así que necesitaría algo del tipo ataque furtivo para infligir daño extremo o podrías compensar el menor daño por Golpe de la daga dándole a la criatura la capacidad de atacar más eficientemente o usar otros trucos.

DAÑO POR GOLPE

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo
-1	1d6+1 (4)	1d4+1 (3)	1d4 (3)	1d4 (2)
0	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)	1d4+1 (3)
1	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)	1d6+2 (5)	1d4+2 (4)
2	1d12+4 (11)	1d10+4 (9)	1d8+4 (8)	1d6+3 (6)
3	1d12+8 (15)	1d10+6 (12)	1d8+6 (10)	1d6+5 (8)
4	2d10+7 (18)	2d8+5 (14)	2d6+5 (12)	2d4+4 (9)
5	2d12+7 (20)	2d8+7 (16)	2d6+6 (13)	2d4+6 (11)
6	2d12+10 (23)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)	2d4+7 (12)
7	2d12+12 (25)	2d10+9 (20)	2d8+8 (17)	2d6+6 (13)
8	2d12+15 (28)	2d10+11 (22)	2d8+9 (18)	2d6+8 (15)
9	2d12+17 (30)	2d10+13 (24)	2d8+11 (20)	2d6+9 (16)
10	2d12+20 (33)	2d12+13 (26)	2d10+11 (22)	2d6+10 (17)
11	2d12+22 (35)	2d12+15 (28)	2d10+12 (23)	2d8+10 (19)
12	3d12+19 (38)	3d10+14 (30)	3d8+12 (25)	3d6+10 (20)
13	3d12+21 (40)	3d10+16 (32)	3d8+14 (27)	3d6+11 (21)
14	3d12+24 (43)	3d10+18 (34)	3d8+15 (28)	3d6+13 (23)
15	3d12+26 (45)	3d12+17 (36)	3d10+14 (30)	3d6+14 (24)
16	3d12+29 (48)	3d12+18 (37)	3d10+15 (31)	3d6+15 (25)
17	3d12+31 (50)	3d12+19 (38)	3d10+16 (32)	3d6+16 (26)
18	3d12+34 (53)	3d12+20 (40)	3d10+17 (33)	3d6+17 (27)
19	4d12+29 (55)	4d10+20 (42)	4d8+17 (35)	4d6+14 (28)
20	4d12+32 (58)	4d10+22 (44)	4d8+19 (37)	4d6+15 (29)
21	4d12+34 (60)	4d10+24 (46)	4d8+20 (38)	4d6+17 (31)
22	4d12+37 (63)	4d10+26 (48)	4d8+22 (40)	4d6+18 (32)
23	4d12+39 (65)	4d12+24 (50)	4d10+20 (42)	4d6+19 (33)
24	4d12+42 (68)	4d12+26 (52)	4d10+22 (44)	4d6+21 (35)

CONJUROS

Tu criatura puede tener aptitudes mágicas que se representan mejor mediante conjuros. Si estás creando una criatura con una temática de lanzamiento de conjuros, dale conjuros preparados o espontáneos. Para una criatura que tiene conjuros debido a su naturaleza mágica, especialmente si dicha magia no es su objetivo principal, considera en su lugar darle algunos conjuros innatos. El número de conjuros que has de dar a una criatura depende de cómo esperas que emplee sus acciones en combate. Si principalmente va a asestar Golpes, puede que no tenga ningúnconjuro o puede que solo tenga algunos que le ayuden a moverse mejor o a protegerse contra ciertos tipos de magia.

Cuando elijas conjuros, apóyate mucho en la temática de la criatura. Mientras que muchos PJs eligen conjuros para cubrir una amplia variedad de situaciones, las criaturas son más evocadoras cuanto más centradas están. Considera seleccionar unas tres cuartas partes de los conjuros en función de su relevancia para la temática y el resto para otras cosas. Sin embargo, asegúrate de que los conjuros no sean todos iguales: seleccionar *bola de fuego* para la mayoría de los espacios de conjuro de una criatura no hace que una criatura de fuego sea tan atractiva como lo sería una selección variada de conjuros de fuego.

Al elegir conjuros, algunos no serán muy útiles si se lanzan con un rango extremadamente bajo en comparación con el nivel de la criatura. En particular, los conjuros dañinos pierden utilidad para una criatura que se espera que dure un solo combate. Unconjuro dañino 2 rangos por debajo del rango más alto que una

ARMAS MANUFACTURADAS

Como se indica en *Objetos* en la pág. 116, la mayoría de las criaturas tienen menos tesoro que los PJs, por lo que las que dependen de armas manufacturadas son significativamente más débiles si no ajustas el daño de las armas para compensar. El método para determinar el daño por Golpe en la pág. 120 abstrae las fuentes de daño, por lo que no has de preocuparte de ajustar el daño del arma. Si decides calcularlo, dale a tu criatura una especialización en armas o una especialización mayor en armas mucho antes de lo que la obtendría un PJ. También podrías tener que añadir ataque furtivo o aptitudes similares para hacer que la criatura infligiera más daño.

En el lado positivo, puede que quieras usar una criatura única como fuente de un tesoro de alto nivel, como una arma mágica. En estos casos, puedes que quieras determinar que el bonificador al ataque sea más alto para la runa de potencia o que el daño sea más alto para una runa de golpe potente para que los PJs sientan el efecto del arma antes de obtenerla. Esto hará que el tesoro parezca más poderoso porque han sido testigos de su poder desde el bando equivocado.

CD DE CONJURO Y MODIFICADOR AL ATAQUE DE CONJURO

Nivel	CD extrema	Modificador al ataque de conjuro extremo	CD alta	Modificador al ataque de conjuro alto	CD moderada	Modificador al ataque conjuro moderado
-1	19	+11	16	+8	13	+5
0	19	+11	16	+8	13	+5
1	20	+12	17	+9	14	+6
2	22	+14	18	+10	15	+7
3	23	+15	20	+12	17	+9
4	25	+17	21	+13	18	+10
5	26	+18	22	+14	19	+11
6	27	+19	24	+16	21	+13
7	29	+21	25	+17	22	+14
8	30	+22	26	+18	23	+15
9	32	+24	28	+20	25	+17
10	33	+25	29	+21	26	+18
11	34	+26	30	+22	27	+19
12	36	+28	32	+24	29	+21
13	37	+29	33	+25	30	+22
14	39	+31	34	+26	31	+23
15	40	+32	36	+28	33	+25
16	41	+33	37	+29	34	+26
17	43	+35	38	+30	35	+27
18	44	+36	40	+32	37	+29
19	46	+38	41	+33	38	+30
20	47	+39	42	+34	39	+31
21	48	+40	44	+36	41	+33
22	50	+42	45	+37	42	+34
23	51	+43	46	+38	43	+35
24	52	+44	48	+40	45	+37

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

el rasgo de incapacitación tiene que estar en el espacio de conjuro más alto si quieres que la criatura disponga potencialmente de todo su efecto contra los PJs.

CD de conjuro y Modificador al ataque de conjuro

Establece la CD de conjuro y el modificador al ataque de conjuro de la criatura usando la tabla CD de conjuro y Modificador al ataque de conjuro en la pág. 121. La mayoría de las criaturas usan la misma CD para todos sus conjuros, incluso si tienen varios tipos, como una criatura con conjuros preparados y conjuros innatos.

Utiliza los valores altos para los lanzadores principales y los valores moderados para las criaturas que tienen algunos conjuros suplementarios pero se centran más en el combate. A partir de 15.^o nivel, los valores extremos se convierten en lo normal para los lanzadores de conjuros. Unas pocas criaturas pueden usar los valores extremos a niveles inferiores, pero tienden a ser altamente especializadas, con defensas y Golpes muy débiles. Los lanzadores de conjuros secundarios pueden llegar a valores altos si superan el 15.^o nivel y tienen conjuros ofensivos. No hay ningún valor bajo: para empezar, la criatura no ha de tener conjuros si fuera tan mala usándolos.

Conjuros preparados y espontáneos

Los espacios de conjuros funcionan mejor para las criaturas que están destinadas a jugar como PJs lanzadores de conjuros. Elige la tradición mágica que mejor se adapte a la criatura. No estás estrictamente limitado a la lista de conjuros de dicha tradición aunque, si te ciñes a ella, la conexión de tu criatura

con la misma será más clara. La decisión de utilizar conjuros preparados o espontáneos tiene que estar en consonancia con la temática de la criatura: un lanzador de conjuros espontáneo encaja bien como criatura única, ya que otorgan mayor flexibilidad en plena batalla, mientras que un lanzador de conjuros preparado es un gran personaje recurrente que puede cambiarlos entre apariciones.

Para una criatura que puede lanzar tantos conjuros como un PJ lanzador de conjuros, el mayor rango de conjuro que puede lanzar es la mitad de su nivel redondeado hacia arriba. Tiene además cinco trucos. Si el nivel de la criatura es impar, obtiene dos espacios de conjuro del rango de conjuro más alto (más tres espacios de conjuro de cada rango inferior) o tres espacios de conjuro de dicho rango (más cuatro espacios de conjuro de cada nivel inferior). Si su nivel es par, obtiene tres espacios de conjuro del rango de conjuro más alto (más tres espacios de conjuro de cada rango inferior), o cuatro espacios de conjuro de dicho rango (más cuatro espacios de conjuro de cada rango inferior). Puedes basar el número en la clase que intentas emular o elegir más conjuros si la criatura no tiene muchas otras aptitudes.

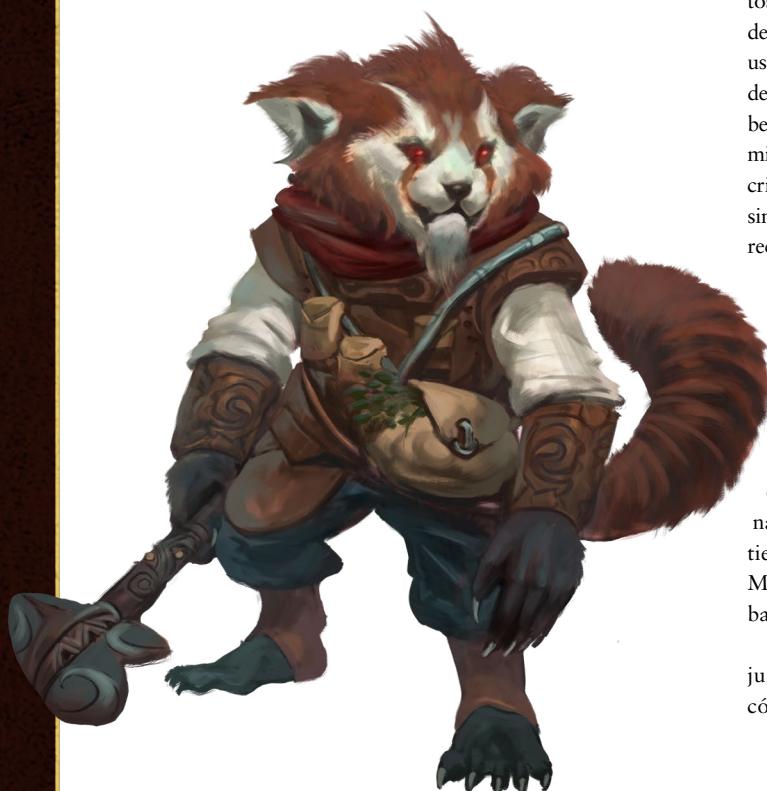
Como las criaturas suelen estar "en escena" poco tiempo, no suele ser necesario llenar todos los espacios de conjuros. A menudo basta con llenar los tres rangos de conjuros superiores, elegir trucos e incluir algunos conjuros temáticos de apoyo en el cuarto rango. En el caso de un enemigo recurrente, puedes concederle una gama amplia.

Conjuros innatos

A diferencia de los conjuros preparados y espontáneos, los conjuros innatos pueden tener un rango superior a la mitad del nivel de la criatura, redondeado hacia arriba, y puedes elegir la frecuencia con la que se utilizan; incluso pueden usarse a voluntad o ser efectos constantes. Los conjuros innatos más notables suelen ser los de rango superior, que tienen un gran impacto pero solo pueden usarse una vez, los conjuros a voluntad, que refuerzan la temática de la criatura y los conjuros constantes, que le proporcionan un beneficio continuo. Unconjuro que se puede usar un número limitado de veces y tiene un rango inferior al rango más alto de la criatura suele tener menos probabilidades de aparecer en combate; sin embargo, es una buena elección para conjuros de utilidad y recuperación, como *disipar magia* o *cuerpo sano*.

En ocasiones unconjuro innato fuertemente temático es de un rango superior al que la criatura podría lanzar normalmente, pero resulta tan apropiado que pertenece a dicho rango. Ten cuidado al hacer esto, ya que los PJs podrían no tener acceso a las contramedidas apropiadas para el mismo. Esta opción funciona mejor para conjuros de apoyo, negación de acción o control del campo de batalla que cambian las probabilidades de un combate sin matar a nadie, como elconjuro *dominar* del súculo. Estos conjuros tienen que hacer el combate más interesante, no acabar con él. Mantén el número de estos conjuros muy bajo, normalmente basta con uno.

Aunque puedes conseguir todo tipo de cosas con los conjuros innatos, empieza siempre con la temática y una idea de cómo quieras que la criatura emplee sus acciones. Y aunque



podrías darle una herramienta para contrarrestar todo tipo de ataque o truco de los PJs, recuerda que los jugadores elijeron dichas opciones para disfrutar usándolas, en lugar de verse constantemente frustrados por una criatura prácticamente invencible.

Rituales

Dado que los rituales tienen lugar durante el tiempo libre, dárse los a una criatura suele ser una elección puramente temática. En la mayoría de los casos, puedes prescindir de ellos. Si decides que una criatura necesita un ritual para tu relato, añédelo siempre que lo necesites.

DISEÑO DE APTITUDES

En este paso, consultarás las ideas para las aptitudes que anotaste cuando desarrollaste tu concepto y las diseñarás para tu criatura. Puedes consultar las aptitudes de criatura existentes en el *Manual de monstruos* y las dotes del *Manual de juego* y utilizarlas tal cual o modificarlas para adaptarlas a tus necesidades.

Cuando elijas aptitudes, piensa tanto en el número como en la diversidad de las mismas. Tener un gran número de aptitudes similares puede hacer que la criatura sea más difícil de manejar y de todos modos es probable que no pueda usarlas todas. Tener una gran variedad de aptitudes proporciona a la criatura diferentes formas de actuar en diferentes situaciones y te ayuda a guiarte como DJ. Por ejemplo, una criatura de combate puede tener una aptitud que utiliza para colocarse en posición, otra que usa cuando quiere concentrar el daño en un solo enemigo y una tercera más defensiva.

Fundamentos del diseño de aptitudes

Hay algunos principios de la creación de aptitudes que conviene tener en cuenta. Más adelante te daremos algunas orientaciones sobre tipos específicos de aptitud, pero estos principios se aplican a todo.

- Respeta la economía de acciones.
- Asegúrate de que las aptitudes son apropiadas para el nivel.
- Evita las aptitudes "invisibles".

Economía de acciones

Comprender la economía de acciones de una criatura es clave para que funcione en la partida. Recuerda lo corta que es la vida de una criatura de combate típica. Incluir un montón de aptitudes de combate puede hacer que pierdas tiempo diseñando acciones que la criatura nunca tendrá tiempo de usar. Limita tu selección al conjunto más pequeño y convincente que tenga sentido. Ten en cuenta también que las acciones especiales competirán por el tiempo con cualquier conjuro de combate que le otorgues a la criatura.

Las reacciones pueden ayudar, ya que proporcionan a la criatura una forma de actuar cuando no es su turno. Consulta Aptitudes reactivas en la pág. 125 para consejos sobre el diseño de estas complicadas aptitudes.

Debido a las capacidades de los PJs a niveles más altos, las criaturas de dichos niveles deberían tener más aptitudes que mejoraran su economía de acciones. Por ejemplo, las que usen Presa han de tener Agarrón mejorado en lugar de Agarrón, las

CONJUROS DE FOCO

Algunas criaturas tienen conjuros de foco, en especial cuando encajan claramente con la temática de la criatura. Simplemente dale los conjuros de foco que te gusten y entre 1 y 3 Puntos de Foco (también puedes permitir que tu criatura lance conjuros de foco usando espacios de conjuro). Utiliza la misma CD y modificador al ataque que con cualquier otro conjuro. Una criatura que solo tiene 1 Punto de Foco es probable que lance un conjuro de foco solo una vez, a menos que sea un enemigo recurrente. Si la criatura ya tiene un montón de conjuros, puede que quieras saltarte por completo los de foco, ya que no son tan fuertes como los espacios de conjuro de rango superior.

Velocidades tienen que ser mayores y muchas aptitudes que habrían costado una acción a un nivel inferior tienen que ser acciones gratuitas.

Nivel apropiado

Los efectos de una aptitud han de ser apropiados al nivel de la criatura. Para las dañinas, significa que siguen las directrices de daño de la pág. 124. Para el resto, echa un vistazo a los conjuros y dotes con un efecto similar para ver si son apropiados para el nivel. Por ejemplo, digamos que estás considerando dar a una criatura de 6.^o nivel la capacidad de teletransportarse una distancia corta. *Cambiar de sitio* es comparable; es un conjuro de 4.^o rango, normalmente lanzado por una criatura de 7.^o nivel o superior. Eso significa que 6.^o nivel probablemente no sea demasiado bajo, pero la criatura no tiene que poder usar la aptitud más de una vez. También puedes comparar tu criatura con las del *Manual de monstruos* para ver si sus aptitudes especiales parecen similares en poder a las de otras criaturas del mismo nivel.

Aptitudes invisibles

Evita las aptitudes que no hacen más que cambiar las matemáticas de la criatura, también conocidas como "aptitudes invisibles". Estas alteran las estadísticas de una criatura de forma invisible para los jugadores, lo que hace que la criatura sea menos atractiva porque los jugadores no la ven utilizar sus aptitudes de forma tangible o evocadora. Por ejemplo, una aptitud que permite a una criatura utilizar una acción para aumentar su precisión durante el asalto sin ningún signo externo (o peor aún, que solo concede un bonificador pasivo a su precisión) no es tan convincente, mientras que una que aumenta su daño prendiendo fuego a sus flechas sí lo es. Ambas tienen el mismo objetivo: infligir más daño en este asalto, pero una de ellas es mucho más memorable.

Aptitudes activas

Las aptitudes que una criatura utiliza en su turno son las que tienen más flexibilidad y alcance. Puedes usar la tabla CD de conjuros y modificador al ataque de conjuros en la pág. 121 para determinar las CD de las aptitudes activas así como las CD de los conjuros. Puedes hacer que una aptitud use de 1 a 3 acciones conforme sea necesario (o que sea una acción

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

gratuita en raras ocasiones) y usar casi cualquier tipo de táctica. Las dotes, conjuros y aptitudes de criaturas existentes proporcionan una gran variedad de ejemplos, así que busca algo similar a tu idea para usarlo como base.

Considera cómo quieras que tu criatura invierta sus turnos. Las actividades de dos acciones definen en gran medida el turno de la criatura, mientras que las acciones individuales son más adecuadas para los beneficios supplementarios o los Golpes normales. A medida que vayas construyendo tu idea del turno de una criatura, ¡no te olvides del movimiento! A menudo, una criatura necesita gastar acciones para colocarse en posición, sobre todo al principio de un combate. Esto es especialmente difícil con las criaturas que solo combaten cuerpo a cuerpo. Puedes dotar a estas criaturas de aptitudes similares a Carga repentina o Agarrón en salto de la mantis letal.

Utiliza las aptitudes de 3 acciones con moderación, ya que una criatura no puede usarlas si está lentificada o aturdida. Hacer que la aptitud más llamativa o definitoria de una criatura consuma 3 acciones puede significar que la criatura nunca llegue a usarla. Estas actividades han de reservarse para aptitudes que incluyan algo de movimiento (como Pisotear) o que la criatura probablemente vaya a utilizar antes de entrar en combate. No hagas que una aptitud utilice 3 acciones como forma de equilibrarla; decir "Esto puede ser más poderoso que otras aptitudes porque es menos probable que funcione" es una receta para la frustración si has creado una aptitud genial que es demasiado difícil o incluso imposible de usar para la criatura.

Ten especial cuidado con las actividades cuando diseñas criaturas jefe. Es probable que se conviertan en objetivo de los efectos perjudiciales más potentes de los PJs, que se vean agarrados, lentificados o que sus acciones se vean limitadas de alguna otra forma. Los jefes han de tener opciones sólidas que usar con 1 o 2 acciones. Esto les permite usar sus acciones restantes para escapar, usar una aptitud sencilla o hacer que el combate siga siendo dinámico.

Acciones gratuitas

Utiliza con moderación las acciones gratuitas que no tienen desencadenantes, y cuando lo hagas, casi siempre han de usarse para acciones de apoyo o utilidad, no para Golpes o movimiento. Si se te ocurre una acción gratuita, considera si tiene que ser una acción independiente o parte de un combo, como desenfundar una arma y atacar. En casos como este último, sería mejor una acción individual que permitiera a la criatura desenfundar una arma y luego Golpear.

Aptitudes de infijir daño

Si una acción especial es una acción individual con un único objetivo, a menudo puedes establecer el daño utilizando la tabla Daño por Golpe de la pág. 120. Si utiliza más de 1 acción o requiere algún tipo de preparación, puede infijir un daño superior al habitual; en estos casos, suele bastar con utilizar la columna extremo.

Para aptitudes que infijen daño en un área, usa la tabla Daño de área. Estas cifras se basan en una actividad de dos acciones (por ejemplo, la mayoría de los conjuros dañinos). Las

acciones individuales tiene que infijir mucho menos daño. Una aptitud que tenga otro efecto significativo, como aplicar un estado, tiene que infijir menos daño; para ello, mira el daño de 2 o más niveles inferiores y juzga qué valor encajaría mejor en función de la gravedad del efecto adicional. Estas aptitudes suelen permitir una tirada de salvación básica. La tabla incluye valores para las aptitudes de uso ilimitado (las que se pueden usar a voluntad) y las de uso limitado (que se pueden usar una vez o, como las aptitudes de aliento de dragón, una o dos veces pero no en turnos consecutivos).

Puedes usar los dados propuestos o generar tu propia expresión basada en el daño entre paréntesis, como se detalla en la sección Daño por Golpe en la pág. 120. Si un efecto de alto nivel tiene un área pequeña en comparación con aptitudes similares, podrías hacer que infligiera más daño.

DAÑO DE ÁREA

Nivel	Uso ilimitado	Uso limitado
-1	1d4 (2)	1d6 (4)
0	1d6 (4)	1d10 (6)
1	2d4 (5)	2d6 (7)
2	2d6 (7)	3d6 (11)
3	2d8 (9)	4d6 (14)
4	3d6 (11)	5d6 (18)
5	2d10 (12)	6d6 (21)
6	4d6 (14)	7d6 (25)
7	4d6 (15)	8d6 (28)
8	5d6 (17)	9d6 (32)
9	5d6 (18)	10d6 (35)
10	6d6 (20)	11d6 (39)
11	6d6 (21)	12d6 (42)
12	5d8 (23)	13d6 (46)
13	7d6 (24)	14d6 (49)
14	4d12 (26)	15d6 (53)
15	6d8 (27)	16d6 (56)
16	8d6 (28)	17d6 (60)
17	8d6 (29)	18d6 (63)
18	9d6 (30)	19d6 (67)
19	7d8 (32)	20d6 (70)
20	6d10 (33)	21d6 (74)
21	10d6 (35)	22d6 (77)
22	8d8 (36)	23d6 (81)
23	11d6 (38)	24d6 (84)
24	11d6 (39)	25d6 (88)

Aptitudes defensivas

Las aptitudes ofensivas activas suelen encajar mejor con las criaturas que las defensivas. La defensa de la salvación aumenta para las criaturas que son fuertemente defensivas. Para las criaturas marciales, algo tan simple como un escudo y Bloquear con el escudo suele ser suficiente. Las aptitudes defensivas suelen correr el riesgo de ser aptitudes invisibles. Para obtener ejemplos de buenas aptitudes defensivas, busca ideas en conjuros como *santuario* u otros conjuros que crean efectos protectores interesantes en lugar de simplemente conceder un bonificador. Si quieras que una

criatura sea defensiva, elige una aptitud defensiva en lugar de varias, ya que acumular varias defensas puede hacer que el combate sea frustrante. Un estilo sólido de aptitud defensiva es un cambio de modo, que hace que la criatura tenga defensas más fuertes, pero limita sus ataques, conjuros u otras opciones ofensivas.

Aptitudes reactivas

Las reacciones y las acciones gratuitas con desencadenantes pueden dar a una criatura un impacto fuera de su turno. Esto puede hacer que el combate sea más interesante, pero también puede ser arriesgado. Es tentador dar a cada criatura una reacción, pero no es necesariamente una buena idea.

Para decidir si tu criatura ha de tener una reacción, considera de entrada si tiene los reflejos o la perspicacia necesarios para reaccionar; por ejemplo, un ogro no tiene Golpe reactivo porque es un grandísimo zoquete. Por este motivo, los cíenos, los constructos y las criaturas poco inteligentes tienen menos probabilidades de tener reacciones que los demás.

En segundo lugar, fíjate en la complejidad del encuentro en el que es probable que aparezca tu criatura. Si tienes un gran número de criaturas, omitir las reacciones puede hacer que el combate fluya más rápido. En cambio, una criatura que vaya a luchar en solitario podría tener una reacción que le permitiera seguir siendo peligrosa en medio de los ataques del grupo.

Cuando diseñas reacciones, ten cuidado con las aptitudes que castigan a los jugadores por tomar decisiones perfectamente razonables, por sacar malas tiradas, etcétera. Si incluyes este tipo de aptitudes, han de reforzar la temática central de la criatura y el estilo de juego que quieras que utilice en combate. Por ejemplo, una criatura que Golpea como reacción cuando alguien falla una tirada de ataque animará a los PJs a usar sus acciones en otras tácticas, en lugar de atacar varias veces cada turno. ¿Es eso lo que quieres? ¿Es esta dinámica esencial para que la criatura se sienta como se supone que tiene que sentirse? No es el tipo de aptitud que darías a cualquier criatura, solo a un duelistas increíble o algo similar.

Las reacciones han de requerir que ocurra algo fuera de lo común, o han de ser relativamente débiles si las desencadena algo común. Una reacción que se activa cada vez que alguien intenta Golpear a una criatura es probable que sea percibida por los jugadores como poco interesante porque es muy predecible.

Las mejores reacciones han de ser telegrafiadas para que, cuando ocurran, tengan sentido para los jugadores. Piensa en una de las reacciones principales del juego: Bloquear con el escudo. La criatura alza su escudo, una acción obvia que los jugadores pueden ver, así que cuando bloquee el daño de un ataque, tiene todo el sentido del mundo. Del mismo modo, si creas una criatura cristalina, puedes hacer que acumule energía sónica en un zumbido bajo, de modo que cuando utilice una reacción para liberar una ráfaga de energía sónica al ser impactada, los jugadores puedan decir: "Oh, tendría que haberlo visto venir".

Daño de la reacción

Las reacciones tienen que utilizar un daño menor, normalmen-

te el de un Golpe moderado. Una reacción que infliga daño de área podría infiligrar daño bajo, aunque has de usar este tipo de reacciones con precaución.

Aptitudes constantes y automáticas

Ciertas aptitudes no tienen que usar ninguna acción. Las auroras son una aptitud constante común: la presencia temible, los vapores fétidos de la rata de ceniza y el hedor del xulgath son ejemplos destacados. Un aura necesita un rango y, si necesita una CD, normalmente la fijas en la CD moderada del conjuro a menos que el aura sea uno de los conceptos definitorios de la criatura. Por ejemplo, la CD del hedor del xulgath es significativamente mayor porque el aura es una parte icónica de la criatura.

Las aptitudes sobre las que la criatura no tiene control tienen que ser automáticas. Por ejemplo, el elemental de fuego incendio forestal viviente explota en llamas cuando muere. No tiene opción de no hacerlo, por lo que no tendría sentido como reacción o acción libre. Por el contrario, la aptitud Ferocidad es una reacción porque requiere que la criatura se dé un último impulso para mantenerse a 1 PG.

Daño constante y automático

Al igual que para las reacciones, el daño de una aptitud constante tiene que ser bastante bajo. Normalmente, dicho valor está justo por debajo del daño por Golpe bajo. Las aptitudes automáticas, como la aptitud explosión del incendio forestal viviente, suelen infligir un daño por Golpe moderado o un daño de área de uso ilimitado. Estas aptitudes pueden infligir incluso más daño si solo se activan cuando la criatura está muerta o ya no supone una amenaza.

Aptitudes de habilidad

Una criatura especializada puede tener aptitudes relacionadas con sus habilidades. Las dotes de habilidad del *Manual de juego* son un buen punto de partida. Evita dar a tu criatura aptitudes de habilidad que no importen en sus interacciones con los PJs.

REVISIÓN

Ahora es el momento de revisar tu criatura terminada y asegurarte de que está a la altura de tu concepto. ¿Puede hacer todo lo que querías? ¿Cumple su función? ¿Hay algo que podrías añadir o algo superfluo que podrías recortar para que la criatura sea lo que tiene que ser?

Si esta criatura está pensada para el combate, repasa unos cuantos turnos mentalmente. ¿Sigue funcionando decentemente si está lenticificada? ¿Puede entrar en combate contra los PJs de forma efectiva teniendo en cuenta sus opciones de movilidad en comparación con las de ellos? ¿Tiene alguna aptitud que nunca utilizará debido a sus otras acciones?

Cuando estés satisfecho con tu creación, estaré lista para salir a la mesa. Pero eso no es necesariamente el final. Si detectas algún problema durante la partida, puedes solucionarlo sobre la marcha. Es tu partida y puedes cambiar libremente lo que has escrito si más adelante cambias de opinión.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

APTITUDES DE RASGO

Las criaturas con determinados rasgos tienden a tener aptitudes similares entre sí. Muchas de ellas se enumeran a continuación para ayudarte a encajar con la temática del rasgo cuando diseñas tus propias criaturas. Observa las criaturas existentes con el rasgo para verlas en la práctica.

ABERRACIÓN

Sentidos normalmente visión en la oscuridad

Idiomas normalmente aklo

AGUA

Idiomas normalmente talásico

Velocidad suele tener Velocidad de nado

AIRE

Idiomas normalmente sussurano

Velocidad suele tener Velocidad de vuelo

ÁNGEL

Rasgos celestial, sagrado

Aura Cada ángel tiene un aura única basada en su función de mensajero y en cómo transmite sus mensajes.

Velocidad suele tener Velocidad de vuelo

Rituales normalmente *mensajero angelical* (*Manual de monstruos*)

ANIMAL

Idiomas ninguno

Int -4 o -5

ARCONTE

Rasgos celestial, sagrado

Aptitud de virtud Cada arconte representa una virtud específica, como el valor o la esperanza y tiene una aptitud especial basada en la virtud que representa.

ASTRAL

Sentidos visión en la oscuridad

AZATA

Rasgos celestial, sagrado

Debilidades hierro frío

Aptitud de libertad Los azatas representan cada uno una libertad específica, como la de expresión o el amor libre y tienen una aptitud especial basada en la libertad que representan.

BESTIA

Int -3 o superior

CELESTIAL

Rasgos sagrado

Sentidos visión en la oscuridad

Idiomas empíreo

Salvaciones a menudo un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

Debilidades sacrílego

Golpes suelen tener el rasgo sagrado

CIENO

Rasgos Casi todos los cienos carecen de mente y tienen el rasgo des cerebrado.

Sentidos normalmente sentir movimiento y sin vista.

CA normalmente horrible

PG normalmente alrededor del doble

Inmunidades golpes críticos, inconsciente, precisión, a menudo ácido; si no tiene vista, añade efectos visuales; si es descerbrado, añade mental.

CONSTRUCTO

Rasgos Muchos constructos carecen de mente y tienen el rasgo des cerebrado.

Inmunidades ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, espiritual, fatigado, inconsciente, indis puesto, paralizado, sangrado, veneno, vitalidad, vacío; si es descer brado, añade mental.

DAIMONION

Rasgos infernal, sacrílego

Idiomas daimónico, telepatía 100 pies [30 m]

Inmunidades efectos de muerte

Aptitud de muerte Cada daimonion representa un tipo específico de muerte, como la muerte por enfermedad o inanición y tiene una aptitud especial basada en el método de muerte que representa.

DEMONIO

Rasgos infernal, sacrílego

Idiomas chthoniano, telepatía (normalmente 100 pies [30 m])

PG normalmente altos para tener en cuenta sus múltiples debilidades

Debilidades hierro frío

Vulnerabilidad al pecado Cada demonio representa un pecado específico, como la envidia o la ira y tiene una vulnerabilidad especial basada en el pecado que representa. Esto tiene que ser algo que los PJs pudieran explotar a través de sus acciones, que tiene que causar daño mental al demonio. La cantidad de daño tiene que basarse en lo fácil que fuera aprovechar la vulnerabilidad.

Conjuros innatos divinos normalmente *cambiar de sitio* de 5.^o rango y *cambiar de sitio* de 4.^o rango a voluntad

Rituales normalmente *pacto demoníaco* (*Manual de monstruos*)

Aptitud de pecado Los demonios también tienen una aptitud especial basada en el pecado que representan, que les hace encarnar mejor el pecado o que infunde dicho pecado en otros.

DIABLO

Rasgos infernal, sacrílego

Idiomas diabólico, telepatía (normalmente 100 pies [30 m])

Inmunidades fuego; **Debilidades** sagrado; **Resistencias** físico (excepto plata), veneno

Conjuros innatos divinos normalmente un *cambiar de sitio* de 5.^o rango y *cambiar de sitio* de 4.^o rango a voluntad

Rituales normalmente *pacto diabólico* (*Manual de monstruos*)

Aptitud de jerarquía infernal Los diablos tienen una aptitud correspondiente al papel que desempeñan en la jerarquía infernal, normalmente centrada en controlar o ser controlado.

DRACÓN

Sentidos visión en la oscuridad

Idiomas normalmente dracónico

Velocidad suele tener Velocidad de vuelo

Aliento de dragón Muchos dragones tienen una actividad que les permite exhalar energía mágica y dañina, con especificaciones determinadas por su temática.

ELEMENTAL

Sentidos visión en la oscuridad

Inmortalidades parálisis, sangrado, sueño, veneno

EÓN

Rasgos monitor

Idiomas utópico y otros idiomas planarios; visualizado para eones auténticos (*Manual de monstruos*)

ESPÍRITU

Rasgos a menudo incorporeal, a menudo muerto viviente

ETÉREO

Sentidos visión en la oscuridad

FEÉRICO

Sentidos visión en la penumbra

Idiomas aklo, feérico o ambos

Debilidades hierro frío

FORESTAL

Lenguas generalmente muan

Debilidades fuego y hachas o cortante

FRÍO

Inmortalidades o Resistencias frío

FUEGO

Idiomas normalmente pírico

Inmortalidades fuego; **Debilidades** frío

Golpes suelen infligir daño por fuego

GIGANTE

Rasgos Grande o más grande, humanoide

Sentidos visión en la penumbra

Lenguas normalmente jotun

HONGO

Rasgos los hongos sin mente tienen el rasgo descerebrado

Inmortalidades si es descerebrado, mental; **Debilidades** a veces cortante o fuego

HUMANOIDE

Int -3 o superior

INCORPORAL

Fue -5

PG horribles en niveles bajos, luego bajos en niveles altos

CA típicamente baja o moderada

Inmortalidades enfermedad, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** a todo tipo de daño (excepto espiritual, fuerza o toque *fantasmal*; resistencia doble contra no mágico)

Golpes rasgo mágico, daño típicamente bajo o moderado

INFERNAL

Rasgos sacrílego

Sentidos visión en la oscuridad

Salvaciones a menudo un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra magia

Debilidades sagrado

Golpes suelen tener el rasgo sacrílego

METAL

Idiomas normalmente talicano

MONITOR

Sentidos visión en la oscuridad

MUERTO VIVIENTE

Rasgos Casi todos los muertos vivientes son sacrílegos. Los muertos vivientes fantasmales tienen el rasgo incorporeal. Los muertos vivientes sin mente, como la mayoría de los zombis, tienen el rasgo descerebrado.

Sentidos visión en la oscuridad

PG curación por el vacío (*Manual de monstruos*)

Inmortalidades efectos de muerte, enfermedad, parálisis, sueño (o inconsciente si nunca descansa), veneno; si es descerebrado, añade mental.

PLAGA

Rasgos Tamaño basado en toda la masa, normalmente Grande o mayor
PG típicamente bajos

Inmortalidades precisión, mente de plaga (*Manual de monstruos*);

Debilidades daño de área, daño por salpicadura; **Resistencias** físico, normalmente con un tipo físico con resistencia menor o ninguna

PLANTA

Rasgos las plantas sin mente tienen el rasgo descerebrado

Sentidos normalmente visión en la penumbra

Inmortalidades si es descerebrado, mental; **Debilidades** a veces fuego

PROTEICO

Rasgos monitor

Idiomas proteico

Resistencias anatomía proteica (*Manual de monstruos*), precisión

Conjuros innatos divinos movimiento sin restricciones constante

Cambiar de forma (*Manual de monstruos*)

PSICOPOMPO

Rasgos monitor

Sentidos sentir vida (normalmente 60 pies [18 m])

Idiomas requiario

Inmortalidades efectos de muerte, enfermedad

Resistencias vacío, veneno

Daño toque espiritual (*Manual de monstruos*)

TIERRA

Percepción a menudo sentido de la vibración

Idiomas normalmente petrano

Velocidad normalmente Velocidad de excavar

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

Introducción

Estructura de la campaña

Diseño de aventuras

Diseño de los encuentros

Variantes de las reglas

Arquetipo libre

Competencia sin nivel

Personajes de nivel 0

Progresión automática de los bonificadores

Aflicciones

Maldiciones

Enfermedades

Entorno

Daño medioambiental

Características medioambientales

Puertas, portones y muros

Clima

Desastres naturales

Riesgos

Reglas sobre los riesgos

Riesgos sencillos

Riesgos complejos

Cómo crear riesgos

Cómo crear criaturas

Estadísticas

Conjurados

Diseño de aptitudes

Revisión

Aptitudes de rasgo

Cómo crear PNJs

Cómo crear objetos

Cómo crear mundos

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

CÓMO CREAR PNJS

Los PNJs son aquellas criaturas que pretenden simular clases de personaje o representar a personas más que a monstruos. Es posible que sus mecánicas se sometan a un mayor escrutinio que las de las criaturas, ya que un jugador puede comparar más directamente a su pícaro con un PNJ que actúa como un pícaro. Sin embargo, esto no significa que tengas que crear un PNJ exactamente igual que un PJ.

Puedes diseñar un PNJ como lo harías con cualquier otra criatura. Si tiene que funcionar como si tuviera una clase, usa los rasgos de clase y las dotes de una clase adecuada para elegir sus aptitudes y consulta tanto las competencias de la clase como los modificadores de atributos para determinar lo fuertes que han de ser sus estadísticas. La Planificación de clase en la pág. 129 tiene ejemplos prediseñados para las clases del *Manual de juego* y *Manual de juego 2* para que puedas empezar.

Si el PNJ no tiene que funcionar como si tuviera una clase (un panadero, por ejemplo), diseña por separado. Podrás crear nuevas aptitudes conforme sea necesario para conseguir que las interacciones de los PNJs con los PJs expresen su tema y su papel en el relato. Estos PNJs pueden ser de nivel -1 o de nivel 0. Sus capacidades estarán por debajo de las de los PJs y normalmente no tienen que usar ningún rasgo de clase o dote de las clases de los PJs. Las criaturas de estos niveles tienden a ser extremadamente sencillas.

Es muy recomendable que selecciones las aptitudes de los PNJs usando rangos de competencia como harías con un PJ, aunque no necesitas ser preciso sobre el número de incrementos de habilidad que les concedes. Puedes darle acceso temprano al rango de competencia experto, maestro o legендario si es un PNJ basado en habilidades y una competencia mejor en áreas específicas, como Saber (ingeniería) para un PNJ calderero.

Nivel fuera de combate

El nivel de un PNJ tiene que representar su destreza en combate. Una persona de a pie puede no ser una amenaza en combate, incluso si es importante o muy hábil y por lo tanto tener un nivel bajo. Sin embargo, eso no significa que no pueda suponer un reto en otro tipo de encuentros. Esto está representado por un nivel fuera de combate (pág. 31) y tiende a ser específico de su área de especialización. Por ejemplo, un abogado puede ser de nivel -1 en combate, pero una criatura de nivel 4 en un encuentro relacionado con asuntos legales.

Esto también puede ocurrir a la inversa, como en el caso de una potente criatura de combate que no es adecuada para entornos sociales. Este suele ser el caso de las criaturas no entrenadas en habilidades mentales. Puedes improvisar esto mientras diriges la partida o puedes planearlo con antelación si tienes algo particular en mente.

Diseñar el nivel fuera de combate de un PNJ es relativamente sencillo. Elige el nivel que quieras que tenga para el tipo de desafío fuera de combate que tienes en mente y utiliza los números de habilidad para dicho nivel (normalmente alto o incluso extremo). Algunos desafíos, como los sociales,

requieren que la criatura tenga un nivel alto de Percepción y Voluntad, por lo que en esos casos también querrás aumentar dichos valores, que tendrán que ser moderados o altos para el nivel fuera de combate, normalmente, dependiendo de lo experto que quieras que sea el PNJ.

PX fuera de combate

Los Puntos de Experiencia obtenidos por vencer a un PNJ dependen de cómo se le haya vencido, porque los PX provienen de superar un desafío específico. Si los PJs vencen al PNJ en un escenario fuera de combate de la especialidad de este, el grupo obtiene PX en base al nivel fuera de combate del PNJ. Si se limitan a combatir con él físicamente, los PX se basan en el nivel de criatura del PNJ. Por ejemplo, durante un concurso de repostería, si los PJs asesinan al otro repostero, no solo serían descalificados, sino que probablemente serían acusados de un crimen.

Creación al estilo PJ

Si eliges construir un PNJ usando las reglas de los PJ, tu PNJ tiene que ser un desafío apropiado para una criatura de su nivel. Es probable que tenga estadísticas más bajas en algunas áreas que si lo hubieras creado usando las reglas de criatura, pero más opciones debido a su gama completa de dotes y rasgos de clase. Es mejor reservar esto para PNJ importantes y recurrentes, especialmente si están destinados a participar en tareas sociales o de exploración en lugar de solo batallas.

Aun así, hay algunas consideraciones y atajos que pueden agilizar el proceso y garantizar que el PNJ funcione según lo previsto.

- El tesoro de la criatura tiene que seguir las reglas de Tesoro para personajes nuevos de la pág. 61. Deberás tenerlo en cuenta en el tesoro general de tu campaña. Puede que incluso quieras darle al PNJ un objeto de nivel superior apropiado como asignación de tesoro para el nivel.
- Puedes acelerar la generación de modificadores de atributo haciendo que los modificadores de atributo iniciales sumen +9, con no más de un modificador a +4 (y normalmente no más de un modificador negativo). Puedes omitir un bagaje si haces esto, pero puede que quieras otorgar a la criatura dos aptitudes, que incluyan una aptitud de Saber, para representar las habilidades otorgadas por un bagaje.
- No es necesario asignar cada dote de habilidad, particularmente para un PNJ de nivel superior. Puedes elegir las más emblemáticas y pasar por alto el resto.
- Como dotes generales, Iniciativa sensacional y Dureza son buenas opciones.
- La mayoría de las directrices sobre la elección de conjuros se siguen aplicando, aunque es posible que quieras algunos conjuros de utilidad que se ocupen de los desafíos no relacionados con el combate, en particular en los espacios de bajo rango.

PLANIFICACIÓN DE CLASE

Puedes usar estas sugerencias cuando crees tu planificación para emular una clase de PJ y personalizarla como mejor te parezca. Aun así tendrás que buscar en la clase para elegir armas, dotes y similares. Cualquier estadística que no está específicamente listada puede usar números moderados.

No tienes por qué darle a un PNJ todas las aptitudes de su clase (especialmente las que solo alteran los números). La entrada de cada clase enumera varias aptitudes que son buenas opciones rápidas y hacen que los encuentros sean más interesantes. Esta sección incluye las clases del *Manual de juego* y las del *Manual de juego 2* (alquimista, bárbaro, campeón, espadachín, hechicero, investigador, monje y oráculo).

Alquimista Percepción baja; Artesanía alta; Int alta, Des o Fue moderada o mejor; PG bajos a moderados; ataque con bombas moderado. **Aptitudes** sustancias alquímicas infundidas, Bombardeo rápido si es un alquimista bombardero, algunas otras aptitudes de alquimista; normalmente es más fácil darle al alquimista sus objetos tipo bomba que usar Alquimia rápida en el momento

Bárbaro Atletismo alto; Fue alta, Con alta a moderada; CA alta; Fortaleza alta; PG altos; ataque moderado y daño extremo (cuando está en furia). **Aptitudes** Furia, aptitud de instinto y dotes relacionadas, resistencia furiosa

Bardo Ocultismo moderado, Interpretar alto, habilidades basadas en Carisma altas; Car alto; Fortaleza baja, Voluntad moderada a alta; PG bajos a moderados; precisión baja; CD de conjuros alta a extrema. **Aptitudes** Lanzamiento de conjuros de ocultismo espontáneos como un bardo de su nivel, conjuros de composición, dotes de musa

Brujo Percepción baja; habilidad de patrón alta; Int alta; CA baja; Fortaleza baja; PG bajos; precisión baja; CD de conjuro alta a extrema. **Aptitudes** lanzamiento de conjuros preparados de una tradición basada en el patrón como un brujo de su nivel, familiar, patrón de brujo y trucos, maleficios y conjuros relacionados

Campeón Percepción baja; Religión moderada; Fue o Des alta, Car moderado; CA extrema; Reflejos bajos; ataque moderado y daño alto. **Aptitudes** reacción del campeón, conjuros de devoción, aliado divino y dotes relacionadas, impacto divino, exaltar, dotes basadas en la causa, Bloqueo con el escudo

Clérigo (clérigo de clausura) Percepción alta; Religión alta, habilidad relacionada con el dios moderada o alta; CA baja; Sabiduría alta; Fortaleza baja, Voluntad alta; PG de bajos a moderados; precisión baja; CD de conjuros de alta a extrema.

Aptitudes lanzamiento de conjuros divinos preparados como un clérigo de su nivel; fuente divina; conjuros de dominio

Clérigo (sacerdote de guerra) Percepción moderada; Religión moderada, habilidad relacionada con el dios moderada o alta; Fue alta, Sab moderada; CA alta; Reflejos bajos, Voluntad alta; CD de conjuro alta. **Aptitudes** lanzamiento de conjuros divinos preparados como un clérigo de su nivel; fuente divina, Bloqueo con el escudo

Druida Percepción alta; Naturaleza alta, habilidad de orden moderada o alta; Sabiduría alta; Voluntad alta; PG de bajos a moderados; Precisión baja; CD de conjuros de alta a extrema.

Aptitudes Lanzamiento de conjuros primigenios preparados como un druida de su nivel; aptitud de orden, dotes de orden y

conjuro de orden para su orden; Bloqueo con el escudo; añade un animal al encuentro según orden animal.

Espadachín Percepción alta; Acrobacias alta, más habilidad de estilo alta; Des alta; CA alta; Fortaleza baja, Reflejos altos; PG moderados; ataque moderado y daño de bajo a moderado antes del impacto preciso más daño alto o extremo con el impacto preciso. **Aptitudes** elegancia, impacto preciso, Rematador confiado, estilo de espadachín (más rematador ejemplar a 9.º nivel).

Explorador Percepción alta; Naturaleza moderada y Supervivencia de moderada a alta; Fue o Des alta; CA alta; ataque moderado y daño alto (o para un explorador más sencillo, elimina perseguir presa y usa solo ataque alto y daño alto). **Aptitudes** cazador maestro, Perseguir presa, presa rápida, ventaja de la Naturaleza, ventaja del cazador, compañero o estilo de combate y dotes relacionadas.

Guerrero Acrobacias o Atletismo altos; Fue o Des altos; CA alta; Voluntad baja; ataque alto y daño alto. **Aptitudes** valentía, golpe reactivo, Bloqueo con el escudo, algunas aptitudes de guerrero y dotes asociadas a un estilo de combate.

Hechicero Percepción baja; habilidades de linaje moderadas y habilidades de linaje basadas en Carisma altas; Car alto; CA baja; Fortaleza baja; PG bajos; precisión baja; CD de conjuro alta a extrema. **Aptitudes** Lanzamiento de conjuros espontáneos de una tradición basada en el linaje como un hechicero de su nivel, linaje y dotes y conjuros relacionados.

Investigador Percepción alta; Sociedad alta, habilidad de metodología alta y más habilidades de lo habitual; Int alta; Fortaleza baja, Voluntad alta; PG de bajos a moderados; ataque moderado y daño de bajo a moderado antes del golpe estratégico más daño alto con el golpe estratégico. **Aptitudes** Seguir una pista, Idear una estrategia, acción de metodología

Mago Percepción baja; Arcanos alta; Int alta; CA baja; Fortaleza baja; PG bajos; precisión baja; CD de conjuro alta a extrema.

Aptitudes lanzamiento de conjuros arcanos preparados como un mago de su nivel, Drenar objeto vinculado, conjuro de esclava y conjuros de currículo.

Monje Acrobacias y/o Atletismo altos; Fue o Des alta, Sab moderada; CA alta o extrema; ataque moderado y daño alto. **Aptitudes** forma perfeccionada, golpes de metal, golpes místicos, ráfaga de golpes, posición y dotes relacionadas, aptitudes de ki.

Oráculo Religión alta, habilidad de misterio alta, habilidad relacionada con el dios moderada o alta; Car alto; CA baja; Fortaleza baja, Voluntad alta; PG de bajos a moderados; precisión baja; CD de conjuro de alta a extrema. **Aptitudes** Lanzamiento de conjuros divinos espontáneos como un oráculo de su nivel, misterio de oráculo y beneficio, truco y conjuros de revelación relacionados, maldición menor constante, activar maldición moderada tras lanzar un conjuro de revelación.

Pícaro Percepción alta; Latrocinio y Sigilo altos y más habilidades de lo habitual; Des alta (o atributo clave para un enredo de pícaro específico); CA alta; Fortaleza baja, Reflejos altos; PG de bajos a moderados; ataque moderado y daño de bajo a moderado antes del ataque furtivo más daño alto o extremo con el ataque furtivo. **Aptitudes** ataque furtivo, ataque por sorpresa, denegar ventaja, golpe maestro, impacto debilitante, enredo de pícaro y dotes relacionadas.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sustemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO CREAR OBJETOS

Crear tus propios objetos mágicos y alquímicos es una forma increíble de personalizar la aventura y la forma de jugar para tu grupo y además añadir elementos únicos sin requerir la misma profundidad mecánica que una clase, arquetipo o ascendencia completamente nuevos.

Los objetos nuevos son un gran recuerdo de aventuras anteriores y suelen ser uno de los elementos más fáciles de usar para un personaje a mitad de campaña tras obtenerlos como recompensa. Esta sección explica la filosofía y la aritmética que hay tras la creación de objetos, ¡para que puedas diseñar los tuyos en un santiamén!

CONCEPTO Y FUNCIÓN

En primer lugar, crea un concepto para el objeto basado en la función que cumple en tu partida y en el mundo del juego. Podrías incluir un objeto nuevo en unas ruinas antiguas para insinuar su historia y caracterizar a la gente que solía vivir allí. Por ejemplo, unas ruinas thassilonianas podrían tener un objeto basado en la magia rúnica, mientras que unas ruinas jistkanas podrían tener un objeto relacionado con los antiguos constructos del Imperio.

Un objeto mágico nuevo puede importar más adelante en el relato, o su función puede ser tan simple como un objeto divertido con temática de lobo para el monje que usa la Posición del lobo. Ten presente tu concepto para guiarte en el proceso. Empieza a pensar qué tipo de objeto mágico será. Cada tipo tiene su propio nicho y es probable que algunos resulten poco útiles para los PJs. Por ejemplo, las armas y armaduras nuevas requieren que el PJ renuncie al arma o armadura que ya tiene, lo que puede hacer que sea más reacio a usar los nuevos objetos a menos que sean notablemente mejores, mientras que los consumibles no tienen un impacto tan grande en el relato como los objetos permanentes.

Nivel del objeto

Por lo general, un objeto nuevo estará a unos pocos niveles de los PJs. Si es demasiado bajo, puede que no sea interesante y, si es demasiado alto, puede que sea demasiado poderoso o demasiado lucrativo para venderlo.

Comparación

En primer lugar, fíjate en objetos similares. Por ejemplo, si quieres un objeto permanente que permita volar, fíjate en la *escoba voladora*, que se desplaza por voluntad propia a un lugar y, por tanto, no puede utilizarse para obtener una gran ventaja en combate, y en las *sandalias aladas*, que sí pueden. Esto te dará una idea del rango de nivel adecuado y de las particularidades y limitaciones de los objetos existentes. Incluso podrías ajustar uno de ellos para conseguir lo que quieres con un esfuerzo mínimo.

EFFECTOS DEL OBJETO

A continuación, utiliza el concepto y la función del objeto para decidir sus efectos. Aquí es donde tu creatividad le dará vida. Asegúrate de que hace algo emocionante e inspirador que anima a la interpretación. Un objeto mágico que no hace nada más que otorgar un bonificador es mucho menos interesante, incluso si tiene un bonificador por objeto al empuñarlo o llevarlo encima, como una arma mágica. Para determinar su poder, ten en cuenta las aptitudes especiales que le

das al objeto, así como el bonificador por objeto (si lo hay) que otorga. Para consejos específicos sobre el tipo de objeto mágico que estás creando, consulta Cómo diseñar por tipo en la pág. 131.

Aptitudes especiales

A la hora de decidir qué aptitudes especiales son apropiadas para cada nivel, lo mejor es buscar conjuros similares para calibrar el efecto. Para la mayoría de consumibles, el efecto tiene que ser menos poderoso que el conjuro de mayor rango que un lanzador de conjuros del nivel del objeto podría lanzar. Los pergaminos son lo más eficaz que se puede conseguir (tienen el mismo nivel que el lanzador de conjuros), pero requerirán un lanzador que tenga el conjuro en su lista y las mismas acciones que lanzar el conjuro normalmente.

La opción más sencilla es una aptitud que se puede usar una vez al día. Para ello, el nivel del objeto tiene que ser al menos 2 niveles superior al nivel mínimo al que un lanzador de conjuros podría lanzar ese conjuro por primera vez. Por ejemplo, si tu habilidad es tan poderosa como un conjuro de 3.^{er} rango lanzado una vez al día (quizás *acelerar*), tiene que ser al menos un objeto de 7.^º nivel. Una varita básica es un buen ejemplo. Sin embargo, una varita es flexible y puede contener la elección más efectiva posible para su rango de conjuro (como conjuros de larga duración donde una vez al día es permanente a efectos prácticos), por lo que un objeto específico que no concediera tal conjuro podría tener poderes o bonificadores adicionales al mismo precio que una varita.

Si el objeto puede activarse varias veces al día, en su lugar tiene que ser al menos 4 niveles superior (9.^º nivel en nuestro ejemplo). La frecuencia puede variar desde dos veces al día hasta una vez por hora, pasando por cualquier otra frecuencia intermedia. Elegir lo que tenga sentido para que los personajes puedan utilizar el objeto con más frecuencia sin que sea constante o ilimitado. La frecuencia apropiada, o si es adecuado que tenga activaciones ilimitadas, varía en función del conjuro. Los lanzamientos ilimitados de un truco están bien, pero un efecto similar al de un conjuro que no es un truco, rara vez es una buena idea. Intenta diseñar un objeto de este tipo solo cuando estés seguro de las consecuencias.

Los objetos que pueden activarse menos de una vez al día no aparecen demasiado a menudo, y suelen encajar mejor con aptitudes que tienen sentido fuera de los encuentros. Sigue siendo mejor ceñirse a las directrices de las aptitudes que se activan una vez al día, pero estos objetos suelen tener más propiedades, y a menudo bastante extrañas.

Aptitudes constantes

Si quieres que un efecto sea constante, fija el nivel y el Precio en consecuencia. Por ejemplo, supongamos que tu grupo es de 16.^º nivel y quieras darle un objeto relacionado con el vuelo. Un conjuro

volar de 7.^o rango ya dura una hora, por lo que un lanzamiento cubre una parte significativa del día de aventuras. Para simplificar las cosas, decides crear una capa de 16.^o nivel que permite al portador volar constantemente. Recuerda, algunos efectos nunca fueron pensados para ser constantes y podrían deformar tu partida.

Acciones de activación

Cuidado al elegir el número de acciones de una activación. Una activación de 1 acción que lanza un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 2 acciones es mucho más poderosa en un encuentro que un objeto con una activación de 2 acciones. Un objeto así suele ser de nivel mucho más alto y funciona mejor con conjuros de "ayuda" o de utilidad limitada, que con conjuros ofensivos. Lo más seguro es utilizar el mismo número de acciones que el conjuro tarda normalmente en lanzarse.

Escala de utilidad

Algunos conjuros no son atractivos si su rango es demasiado bajo. Por ejemplo, un objeto que lanza *respirar fuego* de 1.^{er} rango tres veces al día puede ser de 5.^o o 6.^o nivel. El problema es que el escalado de conjuros tiene su mayor impacto a niveles bajos, por lo que el conjuro no es efectivo comparado con otras acciones que un personaje podría realizar. Es preferible realizar menos activaciones, pero más impresionantes.

Bonificadores

Si tu objeto incluye bonificadores por objeto, comprueba en la tabla siguiente los niveles mínimos de objeto a los que la aritmética del juego espera que se apliquen los bonificadores permanentes. Un objeto de nivel inferior puede otorgar un bonificador temporal, pero asegúrate de que el objeto no resulta efectivamente permanente. Si un personaje normalmente fuerza tres o menos cerraduras al día, no hay diferencia entre un bonificador +2 por objeto a forzar todas las cerraduras y una activación que le otorga un bonificador +2 por objeto a Forzar una cerradura tres veces al día.

Para los bonificadores al ataque, la CA y las salvaciones, los mínimos coinciden con *arma mágica* y *armadura mágica*. Puedes tener otros objetos con estos bonificadores (como *vendas de golpes poderosos*), pero ten en cuenta que compiten con las runas fundamentales.

Los bonificadores por habilidad vienen en una gama más amplia de objetos. Algunos son más útiles en general, por lo que un objeto de Atletismo puede ser más caro que un objeto de Sociedad equivalente. Obtener un bonificador a la Percepción es especialmente valioso comparado con un bonificador a una habilidad. El hecho de que un objeto tenga el nivel mínimo para su bonificador no significa que el bonificador tenga que ser el único poder del objeto. El objeto puede y tiene que tener un poder adicional interesante más allá del bonificador. Del mismo modo, un objeto puede tener un nivel más alto que el mínimo pero, si es mucho más alto, sus aptitudes empiezan a competir con el siguiente bonificador.

NIVELES PARA BONIFICADORES PERMANENTES DE OBJETO

Estadística	+1	+2	+3
Bonificador al ataque	2	10	16
CA	5	11	18
Salvación (runa resiliente)	8	14	20
Habilidad/Percepción	3	9	17*

* Éste es también el nivel mínimo para los objetos de cúspide.

CÓMO DISEÑAR POR TIPO

La siguiente guía se aplica a objetos de diversos tipos.

Aceites

Los aceites son consumibles que puedes untar en objetos o, en raras ocasiones, en criaturas. Ofrecen una oportunidad interesante para aplicar efectos a otros objetos. Solo recuerda no convertir accidentalmente en poción algo que tiene que aplicarse de forma tópica; por ejemplo, un personaje petrificado no puede beberse una poción que elimina dicho estado. Las acciones necesarias para utilizar un aceite dependerán de lo a conciencia que se tenga que aplicar. Si se utiliza fuera de combate, se puede tardar un minuto o más.

Armaduras y armas

Las armaduras y las armas específicas sustituyen la oportunidad de añadir runas de propiedad, por lo que tienes mucho margen para el diseño. Elige aptitudes que se sientan ligadas al hecho de que son armas o armaduras; por ejemplo, una espada flamígera con la que apuntas a un enemigo para disparar rayos de fuego es más acorde con la temática que una espada flamígera que lanza *muro de fuego* de forma inconexa.

El objeto específico tiene que costar más de lo que costaría la armadura o el arma base solo con las runas fundamentales, pero a menudo puedes descontar significativamente el coste de los componentes adicionales como parte del nicho especial del objeto específico. Ten cuidado con las armaduras o armas específicas que incluyen runas de propiedad además de aptitudes específicas únicas. Si las rebajas, puede que acabes teniendo un objeto muy superior a uno creado con el sistema normal de runas de propiedad. Esto no siempre es malo, ya que sigues renunciando a la personalización a cambio de potencia y puede ser apropiado si el objeto ocupa un lugar importante en tu relato. Eso sí, asegúrate de que la diferencia no sea demasiado drástica. Si solo quieres crear una armadura o una arma con runas y sin aptitudes especiales, puedes hacerlo. El Precio de un objeto así es la suma de los Precios de todas las runas y su nivel es el de la runa de mayor nivel del objeto.

A la hora de elegir aptitudes, también puedes considerar los dones de reliquias que se encuentran en las páginas 308 a 319. Aunque tu partida no utilice reliquias, dicha sección tiene muchas opciones clasificadas por temática. Si lo haces, ten en cuenta que las aptitudes de las reliquias suelen ser más poderosas de lo habitual para su nivel y que esas aptitudes no escalarían en un objeto mágico normal.

Bastones

Tendrás que idear una temática y confeccionar una lista de conjuros que se ciñan a ese tema, normalmente de uno a tres por rango de conjuro, todos en una lista de conjuros. Un bastón es siempre al menos 3 niveles más alto que el nivel mínimo para que un lanzador de conjuros lance el conjuro de rango más alto que contiene, por lo que un bastón con conjuros de 4.^o rango sería al menos un objeto de 10.^o nivel.

Escudos

Utiliza los *escudos recios* como referencia de la mejor Dureza, PG y UR de escudo posibles para un escudo de ese nivel. Tu nuevo escudo ha de tener menos que esos puntos de referencia, puesto

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

Introducción

Estructura de la campaña

Diseño de aventuras

Diseño de los encuentros

Variantes de las reglas

Arquetipo libre

Competencia sin nivel

Personajes de nivel 0

Progresión automática de los bonificadores

Aflicciones

Maldiciones

Enfermedades

Entorno

Daño medioambiental

Características medioambientales

Puertas, portones y muros

Clima

Desastres naturales

Riesgos

Reglas sobre los riesgos

Riesgos sencillos

Riesgos complejos

Cómo crear riesgos

Cómo crear criaturas

Estadísticas

Conjuros

Diseño de aptitudes

Revisión

Aptitudes de rasgo

Cómo crear PNJs

Cómo crear objetos

Cómo crear mundos

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

POCIONES CONTRA ELIXIRES

Las sustancias alquímicas y los objetos mágicos siguen una economía de precios similar en función de su nivel, pero los efectos de las pociónes pueden ser un poco más amplios y más directamente mágicos. Los alquimistas también pueden fabricar cantidades extremadamente grandes de elixires a un nivel de objeto igual a su nivel de alquimista, por lo que si un elixir de 17.º nivel compitiera con un conjuro de 9.º rango por poder, un alquimista estaría cargando el equivalente a más de 40 conjuros de 9.º rango y potencialmente conjuros apresurados gracias a la activación de acción individual.

que también hace algo más y con la magnitud de la reducción puedes crear espacio para aptitudes defensivas creativas.

Estructuras

Las estructuras son evocadoras y son objetos terciarios geniales, extravagantes pero que no forman parte de una construcción de combate. Eso te permite ponerles un precio asequible, pero asegúrate de que no haya un abuso oculto en el que la estructura altere drásticamente los encuentros. El rasgo estructura sirve como punto de partida.

Munición

La munición mágica es un consumible; lanzarla la destruye. Presta atención a si le das a la munición una activación: cualquier efecto grande y llamativo para su nivel casi siempre ha de tener una, ya que de lo contrario el efecto es esencialmente una acción gratuita además de un Golpe. Esto es particularmente importante para la munición de nivel extremadamente bajo, ya que un personaje de nivel alto podría usar esa munición para cada Golpe sin importarle el coste en oro. Si la munición no infinge daño por Golpe normal en un impacto, ¡recuerda decirlo! Infinge daño por defecto.

Objetos puestos

Los objetos puestos varían mucho en sus efectos, pero todos ocupan uno de los 10 objetos imbuidos de un personaje. Acuérdate de incluir la entrada del objeto puesto, si procede (o “-” si puedes imaginar a alguien llevando 10 o más sin dificultad). Dónde se lleva puesto el objeto suele coincidir con sus efectos o bonificadores: los zapatos te ayudan a moverte, las gafas afectan a tu visión, etc. Al igual que con los objetos sostenidos, imagina a un personaje llevando el objeto puesto para imaginar cómo utiliza su magia.

Los objetos de cúspide son siempre de 17.º nivel como mínimo y han de tener aptitudes únicas además de sus bonificadores, al igual que los demás objetos.

Objetos sostenidos

Normalmente, los objetos sostenidos requieren manipulación para su uso, con activaciones de Interactuar. Suelen ser herramientas, utensilios, objetos que se pueden lanzar y similares. Imagina a un PJ usando físicamente el objeto y cómo sería.

Recuerda que los objetos sostenidos son más difíciles de usar para los personajes marciales que para los lanzadores de conjuros o los personajes con las manos libres, como los monjes. Un bárbaro puede tener que renunciar a una arma a dos manos para usar un objeto sostenido, por lo que es menos

probable que lo use. Esto significa que quizás quieras diseñar objetos sostenidos específicamente para personajes no marciales o hacer que sean objetos que un personaje marcial use fuera del combate.

Pergaminos

Nunca necesitarás diseñar un pergamino nuevo, pero úsalos como comparación cuando diseñas otros tipos de consumible. Si diseñas un consumible que parece mucho mejor que un pergamino de su nivel (o más rápido de activar), probablemente tengas que subir el nivel del objeto o ajustar el efecto.

Pociónes

Las pociónes son consumibles en el sentido más estricto de la palabra: se consumen literalmente. Dado que la acción de beber no es fácil de dividir, requieren una acción individual para activarse. Esta ventaja hace que las que replican efectos de conjuros sean increíblemente poderosas y es la razón por la que casi siempre son de mayor nivel que los pergaminos con efectos similares.

Runas

Las runas de propiedad son una forma divertida y versátil de personalizar armas y armaduras sin descartar los objetos anteriores. Cada una tiene que ser bastante sencilla, sobre todo en los niveles más bajos, porque combinar runas puede complicar demasiado las cosas. Compáralas con otras propiedades para determinar el nivel adecuado.

Sustancias alquímicas

Los sustancias alquímicas son consumibles. Debido a que los alquimistas pueden fabricar un gran número de ellas de forma gratuita, tienden a ser los objetos más débiles para su nivel, con Precios más bajos. Evita los efectos alquímicos que parezcan demasiado mágicos. La alquimia es capaz de hacer cosas fantásticas, pero ha de tener su propio toque distintivo; dónde pongas el límite depende de tu partida.

Las bombas alquímicas son las armas de los alquimistas y principalmente tienen que infingir daño, con pequeños efectos adicionales. Las bombas existentes son grandes modelos. Los elixires son variados; asegúrate de no duplicar pociónes, especialmente las muy mágicas. Los venenos son una de las sustancias alquímicas más complicadas de crear, y normalmente es mejor modificar uno de los que se encuentran en las páginas 248 a 250 para no crear algo demasiado potente; compáralos con venenos del mismo tipo que tengan una incubación y una duración de etapa similares, ya que los venenos con una incubación y una duración más largos tienden a infingir mucho más daño. El material alquímico se utiliza mejor para añadir un poco de rareza. Puede ser creativo e interesante, pero no suele ser potente.

Talismanes

Dado que los talismanes se colocan con antelación pero no es necesario realizar ninguna acción para recuperarlos, recompensan la previsión y la planificación. Los que se pueden activar como una acción gratuita también tienen la mejor eficacia de acción de todos los consumibles. Del mismo modo que los pergaminos recompensan a determinados lanzadores de conjuros, los requisitos de los talismanes recompensan a determinados tipos de personaje. Los talismanes

pueden conceder un único uso de una dote, con un efecto adicional si el personaje ya la tiene. Piensa en los talismanes como la respuesta de los personajes marciales a los pergaminos para ampliar las opciones de aquellos de tu mesa que no son lanzadores de conjuros.

Varitas

No necesitarás diseñar *varitas mágicas* básicas, pero puede que quieras una varita especial. Cuando diseñas una nueva varita especial, su nivel será normalmente de 1 a 2 niveles superior al de la varita básica, dependiendo de la magnitud del efecto especial. Recuerda que si haces la varita 2 niveles más alta, ahora está compitiendo con varitas de un conjuro de todo un rango superior, ¡así que el efecto especial tiene que valer ese coste!

COMPLETA LOS NÚMEROS

Ya casi has terminado. El último paso es llenar los números.

CD

Elige las CD de las aptitudes del objeto, normalmente usando las CD típicas de la tabla de abajo. Un objeto con una función limitada puede tener una CD hasta 2 más alta y uno que obliga a realizar una salvación (como un aura) suele tener una CD 2 más baja. Cuanto más baja sea la CD, más rápido quedará obsoleto el objeto.

CD DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Nivel del objeto	CD
1	15
2	16
3	17
4	18
5	19
6	20
7	23
8	24
9	25
10	27
11	28
12	29
13	30
14	31
15	34
16	35
17	37
18	38
19	41
20	43

Precio de los objetos

Cada nivel de objeto tiene un rango de precios. Basándote en la función y en las aptitudes del objeto, decide en qué rango colocarlo. Hay mucha variación y en principio solo has de preocuparte del Precio si esperas que los PJs sean capaces de venderlo.

Los **objetos primarios** cuestan cerca del valor más alto para su nivel. Tienen un gran impacto en el combate o en la capacidad del jugador. Esto incluye armas, armaduras y objetos de Percepción. El precio más alto es para objetos como *arma mágica*, *armadura mágica* y objetos de cúspide. Así, una *arma +1 de golpe* cuesta 100 po a 4.^o nivel.

Los **objetos secundarios**, con valores medios, proporcionan beneficios secundarios significativos o mejoran habilidades de apoyo o no de combate de gran importancia, como Medicina o Artesanía.

Los **objetos terciarios**, con un valor bajo, son objetos raros o muy específicos, que no suelen ser fundamentales para la creación de un personaje. Los especialmente extraños pueden estar a caballo entre dos niveles.

PRECIO DE LOS OBJETOS MÁGICOS PERMANENTES

Nivel	Precio	Objeto básico
1	10 a 20 po	
2	25 a 35 po	<i>arma +1</i>
3	45 a 60 po	objeto +1 a una habilidad
4	75 a 100 po	<i>arma +1 de golpe</i>
5	125 a 160 po	<i>armadura +1</i>
6	200 a 250 po	
7	300 a 360 po	
8	415 a 500 po	<i>armadura +1 resiliente</i>
9	575 a 700 po	objeto +2 a una habilidad
10	820 a 1000 po	<i>arma +2 de golpe</i>
11	1160 a 1400 po	<i>armadura +2 resiliente</i>
12	1640 a 2000 po	<i>arma +2 de golpe mayor</i>
13	2400 a 3000 po	
14	3600 a 4500 po	<i>armadura +2 resiliente mayor</i>
15	5300 a 6500 po	
16	7900 a 10 000 po	<i>arma +3 de golpe mayor</i>
17	12 000 a 15 000 po	objeto +3 a una habilidad, objeto de cúspide
18	18 600 a 24 000 po	<i>armadura +3 resiliente mayor</i>
19	30 400 a 40 000 po	<i>arma +3 de golpe superior</i>
20	52 000 a 70 000 po	<i>armadura +3 resiliente superior</i>

Consumibles

Los consumibles tienen un rango ligeramente más estrecho, con objetos de gama alta como pergaminos, pociones curativas óptimas o consumibles extremadamente útiles como una *poción de invisibilidad* en el extremo superior.

PRECIO DE LOS CONSUMIBLES

Nivel	Precio
1	3 a 4 po
2	5 a 7 po
3	8 a 12 po
4	13 a 20 po
5	21 a 30 po
6	31 a 50 po
7	51 a 70 po
8	71 a 100 po
9	101 a 150 po
10	151 a 200 po
11	201 a 300 po
12	301 a 400 po
13	401 a 600 po
14	601 a 900 po
15	901 a 1300 po
16	1301 a 2000 po
17	2001 a 3000 po
18	3001 a 5000 po
19	5001 a 8000 po
20	8001 a 14 000 po

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO CREAR MUNDOS

Como Director de juego, tú controlas los detalles del mundo que exploran tus jugadores. El Escenario de campaña de la Era de los Presagios Perdidos es un mundo exuberante, adecuado para innumerables aventuras, pero puede que prefieras aventurarte en mundos completamente nuevos, ¡donde cada aspecto de la ambientación y del relato lo hayas decidido tú!

Crear tu propio mundo de campaña puede ser un proceso creativo muy gratificante, ya que te permite dar vida al escenario exacto que imaginas. Te concede una gran flexibilidad, ya que puedes diseñar solo lo que necesitas para las próximas aventuras y puedes adaptar el mundo sobre la marcha para satisfacer las demandas de tu narrativa. También te concede un gran control, ya que te permite diseñar exactamente el escenario que necesitas para el relato que quieras contar. Por último, evita algunos de los problemas que pueden surgir al jugar dentro de una ambientación de campaña ya existente, donde podrías crear una narrativa que contradijera el canon publicado o tus jugadores podrían tropezarse con importantes deslices de la trama o la ambientación. Sean cuales sean los objetivos de tu ambientación, este capítulo te guía paso a paso por el proceso de diseño.

ENFOQUE DEL DISEÑO

La ambientación puede abordarse de muchas maneras, pero fundamentalmente se reduce a una simple preferencia. ¿Empiezas a gran escala y vas enfocando o empiezas poco a poco y vas creciendo? Esta sección esboza un enfoque en gran medida descendente, pero puedes diseñar de forma ascendente simplemente empezando por el final de esta sección y yendo hacia atrás. En cualquier caso, es posible saltar de una sección a otra según te llega la inspiración, ¡y no pasa nada!

Al crear un mundo, corres el riesgo de sentirte abrumado por la cantidad de decisiones a tomar. Recuerda que no es necesario que las tomes todas para cada aspecto de tu mundo y a la vez. Céntrate primero en los elementos que necesitas para el relato y la partida y luego añade el resto que quieras. También querrás dejar espacio para las aportaciones de tus jugadores: las sesiones de juego son más memorables y atractivas cuando todos los miembros de la mesa comparten la experiencia narrativa (en la pág. 19 encontrarás más información sobre la contribución de los jugadores a la narrativa).

Sin embargo, antes de decidir nada más, tiene que establecer tu concepto y tus objetivos. ¿Te imaginas una ambientación *steampunk* con mucha magia en la que los humanos son una pequeña minoría? ¿Un mundo en el que la única magia proviene de panteones de dioses en disputa, cuyos seguidores están atrapados en sus guerras por el poder? ¿Una pintoresca ciudad aislada de un mundo por lo demás desconocido, más allá de un vasto e impenetrable bosque de árboles esqueléticos ahogados por la niebla? ¿Estás diseñando un mundo para una campaña de varios años o para una aventura rápida? Tener una idea en mente te ayudará a orientar tus elecciones

mientras creas tu mundo y conocer tus objetivos te ayudará a centrarte en diseñar lo que necesitas.

Descendente

El enfoque descendente es ideal si tienes mucho tiempo para dedicar a la ambientación. Cuando diseñas un escenario de arriba abajo, te centras inicialmente en el panorama general. Puede que ya tengas una idea de los grandes protagonistas de tu mundo o multiverso. Puede que quieras hacer una crónica de mil años o más del relato de la ambientación. Puede que ya hayas esbozado un mapamundi con continentes, naciones y rutas comerciales que abarcan todo el globo. Este enfoque comienza con grandes generalidades que se van detallando durante la partida y a medida que las diseñas.

Ascendente

Con un enfoque ascendente de la ambientación, se empieza por lo pequeño y lo local. Céntrate en la ubicación inicial y en las necesidades inmediatas de tu campaña y luego expandelas a medida que se desarrolla el relato. Esta estrategia funciona bien para los que tienen menos tiempo que dedicar a la creación del mundo, ya que solo hay que preparar el mínimo detalle necesario para atraer a los jugadores hacia la aventura e ir ampliando solo cuando la campaña lo requiere.

EL MUNDO

Aunque la creación del mundo puede incluir el diseño de mucho más que un único planeta, la mayoría de aventuras se desarrollan íntegramente en un solo mundo. Es una buena idea tener un amplio conocimiento de dicho mundo en su conjunto.

Fundamentos planetarios

Al diseñar las características físicas de un mundo de campaña, querrás determinar su forma y la distribución general de las masas de tierra. También puedes establecer su tamaño, aunque ten en cuenta que la escala de un mundo generalmente tiene un impacto bastante pequeño en las aventuras que tienen lugar en él.

Forma

En una ambientación de fantasía, la forma de tu mundo no tiene por qué ser esférica, como dictan las leyes de la física. Puede tener la forma que quieras, ¡e incluso puede no ser un planeta!

Esfera: salvo por alguna catástrofe, los mundos de nuestra realidad son casi esféricos debido a la influencia de la gravedad.

Irregular: ¿Y si tu mundo es Plano, un toroide o tiene forma

de cilindro, cubo u otro poliedro? ¿Y si es algo aún más extraño? Con una forma tan inusual, puede que tengas que decidir cómo funcionan la gravedad, la atmósfera y otros detalles.

Mundo hueco: ¿Y si las masas de tierra y las civilizaciones de un mundo existieran en la superficie interior de una esfera hueca? En un mundo así, el horizonte se elevaría hacia arriba, permitiendo a las criaturas ver puntos de referencia a distancias extraordinarias. La luz podría emanar de un sol situado en el centro del mundo, de otras fuentes naturales o mágicas o simplemente no existir.

Masas terrestres

El siguiente paso importante en la creación de un mundo es esbozar los océanos y las principales masas continentales del planeta. En la Tierra, dichos accidentes geológicos son el resultado de la tectónica de placas. En un mundo de fantasía, sin embargo, los océanos podrían haber sido separados de la tierra por la acción de titanes o los continentes podrían haber sido modelados para adaptarse a los caprichos de un dios. A continuación se enumeran algunos tipos comunes de masas de tierra.

Archipiélago: una extensión de vasto océano, salpicada de cadenas de pequeños grupos de islas, atolones e islotes.

Grandes islas: región marítima dominada por grandes islas de varios cientos de kilómetros de diámetro.

Isla-continente: una isla enorme, casi del tamaño de un continente, rodeada de océano.

Continente: forma terrestre extensa que (normalmente) descansa sobre una placa tectónica y que cambia gradualmente de posición a lo largo del tiempo.

Supercontinente: el conjunto de los continentes del mundo en una inmensa masa de tierra.

Entorno

El entorno y el terreno de una región pueden suponer un reto tan grande para un grupo de aventureros como cualquiera de los enemigos a los que se enfrentan. La siguiente sección hace referencia a las categorías de entorno que comienzan en la pág. 90.

Entornos comunes

Los siguientes entornos son lo suficientemente comunes como para aparecer en casi cualquier aventura o mundo.

Acuático: los océanos, mares, lagos y otras grandes vías fluviales son entornos acuáticos.

Ártico: los entornos árticos suelen aparecer cerca de los extremos norte y sur de un mundo, aunque las elevaciones extremas, los mundos con formas inusuales y las fuerzas sobrenaturales pueden dar lugar a terrenos árticos en otros lugares.

Bosque: la composición de un bosque depende del clima y la altitud, siendo más comunes las selvas espesas cerca del ecuador, los bosques de hoja caduca en zonas más templadas y los de hoja perenne en latitudes y altitudes más altas. La mayoría de mundos tienen una línea de arbolado, una elevación por encima de la cual los árboles no pueden crecer.

Desiertos: los desiertos pueden aparecer en cualquier lugar

de un mundo donde las precipitaciones son escasas, incluso junto a algunos océanos. Cualquier gran masa de tierra que carezca por completo de agua puede ser un desierto.

Llanuras: en su mayoría llanas y despejadas, las llanuras suelen estar a menor altitud, pero también pueden encontrarse a mayor altitud en las mesetas.

Montañas: los picos más altos de un mundo pueden alcanzar decenas de miles de pies (*m*) sobre el nivel del mar. Esta categoría también incluye las colinas, que no suelen superar los 1000 pies (300 *m*) de altura.

Pantanos: amplias llanuras aluviales, lagos poco profundos y marismas pueden aparecer en la mayoría de las latitudes.

Urbano: las ciudades y los asentamientos son entornos urbanos. Estas zonas se detallan en Asentamientos, a partir de la pág. 168.

Entornos extremos

Algunas aventuras llevan a lugares fantásticos del mundo o del multiverso que rara vez son pisados por los mortales.

Aéreo: un mundo puede incluir ventosos reinos de islas flotantes y castillos en las nubes.

Glaciar: enormes placas de hielo denso que se mueven constantemente bajo su propio e inmenso peso, los glaciares son páramos helados, plagados de columnas de hielo puntiagudas y de grietas cubiertas de nieve.

Submarino: un subconjunto de los entornos acuáticos, los entornos submarinos son las zonas sumergidas bajo las olas.

Subterráneo: algunos mundos tienen profundas cavernas naturales, mientras que otros tienen extensos túneles serpentinos y reinos interminables bajo la superficie.

Volcánico: los paisajes infernales de lava fundida, ceniza ardiente y temperaturas abrasadoras suponen un peligro inmediato.

Cómo cartografiar un mundo

A muchos Directores de juego les gusta tener un mapa de su región local, nación o incluso del mundo entero. El objetivo principal es designar lugares de importancia para la campaña; no necesitas detallar cada aldea o arboleda, pero tener una idea de las características principales puede ayudarte a ti y a los otros jugadores a visualizar el mundo en el que estáis jugando.

Paso 1. Costas: el primer paso y el más sencillo es separar la tierra del mar. Los mapas regionales pueden tener una sola línea costera, si la tienen. A mayor escala, hay que considerar la ubicación de las islas principales, las cadenas de archipiélagos, los atolones y los islotes. Un mapamundi ha de tener en cuenta el tamaño y la ubicación de los continentes.

Paso 2. Topografía: traza con lápiz una cordillera aproximada para cada cadena montañosa de la región. Las cadenas montañosas son comunes a lo largo de las costas donde las placas continentales se empujan entre sí. Si se extienden hacia el mar, las cadenas montañosas suelen dar lugar a una cadena de islas costeras. Indica las colinas en las regiones adyacentes a las montañas y en otros lugares conforme sea necesario para demostrar la elevación. Los terrenos no marcados en un mapa terrestre suelen ser llanuras bajas.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

REFERENCIA DE LA CAMPAÑA

Antes de que empiece la campaña, es posible que quieras empezar a esbozar una referencia de la misma: un documento evolutivo que puedes revisar y anotar fácilmente durante la partida y que fije la geografía, las facciones, el relato, los personajes y las tramas centrales de tu campaña.

Paso 3. Cursos de agua: es importante tener en cuenta que los ríos fluyen hacia abajo, desde las zonas elevadas hacia el mar, tomando siempre el camino de menor resistencia. Los poderosos cursos de agua pueden esculpir cañones o gargantas a lo largo de milenios, pero nunca deberían atravesar cadenas montañosas. Del mismo modo, los cursos de agua no se bifurcan: los afluentes se unen a los ríos a medida que fluyen río abajo.

Paso 4. Terreno y entorno: dibuja las características interesantes del terreno, como bosques, desiertos o tundras. Puedes diferenciarlos por clima, separando los bosques de coníferas y los caducífolios de las selvas tropicales o las taigas árticas. El terreno que no se menciona específicamente en un mapa terrestre se considera normalmente una variedad de pastizal.

Paso 5. Civilización: ahora estás listo para colocar los elementos de la civilización. Las grandes ciudades han de estar situadas cerca del agua potable y los recursos naturales. Los asentamientos más grandes están conectados por carreteras principales que evitan los bosques y otros terrenos difíciles, pero que pueden serpentejar a través de puertos de montaña cuando hay un comercio lucrativo que lo exige. Añade asentamientos más pequeños a lo largo de las carreteras, conectados a su vez por caminos y senderos más pequeños. Por último, traza fronteras políticas y señala otros lugares de interés.

CIVILIZACIÓN

Una vez decididos los principales accidentes geográficos y el terreno de tu mundo, es hora de establecer naciones y asentamientos significativos.

A la hora de diseñar las culturas de un mundo, puedes centrarte en las zonas que es más probable que el grupo explore primero. Esto te permitirá establecer los detalles y la profundidad de los pueblos de una región antes de expandirte a otras. Esto no quiere decir que no hayas de tener ideas sobre las culturas más allá de tu asentamiento inicial, sino que no tienes por qué decidir todos los detalles de cada cultura a la vez.

Como siempre, no hace falta que demarques todos los reinos del mundo ni que indiques todas las ciudades, aldeas y pueblos. Concéntrate en lo que necesitas para tu historia y tu aventura: dejar áreas geográficas desconocidas puede dar lugar a relatos posteriores, cuando el grupo se aventure más lejos de casa.

Puntos de referencia sociales

Las siguientes secciones pueden ayudarte a establecer ciertas verdades sobre tu mundo en su conjunto. A partir de allí, puedes decidir los detalles de los grupos culturales específicos, incluyendo si se desvían de los estándares globales.

Tecnología

A lo largo de la historia, uno de los principales impulsores de la cultura mundial ha sido el continuo avance de la tecnología en la guerra, la agricultura y la industria. Las siguientes categorías son una aproximación de los niveles tecnológicos del mundo real, pero el avance puede variar en tu mundo. ¿Qué cotas de tecnología se han alcanzado? ¿Algún grupo se ha quedado atrás o ha dado un salto adelante?

Primitiva: las armas y herramientas de esta era temprana se fabrican principalmente con hueso, madera o piedra. El conocimiento de la cantería permite a las primeras civilizaciones levantar muros y edificios de piedra.

Antigua: los avances en minería y metalurgia permiten fabricar armas y herramientas de bronce. La rotación de cultivos y el almacenamiento en graneros garantizan una mayor supervivencia en épocas de hambruna. Las galeras a remos y a vela facilitan el comercio entre los asentamientos fluviales y costeros. Los carros se utilizan mucho en la guerra.

Clásica: la superioridad de las tácticas militares y la ingeniería de las calzadas permiten el rápido despliegue de la infantería con armas de hierro y el apoyo de la caballería montada. Los avances en complejos sistemas de irrigación y la construcción de acueductos conducen a la abundancia en las cosechas y a espectaculares mejoras sanitarias.

Medieval: la guerra en esta época viene definida por las armaduras de hierro, las ballestas y las armas forjadas con acero.

Ilustración: el desarrollo de la pólvora negra y de las armas de fuego de avancarga de un solo disparo cambia enormemente la guerra, dejando obsoletas las armaduras metálicas. Navíos más grandes permiten cruzar los océanos y el comercio a larga distancia con costas lejanas. La imprenta acelera la alfabetización y la difusión de nuevas ideas.

El vapor: las máquinas de vapor sustituyen a los medios de transporte de tracción animal o a vela, lo que supone un cambio significativo del combustible de la madera al carbón. Los avances científicos conducen a la creación de dirigibles y globos de observación. Las armas de fuego sencillas son sustituidas por revólveres de repetición y fusiles de cerrojo.

Implicación divina

¿Cuál es la naturaleza de los dioses? ¿Existen? En caso afirmativo, ¿son omnipotentes y omniscientes? ¿Cómo solicita un seguidor un favor divino? Las respuestas a estas preguntas te ayudarán a determinar hasta qué punto la fe divina influye en las culturas de tu mundo.

No existen: los dioses no existen en este mundo o, si existen, son ajenos o se desprecian por completo de los asuntos de los mortales. Si existen, no hacen notar su presencia ni otorgan poderes a sus adoradores.

Limitados: los dioses existen, aunque permanecen alejados del mundo de los mortales y solo dan a conocer su presencia divina a unos pocos elegidos.

Aceptados: la influencia divina es un hecho aceptado en la vida cotidiana. Su voluntad se ejecuta a través de sacerdotes y religiones organizadas. Los avatares divinos pueden aparecer en el mundo en circunstancias extremas.

Omnipresentes: los dioses viven entre los mortales y ejercen



directamente su voluntad divina. Hay dioses que gobernan naciones enteras y exigen obediencia absoluta a sus fieles seguidores.

Magia

¿Existe la magia? En caso afirmativo, ¿qué tradiciones existen? ¿Cuáles son las fuentes del poder de un lanzador de conjuros y cómo obtiene y canaliza dicha magia?

No hay magia: en este mundo no existe ningún tipo de magia. Los conjuros y efectos mágicos no funcionan. Considera las variantes de la pág. 82 para compensar la falta de objetos mágicos.

Poca magia: la magia es misteriosa y tabú. Los escasos practicantes de las artes místicas son temidos o rechazados. De nuevo, considera las variantes de la pág. 82 para equilibrar la relativa escasez de objetos mágicos.

Común: la magia es un hecho aceptado de la vida cotidiana, aunque sus misterios están fuera del alcance de la mayoría de personas. Las puertas y portales mágicos pueden llevar a los viajeros "entendidos" al otro lado del mundo o del multiverso.

Alta magia: la magia y los objetos mágicos son habituales en la sociedad. Puede ser tan fácil aprender a lanzar conjuros como aprender un nuevo idioma. Los objetos mágicos simulan diversas tecnologías modernas con gran exactitud y son igual de accesibles. Lo fantástico nunca está a más de un tiro de piedra.

Cómo diseñar naciones

Para cualquier nación que introduzcas en tu ambientación, querrás proporcionar al menos una descripción mínima: su concepto central. La cantidad de detalles adicionales que proporciones dependerá de las necesidades de tu relato. Es probable que quieras establecer suficiente información para crear un bloque de estadísticas (pág. 167) para la nación de la que proceden tus aventureros, las naciones en las que es probable que pasen un tiempo significativo y las principales naciones aliadas y enemigas de las mismas, si es probable que formen parte de la trama.

Cuando crees una nación, recuerda que los distintos elementos estarán conectados con el relato de la tierra y su gente, sus relaciones con las naciones cercanas y sus habitantes actuales. Esta interconexión te ayudará a diseñar una gran cantidad de ganchos argumentales y proporcionará detalles inmersivos a tus jugadores.

Más allá de estos detalles básicos, las siguientes consideraciones pueden ayudarte a dar cuerpo a las naciones de tu escenario.

Ubicación, tamaño y población

Las fronteras geográficas principales, como montañas, mares y grandes ríos, suelen constituir los límites naturales de un reino. Dependiendo de su liderazgo, cultura y recursos disponibles, un país puede ser tan pequeño como una ciudad-estado o tan

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjuros
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Sistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

DISEÑO CONSCIENTE DE CULTURAS

La creación de culturas fantásticas es un tema delicado, ya que puede ser demasiado fácil crear una cultura o un grupo basándose en estereotipos perjudiciales o reducciones simplistas de grupos del mundo real. Crear culturas enteras a partir de tropos de género perjudiciales, como "pagano de la selva" o "noble samurái", reduce las culturas del mundo real a caricaturas y perpetúa ideas erróneas sobre las personas de esas culturas. Inspirarse en el mundo real es maravilloso (nuestro mundo está lleno de una increíble diversidad de culturas y pueblos), pero hay que hacerlo con cuidado y respeto por esas fuentes.

grande como un imperio que abarca todo un continente. Salvo que se disponga de medios tecnológicos o mágicos para viajar y comunicarse, la mayoría de naciones siguen siendo relativamente pequeñas (solo unos cientos de kilómetros de ancho), simplemente porque resulta demasiado difícil para una sola entidad gobernante supervisar y mantener la totalidad de un estado más grande.

Las poblaciones nacionales fluctúan debido a multitud de factores externos. Los avances en sanidad, medicina y agricultura pueden estimular un crecimiento espectacular de la población, mientras que la guerra, la hambruna o la peste pueden devastarla. Por regla general, las naciones-estado más pequeñas tienen una población de unos cien mil habitantes, mientras que un imperio que se extiende por todo un continente puede superar con creces los cien millones.

La cantidad de habitantes es solo una parte de la ecuación. Averiguar las proporciones de cada ascendencia en la población y pensar en cómo interactúan los miembros de las distintas ascendencias puede dar lugar a ideas interesantes para el relato o al menos darte algunos puntos de partida para soñar cómo se fundó la nación y su historia posterior.

Características culturales

¿Qué elementos destacan de la cultura predominante de la nación? Una nación puede tener una postura inusual respecto a la religión, un grupo demográfico específico, características naturales distintivas, puntos de vista políticos notables o cualquier número de elementos únicos que la diferencian de otras naciones de tu región. Estos rasgos distintivos pueden orientar tus decisiones sobre muchos otros aspectos de la misma.

Historia

¿Cómo surgió la nación? ¿Se ha mantenido en pie desde tiempo inmemorial, como un bastión de estabilidad mientras el resto del mundo cambiaba a su alrededor? Quizá se construyó sobre las ruinas de otra civilización, destruida por alguna calamidad olvidada. O tal vez sea una nación joven, nacida recientemente en medio de los continuos conflictos de su mundo. ¿Qué vestigios del pasado se pueden encontrar o se han ocultado deliberadamente? ¿Cómo se han adaptado los habitantes de la nación al cambio y en qué han fracasado?

Economía y posturas políticas

Determina los recursos e industrias clave que impulsan la economía de la nación. La disponibilidad de recursos naturales puede establecer las fronteras nacionales, la industria local y otros elementos de la sociedad que allí reside. Por ejemplo, una zona con pocos recursos podría tener una sociedad nómada, mientras que una nación rica en recursos podría desarrollar una opulenta clase mercantil.

Dichos recursos también pueden afectar a las relaciones internacionales. Una zona pobre en un recurso específico puede tener una fuerte relación comercial con una nación cercana que lo posee, ¡o pueden estar en guerra! Las naciones también discrepan en cuanto a estructuras políticas, leyes, religión y muchos otros factores.

También querrás tener en cuenta a los PNJs importantes de cada nación. Esto incluye a los gobernantes oficiales, pero también a otros actores importantes, tanto si ejercen funciones oficiales como si actúan entre bastidores.

Construcción de asentamientos

En Pathfinder, los asentamientos son el lugar donde los personajes pueden descansar, reponer fuerzas, reconvertirse y dedicarse a otras actividades en relativa paz. Tradicionalmente, una banda de aventureros se reúne en algún tipo de asentamiento, ya sea una pequeña aldea enclavada en el límite de alguna frontera salvaje o una bulliciosa ciudad portuaria en el corazón de una nación. Algunas aventuras se desarrollan íntegramente en un único asentamiento, mientras que en otras el grupo visita los asentamientos solo brevemente entre sus aventuras en las tierras vírgenes.

Lo primero que has de tener en cuenta a la hora de construir un asentamiento es su papel en el relato. ¿Se trata de una gran metrópolis que los héroes visitarán una y otra vez durante sus aventuras? ¿Una aldea remota donde comenzar sus aventuras? ¿La lejana capital desde la que un malvado tirano emite crueles edictos? El papel del asentamiento en la campaña determinará muchas de las decisiones que tomes sobre el lugar.

Una vez que sepas por qué necesitas el asentamiento, considera cuál es el motivo de su existencia. Los asentamientos suelen fundarse cerca de fuentes de agua potable, normalmente a lo largo de un río o en un lugar con acceso a pozos o manantiales adecuados. Además, requieren algún tipo de tránsito hacia otros lugares, ya sean carreteras o vías fluviales. Aunque puede resultar más fácil crear una aldea o ciudad simplemente para que sirva a las necesidades de los personajes, determinar qué función tiene independientemente de los personajes añade verosimilitud y puede proporcionar ganchos para otras historias.

Asentamientos, en la pág. 168, describe los componentes de un bloque de estadísticas de asentamiento, que has de crear para cualquier asentamiento que esperas que visiten tus personajes. El proceso de creación de ese bloque de estadísticas te ayudará a detallar tu comunidad.

Cómo trazar el mapa de un asentamiento

No subestimes la utilidad de dibujar un mapa de los asentamientos importantes, como aquel en el que comienza tu aventura. No se pretende que sea una representación perfecta dibujada a escala, sino de esbozar la forma y el tamaño

aproximados del asentamiento. Asegúrate de destacar algunas estructuras clave útiles para la campaña.

Paso 1. Diseño urbano: el diseño de un asentamiento es tan único como el terreno sobre el que se asienta. En primer lugar, decide cuál es la principal ruta comercial del asentamiento. Normalmente se trata de un río, que aporta agua dulce, pescado y transporte rápido. Las ciudades más grandes pueden crecer más si tienen acceso a un puerto de aguas profundas o a una gran ruta comercial terrestre. Incluso los asentamientos concebidos con una trama cuadriculada tienden a extenderse a lo largo de las rutas comerciales establecidas antes de expandirse hacia el exterior.

Paso 2. Barrios: las ciudades de más de mil habitantes suelen tener murallas defensivas. A medida que un asentamiento crece en tamaño y población, a menudo se construyen fortificaciones de piedra adicionales más allá del centro de la ciudad, que segmentan aún más la ciudad en barrios. Una metrópolis, por ejemplo, puede tener varios barrios distintos: El barrio del Castillo, el barrio Noble, la colina del Templo, los Jardines, la Corte de los Eruditos, la plaza de los Artesanos, los muelles, los suburbios, etc.

Paso 3. Mercados y tiendas: destina uno o varios espacios abiertos del asentamiento a una plaza de mercado, que suele crecer en el centro de la ciudad, a lo largo de una carretera principal que cruza la ruta comercial principal del asentamiento. En el perímetro de los tenderetes y los puestos de un bazar hay tiendas permanentes que ofrecen mercancías y servicios más cauros. Aquí, en el corazón palpitante del comercio de la ciudad, los aventureros pueden prepararse para próximas expediciones o vender sus mal habidas ganancias a su regreso.

Paso 4. Posadas: los héroes necesitan un lugar donde celebrar y recuperarse entre aventura y aventura. Además de alojamiento público y privado, las posadas de un asentamiento suelen servir comida y bebida. Al igual que el mercado, las posadas suelen construirse en lugares céntricos donde confluyen las rutas comerciales. En tu campaña, las posadas son lugares ideales para difundir cotilleos, presentar a PNJs destacados e iniciar misiones. Por el precio adecuado, los posaderos pueden alquilar cajas fuertes para guardar dinero y otros objetos de valor entre aventuras.

Paso 5. Puntos de referencia: para dar a tus ciudades un sentido de personalidad y sabor local, diseña un puñado de puntos de referencia icónicos para que los PJ's los visiten. Los nombres memorables hacen que estos lugares sean más interesantes. Un observatorio cualquiera podría ser digno de mención, pero la Atalaya Celestial tiene un aire de intriga que podría dar lugar a un divertido gancho de aventura.

RELIGIÓN

Las grandes historias de los mitos y las leyendas hablan de inmortales con increíbles poderes de creación y destrucción. Algunos se entrometen en los asuntos de los mortales, moldeando héroes e historia a su antojo, mientras que otros permanecen distantes o ajenos al mundo mortal. Independientemente del mundo que estés creando, la religión (o incluso la ausencia de ella) dará forma a la gente y a los relatos que cuentes.

Teología

Las tradiciones religiosas se suelen clasificar por su creencia en uno o varios seres divinos.

Politeísmo: este sistema de creencias postula la existencia de muchos dioses. Los dioses politeístas suelen abrazar áreas de interés particulares y a menudo reflejan la apariencia de sus adoradores. La principal filosofía religiosa de la Era de los Presagios Perdidos es politeísta.

Dualismo: esta filosofía propugna un conflicto permanente entre dos fuerzas cósmicas diametralmente opuestas; por lo general, el bien y el mal o la ley y el caos. Los acólitos de cada fe casi siempre se ven a sí mismos como justos y a los de la creencia opuesta como falsos.

Monoteísmo: una doctrina monoteísta reconoce la existencia de un único dios verdadero. El dios supremo puede mostrar más de un aspecto, pero seguir siendo un único ser, como Gozreh de la Era de los Presagios Perdidos.

Panteísmo: el poder divino surge del propio universo o como subproducto del poder colectivo de muchos dioses que comparten alguna faceta común, formando en ambos casos una vasta entidad divina que lo abarca todo. Los adoradores a veces apelan a conceptos fundamentales específicos o a aspectos del universo o se dedican a ellos.

Animismo: en lugar de adorar a dioses asociados con almas y esencias espirituales del más allá, el animismo ve la fuerza vital en cada parte del mundo, ya sean los árboles de un bosque antiguo o una imponente cascada. Un ejemplo de animismo en la Era de los Presagios Perdidos es la conexión entre el pueblo shoanti y sus tótems, con los que forjan una relación cuando alcanzan la mayoría de edad.

Ateísmo: en algunos mundos de campaña, todos los dioses han muerto, han abandonado a sus adoradores o nunca han existido. Los mortales de dichos mundos pueden aferrarse a las creencias y establecer religiones en nombre de lo divino, pero no hay auténticos dioses que respondan a sus plegarias.

Panteones

En las tradiciones politeístas, un panteón es una jerarquía divina de múltiples (o incluso todos) los dioses.

Universal: todos los dioses de la ambientación pertenecen a un único panteón. Las diferentes culturas pueden tener sus propios nombres para el dios de la magia, por ejemplo, pero solo un dios responde a sus plegarias.

Ancestral o regional: cada ascendencia o región rinde culto a su propio panteón. Estos panteones coexisten en la misma cosmología, pero establecen el control en reinos divinos separados. A través del cosmos, varios dioses de panteones dispares pueden compartir la misma área de interés, pero rara vez compiten por los adoradores de panteones rivales.

Competitivos: el mundo contiene panteones regionales más pequeños, que compiten por el culto de los mortales. Solo un dios de un área de interés específica puede ascender a un poder mayor en todos los panteones. Por ello, los dioses suelen ser poco leales a sus propios panteones y pueden pasarse a otro panteón si con ello consiguen más fieles.

Ninguno: los dioses de este multiverso actúan como individuos sin lazos familiares ni agendas comunes que los unan entre sí.

Dioses

Estos seres inmortales ostentan un vasto poder e influencia,

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

alimentados por la fe y las almas de los adoradores mortales. En Pathfinder, los dioses también dictan algunas de las aptitudes de los campeones y clérigos que canalizan su poder. Cuando diseñas dioses, tendrás que incluir las estadísticas divinas y los beneficios de los devotos que se describen a continuación.

Rango divino

Los dioses suelen estar clasificados en una jerarquía divina, desde los recién ascendidos a los dioses creadores todopoderosos de poder insondable.

Dios: situados en lo alto de la pirámide divina, los dioses disponen de un poder y unos recursos casi ilimitados. Sus congregaciones mortales son numerosas y (normalmente) están bien financiadas.

Semidiós: los semidioses tienen un gran poder, aunque a menudo están subordinados a otro dios o simplemente son inferiores al poder de un dios completo.

Cuasi dios: el rango más débil de la divinidad, muchos cuasi dioses son mortales recién ascendidos que alcanzaron sus poderes divinos a través de una apoteosis ritual o nativos planarios que han acumulado su propio poder divino.

Estadísticas divinas

En Pathfinder, los dioses no son solo un elemento narrativo del mundo, sino también un componente mecánico de algunas clases.

Áreas de interés: cada dios tiene una o más áreas de interés sobre las que ostenta influencia divina. Estos ámbitos suelen abarcar conceptos universales, como el honor, la noche o la tranquilidad. Los dioses con áreas de interés similares pueden trabajar por una causa común o enfrentarse entre sí, dependiendo de sus objetivos y rango divino.

Edictos: todos los dioses tienen edictos, que son los principios que exigen a sus fieles (especialmente al clero con poderes divinos, como los campeones y los clérigos) que promuevan en el mundo. Un dios suele tener de uno a tres edictos simples y directos.

Anatema: lo opuesto a un edicto, un anatema es aquello que un dios no tolera. Los campeones y clérigos han de evitar los anatemas de su dios o se arriesgan a perder sus poderes divinos e incluso los fieles laicos suelen sentirse culpables por realizar tales actos, ya que pesarán en su contra en la otra vida. Como con los edictos, un dios suele tener dos o tres elementos simples y directos en su anatema.

Beneficios para el devoto

Los dioses conceden un estatus privilegiado y poder especial a los más fervientes e influyentes de su grey.

Conjuros de clérigo: cuando preparan conjuros, los clérigos pueden elegir entre conjuros específicos concedidos por el dios, además de los disponibles en la lista de conjuros divinos. Un dios siempre concede unconjuro de 1.^{er} rango y normalmente otros dos, todos elegidos de listas de conjuros no divinos. El número exacto de conjuros que un dios concede puede variar (un dios centrado en la magia puede conceder más) aunque no tiene que exceder un conjuro de cada rango.

Fuente divina: los clérigos canalizan el poder divino de un dios como una fuente de vitalidad o como energía del vacío. La mayoría de los dioses conceden *curar* o *dañar*, pero algunas ofrecen la posibilidad de elegir entre ambos. La fuente divina

específica de un dios tiene que basarse en sus áreas de interés.

Santificación divina: algunos dioses permiten o requieren que sus mayores devotos, normalmente campeones y clérigos, se dediquen a realizar actos sagrados o sacrificios. Una anotación del tipo "tiene que elegir sagrado" o "tiene que elegir sacrílego" indica que el dios requiere ese compromiso. "Puede elegir sagrado" o "puede elegir sacrílego" indica que el dios lo permite además de muchas otras opciones.

Habilidad divina: los campeones y clérigos obtienen automáticamente el rango de competencia entrenado en la habilidad divina de su dios. Asigna al dios una habilidad que tenga sinergia con sus áreas de interés. Por ejemplo, Intimidación sería apropiada para un dios de la tiranía, o Engaño para una diosa de la astucia.

Dominios: cada dios otorga una serie de dominios que reflejan sus áreas de interés divinas. Los campeones y los clérigos pueden aprender los conjuros de dominio de los dominios de su dios. Cada uno de los dioses de Pathfinder tiene cuatro dominios y muchos tienen uno o más dominios alternativos. Aunque este número suele ser suficiente para transmitir los intereses de un dios y dar a los jugadores suficientes opciones, puedes dar a tus dioses tantos dominios como quieras.

Arma predilecta: los clérigos obtienen acceso al arma predilecta de su dios, así como el rango de competencia entrenado con ella; los clérigos sacerdotes de guerra obtienen beneficios adicionales. Cada dios tiene una arma predilecta. Debido a que los beneficios de tener una arma predilecta avanzada son muy fuertes, deberías asignar armas predilectas sencillas o marciales a menos que un dios esté tan vinculado temáticamente con una arma avanzada que necesites darle una.

COSMOLOGÍA

Una curiosidad que trasciende muchas culturas es preguntarse qué maravillas hay más allá del cielo nocturno. ¿Hay alguien que nos observe desde la luna? ¿Qué reinos son el hogar de los dioses y cómo es caminar en su divina presencia? ¿Es el mundo de los mortales el centro del universo o toda vida es insignificante? Este tipo de reflexiones espirituales es fundamental en los sistemas de creencias de todo el mundo. Como diseñador de mundos, tienes la oportunidad de dar respuesta a esas eternas preguntas diseñando el multiverso en toda su inexplicable grandeza. Los siguientes son algunos de los aspectos de tu cosmología que puedes tener en cuenta, pero al decidirlos, también has de considerar cuántos de estos detalles se conocen en tu mundo... y quién los conoce.

El Universo

La realidad en la que los mortales viven su corta existencia es conocida por sabios y eruditos con muchos nombres: el Universo o el reino de los mortales, entre otros. La estructura del universo físico puede seguir cualquiera de los siguientes modelos, o puede ser algo completamente diferente.

Inmenso: el universo es un vacío inimaginablemente disperso de espacio infinito, plagado de estrellas, planetas y colecciones de residuos.

Límitado: el universo físico del mundo de tu campaña puede ser de menor alcance, pero mucho más fantasioso. Por ejemplo, en el hinduismo, el cosmos se sustenta sobre los lomos de cu-

tro elefantes, que a su vez están sobre el caparazón de una tortuga del tamaño de un mundo, mientras que la cosmología nómada describe nueve mundos conectados por un inmenso fresno.

Extraño: a veces el universo es más complejo que las dos categorías anteriores o puede que encaje dentro de múltiples realidades. ¿Y si el universo que los PJs conocen es en realidad una simulación mágica o mecánica de tal complejidad que sus habitantes no son conscientes de que ellos mismos existen como una conciencia artificial?

Composición del Espacio Exterior

El espacio que hay entre las estrellas también puede afectar a los relatos que se cuentan en ese mundo.

Vacío: en la astronomía convencional, el espacio exterior es un inmenso vacío casi perfecto. En algunos escenarios (incluida la Era de los Presagios Perdidos, donde se conoce como el Tapiz Oscuro), el firmamento sin caminos entre las estrellas es una extensión ominosa que solo alberga seres horribles de maldad incomprendible.

Cielo infinito: ¿Y si el azul del cielo se extendiera eternamente? Bastaría con volar lo suficientemente alto y lejos para llegar a otro mundo.

Esferas celestes: los antiguos griegos postulaban que los planetas, las estrellas y demás estaban incrustados como joyas dentro de orbes celestes de quintaesencia metidos unos dentro de otros.

El Sistema Solar

¿Cuál es la forma y la estructura del sistema solar que contiene el mundo de tu partida?

Heliocéntrica: la física dicta que todos los planetas de un sistema orbitan alrededor del sol.

Geocéntrica: ¿Y si el mundo de tu partida es en realidad el centro del sistema estelar o quizás incluso el centro del universo conocido?

Esfera de Dyson: tal vez un sistema solar ha sido encerrado en una estructura artificial diseñada para aprovechar el poder del sol.

Planetas y lunas

En la antigüedad, los astrónomos observaron que algunas de las luces parpadeantes del cielo nocturno se movían de forma diferente a las demás. Con el tiempo, estos vagabundos celestes pasaron a denominarse planetas, muchos de ellos orbitados por sus propias lunas. ¿Hay otros planetas orbitando alrededor del sol de tu mundo? ¿Son terrestres, gigantes gaseosos o algo menos común? ¿Cuántas lunas hay? Puede que los personajes nunca se aventuren allí, pero los cuerpos celestes pueden tener una gran influencia en una cultura y ayudarte a describir tu mundo de forma evocadora y distintiva. En algunas campañas, puede que incluso quieras ambientar aventuras en esos cuerpos celestes.

El Multiverso

En Pathfinder, el universo físico de tu mundo es un Plano dentro de un multiverso mucho más amplio. Los Planos, en la pág. 172, detalla cómo funcionan los Planos y el multiverso

de la Era de los Presagios Perdidos, pero puedes adaptar los planos a tu historia y a tu mundo, ¡o incluso crear un nuevo multiverso desde cero! Tal vez solo haya dos planos más allá del Universo material, diametralmente opuestos y en guerra por las almas mortales o quizás el multiverso consista solo en una serie de infinitas realidades alternativas. Las opciones son infinitas, solo limitadas por tu imaginación y el relato que quieras contar.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
Introducción
Estructura de la campaña
Diseño de aventuras
Diseño de los encuentros
Variantes de las reglas
Arquetipo libre
Competencia sin nivel
Personajes de nivel 0
Progresión automática de los bonificadores
Aflicciones
Maldiciones
Enfermedades
Entorno
Daño medioambiental
Características medioambientales
Puertas, portones y muros
Clima
Desastres naturales
Riesgos
Reglas sobre los riesgos
Riesgos sencillos
Riesgos complejos
Cómo crear riesgos
Cómo crear criaturas
Estadísticas
Conjurados
Diseño de aptitudes
Revisión
Aptitudes de rasgo
Cómo crear PNJs
Cómo crear objetos
Cómo crear mundos
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CAPÍTULO 3:

LA ERA DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS

Hace diez mil años, el mundo de Golarion estuvo a punto de ser destruido. La Gran Caída, como llegó a conocerse aquel acontecimiento de nivel de extinción, vio al mundo azotado por una lluvia de estrellas fugaces que hundieron continentes, ahuecaron nuevos mares y destruyeron civilizaciones. El mundo tardó siglos en recuperarse y la sociedad aún más en reconstruirse, pero lo hizo.

HISTORIA

Los enanos ascendieron a la superficie desde los confines subterráneos de las **Tierras Oscuras** en su legendaria **Búsqueda del Cielo**, los elfos regresaron del planeta vecino de **Castrovel** a través de una red de portales para reclamar sus tierras y tradiciones y los gnomos del misterioso **Primer Mundo** buscaron refugio por razones largo tiempo olvidadas. Los supervivientes de otras ascendencias que se habían refugiado durante el terror y la destrucción de la Gran Caída emergieron durante la Era de la Oscuridad para reclamar sus tierras ancestrales, desde tribus de goblins con un don para sobrevivir a pesar de todas las probabilidades en su contra hasta diligentes medianos que emergieron de las ruinas para fundar sus propias sociedades.

Pero la recuperación más asombrosa fue la de la humanidad. Menos de dos mil años después de la casi extinción provocada por la Gran Caída, la Era del Destino vio surgir por todo el mundo muchos nuevos imperios humanos. La humanidad construyó estructuras maravillosas y sus escuelas volvieron a aprender magia que se creía perdida. Entre aquellas naciones humanas había un hombre llamado **Aroden**, un superviviente inmortal de la devastación de la Gran Caída. Hacía tiempo que Aroden había reunido un grupo de leales súbditos que le seguían con admiración, pues la inmortalidad no era más que una de las maravillas que había logrado.

La mayor de ellas estaba aún por llegar. Aroden descubrió un fragmento de poderosa magia que hoy conocemos como la **Piedra Estelar**, un fragmento de las estrellas fugaces que cayeron durante la Gran Caída, que se había alojado en el fondo del Mar Interior. El contacto con aquel artefacto alienígena provocó en Aroden visiones fantasmagóricas, le sometió a una serie de letales pruebas marciales y le planteó agotadores dilemas morales que desafiaron sus límites más que ninguna de las arduas experiencias que había soportado hasta entonces. Salió de aquella prueba convertido en un dios viviente y su primer acto divino fue alzar del fondo del mar la **Piedra Estelar** y la masa de tierra sobre la que yacía para formar la Isla de Kortos (también conocida como **Isla de la Piedra Estelar**), donde fundó la ciudad de **Absalom**.

En los siglos siguientes, Absalom creció hasta convertirse en una de las mayores ciudades del mundo y el legado de Aroden creció con ella. Con el paso de los milenios, su atención se fue desviando cada vez más de las preocupaciones de los habitantes del Mar Interior hacia asuntos etéreos que van más allá del conocimiento de los mortales, pero las profecías hablaban de un momento en el que regresaría a Golarion y guiaría a la humanidad triunfalmente hacia una Era de la Gloria.

A medida que se acercaba el momento del regreso de Aroden, naciones enteras emprendieron preparativos monumentales para darle la bienvenida a Golarion.

Pero en vez de eso, Aroden murió y con él la fiabilidad de las profecías. Golarion se vio asolado por tormentas, guerras y una devastación sobrenatural cuando la muerte del dios marcó el comienzo de una nueva era: una época de incertidumbre, pero también de oportunidades. Es la **Era de los Presagios Perdidos**, una era que necesita héroes como nunca.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



LA REGIÓN DEL MAR INTERIOR

Aunque infinitas oportunidades de aventura aguardan en otros continentes, mundos y Planos, la Región del mar Interior es el centro del Escenario de campaña Pathfinder. Con docenas de naciones, imperios, fronteras y tierras vírgenes, ¡esta región presenta un enorme abanico de oportunidades para el heroísmo y la villanía, la exploración y la aventura!

Las páginas 146 a 155 dividen la Región del mar Interior en diez regiones separadas, cada una con sus propias temáticas. Aquí solo se presenta un breve resumen de cada región, suficiente para establecer el escenario y despertar la imaginación. Si estás interesado en explorar más a fondo Golarion y la Región del mar Interior, consulta las publicaciones Presagios Perdidos, Aventuras y Sendas de aventuras. Las Sendas de aventuras presentan material en profundidad sobre la región y campañas enteras, ¡cuyas aventuras llevan a un flamante grupo de héroes hasta la cima del poder!

El año en la Región del mar Interior es el **4724 del Recuento de Absalom (ra)**. A medida que el calendario avanza en el mundo real, también avanza para Golarion. El *Manual de juego* se publicó por primera vez en el año 2023, y el año correspondiente de la Región del mar Interior termina con los mismos dos dígitos finales que el año actual. La historia de Golarion es extensa, pero dos de los acontecimientos más significativos que dieron forma al mundo ocurrieron en el -5293 ra, cuando la **Gran Caída** casi puso fin al mundo, y en el 4606 ra, cuando **Aroden**, el dios de la humanidad, murió, y las profecías de todo el mundo empezaron a fallar, dando comienzo a la Era de los Presagios Perdidos.

El mapa de la pág. 142 representa la Región del mar Interior, dividida en las diez subregiones que se exploran en las páginas siguientes. Las fronteras de dichas regiones son más temáticas que políticas. Para una exploración en profundidad de la Región del mar Interior y sus docenas de naciones y tierras vírgenes, consulta la *Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*.

MÁS ALLÁ DEL MAR INTERIOR

La Región del mar Interior está formada por el continente de Avistan y la parte septentrional del continente de Garund, pero es solo una parte de un mundo mucho mayor. Garund se extiende más al sur y sus confines meridionales albergan muchas civilizaciones y culturas inexploradas. A medida que se viaja hacia el este desde el Mar Interior, la vasta extensión del continente de Casmaron se extiende más allá del horizonte. Con el inmenso mar interior de Castrovin, Casmaron es el mayor de los continentes de Golarion y el hogar de algunos de sus imperios más antiguos y prósperos. El **Imperio Padishah de Kelesh** domina gran parte del oeste de Casmaron, con su satrapía de Qadira adentrándose en el Mar Interior. Al sur de Kelesh se encuentra la península de **Vudra**, una enorme y antigua civilización formada por más de cien reinos semiindependientes. Los **Ciento y Un Navíos de Khiben-Sald** (que fue uno de los maharajás más poderosos de Vudra) visitaron Avistan en la antigüedad y extendieron la influencia de la cultura de Vudra por todo el Mar Interior. En la costa suroeste de Casmaron se encuentra la nación isleña de **Ibydos**, una pequeña tierra que esconde profecías titánicas capaces de transformar

a simples mortales en **dioses-héroes**. Muy al norte, al este de Brevoy, se encuentra la tierra de Iobara, una sociedad en ruinas devastada por la peste y otros desastres. El este de Casmaron está dominado por las extensas llanuras conocidas como el **Mar de Hierba**, donde los jinetes de **Karazh** y la ciudad de **Ular-Kel** son los únicos bastiones estables en las interminables tierras vírgenes.

Más al este de Casmaron se encuentra el continente de **Tian Xia**, una región a menudo llamada los Imperios del Dragón. El norte de Tian Xia conecta con el continente más septentrional de Golarion, una extensión helada conocida como la **Corona del Mundo**; este continente forma un puente de tierra entre Tian Xia y Avistan sobre el polo norte. Aunque la ruta comercial es gélida y peligrosa, inmigrantes y mercaderes la recorren cada año, llevando codiciados productos Tian para llenar las tazas y adornar los platos de las casas de té taldanas. Los exploradores más audaces a veces zarpan de un continente a otro, poniendo sus miras en el centro comercial de **Goka**, una metrópolis que rivaliza con Absalom en ser la ciudad más grande del mundo.

Al sur de Tian Xia se encuentra el misterioso continente de **Sarusán**, del que poco se sabe debido a las poderosas tormentas y las molestas corrientes que ahuyentan a los exploradores y envuelven sus costas. Si se dirigen al oeste desde la Región del mar Interior, los navegantes se encuentran con los restos destrozados del perdido **Azlan**, un continente en ruinas que albergó uno de los primeros imperios de la humanidad hasta que fue destruido durante la Gran Caída. Siguiendo hacia el oeste desde estas ruinas se llega a las costas de **Arcaidia**, una tierra con tradiciones mágicas inusuales y naciones poderosas de por sí.

Las Tierras Oscuras

Bajo todas las tierras de la superficie, excavados en la misma corteza del planeta, se encuentran los retorcidos túneles del reino subterráneo tripartito conocido colectivamente como las **Tierras Oscuras**, que alberga grandes horrores y peligros, pero igualmente grandes oportunidades de triunfo y de tesoros. Bajo la superficie se encuentra la región conocida como **Nar-Voth**, una tierra de tortuosos sistemas de cuevas interconectadas. Otrora los enanos y los orcos vivían aquí, hasta que se trasladaron a la superficie después de la Gran Caída; ahora está gobernada por quienes permanecieron y prosperan en la oscuridad, como los xulgaths y los calignis.

Sekamina, sede del poder del Imperio de los hombres serpiente en tiempos prehistóricos, se encuentra bajo Nar-Voth. Las cavernas aquí son mucho más grandes que las de arriba, y algunas parecen abarcar continentes enteros. La ciudad gul de **Nemret Noktoria** también se encuentra aquí, muy por debajo de las naciones de la superficie de Osirion y Thuvia. Seres extraños y horribles, como los bizarros **seugathi** y los horripilantes **gogiteth**, se arrastran desde las partes aún más profundas de las Tierras Oscuras, asegurando que la región permanezca poco explorada.

Las capas más profundas de las Tierras Oscuras se conocen como **Orv**. Los rumores hablan de enormes bóvedas que contienen biomas fantásticos, construidos con fines desconocidos por poderosos seres alienígenas, pero pocos exploradores pue-

EL TIEMPO

Al igual que la Tierra, Golarion gira sobre su eje aproximadamente una vez cada 24 horas. Una semana tiene 7 días, y un año, 52 semanas. Para mantener el calendario sincronizado con el año astronómico, se añade un día bisiesto al segundo mes del año cada 4 años.

MESES Y DÍAS

Los nombres de los meses del año en la Región del mar Interior (*NdC: que se escriben con minúscula inicial*) son los siguientes.

Abadio (enero)	Erasto (julio)
Calistril (febrero)	Arodio (agosto)
Farasto (marzo)	Rova (septiembre)
Gozran (abril)	Lamashan (octubre)
Desnio (mayo)	Neth (noviembre)
Sarenith (junio)	Kuthona (diciembre)

Los nombres de los días de la semana (*NdC: que se escriben con minúscula inicial*) son los siguientes.

Día de la luna (lunes)
Día del trabajo (martes)
Día del bienestar (miércoles)
Día del juramento (jueves)
Día del fuego (viernes)
Día de las estrellas (sábado)
Día del sol (domingo)

den enfrentarse a los peligros de las Tierras Oscuras el tiempo suficiente para regresar con la verdad.

El Sistema Solar

Golarion no es más que uno de los once mundos que orbitan alrededor de su sol. Para la gran mayoría de los habitantes del planeta, los otros mundos son poco más que puntos de luz en el cielo, pero no están tan distantes como cabría esperar. Los planetas de **Akiton** y **Castrovel** son los vecinos más cercanos de Golarion. Viajeros de ambos han visitado e incluso se han asentado en Golarion, sobre todo los elfos, originarios de Castrovel. Incluso el planeta más lejano, el remoto **Aucturno**, ha influido en Golarion, y sus habitantes alienígenas ejercen un toque siniestro en el mundo que hace poco puso en peligro a todo el planeta. Así pues, los sabios no descartan los peligros y maravillas que habitan en otros planetas del sistema solar de Golarion.

EL GRAN MÁS ALLÁ

Hay innumerables planetas más allá del sistema solar de Golarion, pero incluso esos innumerables mundos del **Universo** no son sino un fragmento comparado con lo que hay más allá, en el multiverso. Otros planos de existencia y dimensiones extrañas envuelven esta realidad en una serie de esferas organizadas en capas, conocidas colectivamente como **El Gran Más Allá**. Este modelo de realidad es tanto una metáfora de conceptos que las mentes mortales tienen dificultades para comprender como una descripción física, ya que en El Gran Más Allá todo es posible. Para más información sobre otros planos de existencia, consulta la pág. 172.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



ABSALOM Y LA ISLA DE LA PIEDRA ESTELAR

En el corazón del Mar Interior se alza la **Isla de Kortos**, alzada de las aguas hace miles de años como primer acto divino de Aroden. Esta asombrosa hazaña marcó el amanecer de la Era de la Entronización y el primer año del calendario llamado Recuento de Absalom (ra). La ciudad de Absalom, la mayor de la Región del mar Interior, se extiende por la costa sur de la isla. En el corazón de la ciudad se alza la legendaria **Catedral de la Piedra Estelar**. Entre los muros de esta estructura, la *Piedra Estelar* espera para poner a prueba a sus próximos retadores y los pocos mortales que consiguen superar esta prueba mística se convierten en dioses. Ha convertido a Absalom en una metrópolis asediada con frecuencia, pero en sus casi cinco mil años de existencia nunca ha caído.

Absalom, llamada por muchos la **Ciudad del Centro del Mundo**, cuenta con una enorme población de pueblos dispares y su cultura es un verdadero crisol, tanto de ascendencias como de creencias. Incluso su arquitectura es un reflejo de ello: desde los imponentes y majestuosos templos de la Corte de la Ascensión hasta las abarrotadas tiendas y sedes gremiales del barrio del Pétalo y las chabolas combadas de los Charcos, los barrios de Absalom nunca dejan de presentar un horizonte memorable. Muchas organizaciones de alcance mundial nacieron en Absalom, en particular la **Sociedad Pathfinder** (pág. 165).

La Isla de Kortos, también conocida como la Isla de la *Piedra Estelar*, tiene un ecosistema igualmente diverso. Los verdes bosques y praderas del oeste proporcionan muchos de los recursos que Absalom necesita, pero al este, el escarpado desierto pedregoso conocido como la Rascadura, las peligrosas Colinas Hendidas y el recién formado páramo nigromántico conocido como la Presa del Tirano presentan climas mucho más duros. La **Isla de Erran**, justo al norte de la Isla de la *Piedra Estelar*, alberga la segunda ciudad más grande de la zona, **Escadar**, un turbulento puerto marítimo con más de un negocio turbio, pero que también alberga grandes astilleros y alberga una fuerte armada que ayuda a mantener seguras las aguas circundantes del Mar Interior. Varias islas más pequeñas bordean la costa de la Isla de Kortos, algunas yermas y otras que sirven de refugio a delincuentes y marginados.

En el centro de la Isla de Kortos se elevan los **montes Kortos**, una corta pero escarpada cordillera de riscos, gobernada por minotauros, arpías, dragones y seres aún más extraños. Unos pocos y traicioneros pasos permiten atravesar las montañas, pero con la costa norte de la Isla de Kortos dominada por las marañas empapadas de la Marisma Parda, estos tramos ofrecen poco para atraer a nadie más que bandidos y aventureros a estas tierras aún indómitas.



ALTA MAR

Desde flotas de piratas unidas bajo el mando de la **Reina del Huracán** de los **Grilletes** hasta un antiguo imperio subacuático de monstruos cambiaformas liderados por los siniestros amos valedos, la Alta Mar de Golarion presenta peligros tanto por encima como por debajo de las olas. Sin embargo, también contiene importantes rutas comerciales, con barcos mercantes viajando por las aguas entre poderosas naciones en extremos opuestos de los continentes. Los capitanes de barco se enfrentan a los peligros de Alta Mar con la esperanza de sacar tajada con las fortunas que se pueden amasar mediante el comercio, uniendo los puertos del Mar Interior con los de las costas del **oceáno Arcadiano**, desde la **Extensión de Mwangi** hasta las **Tierras de la Saga**.

La piratería es uno de los mayores peligros a los que se enfrentan los viajeros en Alta Mar. El inmenso archipiélago volcánico conocido como Los Grilletes sirve de refugio a estos piratas y su Reina del Huracán les proporciona la estructura suficiente para evitar que se maten entre sí. Una gran diversidad de monstruos y amenazas puebla estas islas y los piratas locales saben cuáles son seguras y cuáles han de evitar. Al norte de Los Grilletes se encuentra la **isla Mediogalti**. Aunque su único puerto importante, **Iizmangorti**, es un conocido puerto seguro para los piratas, la presencia de los infames **asesinos Mantis Roja** que gobernan la isla es lo que confiere mala reputación a esta parte del mundo.

Otros puertos presentan sus propias complicaciones. La ciudad de **Promesa** en la remota isla de **Hermea**, a unos cientos de kilómetros al oeste de Avistan, recompensa bien a quienes pueden negociar el privilegio del comercio, pero tal honor es difícil de obtener, ya que esta hermética sociedad no permite que cualquiera la visite. Sin embargo, nuevas historias procedentes de esta extraña nación insular afirman que recientes tumultos podrían romper la costumbre de aislamiento (y algunos dirían de tiranía) de esta nación dirigida por un dragón. Más al norte, los elfos de la **Espira Mordiente** están aún más cerrados a los visitantes y, para la mayoría de los navegantes, lo único que ofrece la Espira Mordiente es un punto de referencia inconfundible para la navegación, ya que la retorcida aguja puede verse a millas (*km*) de distancia.

De todas las regiones a lo largo de las costas de Avistan y Garund por las que se puede viajar, ninguna es tan peligrosa como las aguas azotadas por el **Ojo de Abendego**. Este inmenso huracán se formó por primera vez al comienzo de la Era de los Presagios Perdidos, cuando todo Golarion fue asolado por terribles tormentas tras la muerte de Aroden. Dicho huracán, sin embargo, se mantuvo de forma permanente. Sus vientos y sus marejadas han destruido varias naciones y transformado un golfo antes clave en una pesadilla para la navegación. Qué extraña fuerza causó y perpetúa el Ojo de Abendego ha eludido, hasta la fecha, toda investigación.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



EL CAMINO DORADO

El comercio y los viajes rigen las rutas del Camino Dorado, conocido por sus arenas brillantes y su fortaleza económica. Gran parte de esta región consiste en un enorme desierto, pero esto no significa que la zona ande escasa de población. Las costas y los ríos son el sustento de esta zona y las caravanas desafían el calor y los peligros de las rutas trilladas para comerciar a través del norte de **Garund**. Algunas de las naciones más antiguas del Mar Interior dominan esta zona y entre sus arenas movedizas y sus ciudades llenas de historia se pueden encontrar antiguas tradiciones y valiosos tesoros.

La ciudad más grande de la región es la cosmopolita **Katapesh**, donde el mercantilismo está supervisado por un extraño grupo conocido como los **Amos del Pacto**. Gran parte del comercio de Katapesh consiste en mercancías que pueden intercambiarse libremente por toda la Región del mar Interior, pero la ciudad hace también negocios en vías normalmente relegadas a los mercados negros de otras sociedades.

Puede que las ciudades de **Qadira** no sean individualmente tan grandes como Katapesh, pero la economía de la nación es quizás la más sólida. Sin duda, es la nación más antigua de la región, con el apoyo del **Imperio Padishah de Kelesh**, establecido desde hace mucho tiempo al este. Esto, unido a la Iglesia de **Sarenrae** (quizás la exportación cultural con más éxito de

la nación al resto de la Región del mar Interior), ha asegurado el estatus de Qadira como uno de los centros de influencia más importantes del Camino Dorado.

Hacia el oeste, las cinco ciudades-estado de **Thuvia** trastean con tecnología perdida de imperios caídos, pero son más visitadas por quienes buscan un legendario brebaje alquímico llamado **elixir de orquídea solar**, que devuelve la juventud a quienes lo consumen. Esta preciosa mercancía es la piedra angular del lugar que ocupa Thuvia en el Camino Dorado. Más al oeste, la nación de **Rahadoum** es quizás el eslabón mercantil más débil, pero el hecho de que esta sociedad haya renunciado al culto a los dioses para depositar su fe únicamente en el ingenio y en el talento de los mortales confiere a la nación su propio atractivo.

En el centro del Camino Dorado se encuentra la poderosa **Osirion**, una de las naciones más antiguas del Mar Interior. Aunque Osirion fue gobernada durante un tiempo por Qadira, los legados y monumentos de sus primeros días siguen en pie como fuente indiscutible de orgullo e identidad para sus habitantes. La influencia de los artesanos, filósofos y lanzadores de conjuros de Osirion se ha extendido por todas partes, especialmente a través de la **Orden Esotérica del Ojo Palatino** y la fe de **Nethys**, cuyos no tan humildes comienzos como mago mortal se remontan al principio de la historia de Osirion, durante la antigua Era del Destino.



EL OJO DEL TERROR

El corazón del continente de Avistan se ha podrido.

En esta región predomina el **lago Encarthan**, un gran mar interior que hasta hace poco era un centro comercial muy transitado. Al suroeste se alza la militarista nación de **Molthune**, enzarzada desde hace tiempo en una guerra intermitente contra su vecina del norte, **Nirmathas**, una nación boscosa poblada por gentes que se toman muy en serio su libertad. Un levantamiento de hobgoblins se aprovechó de dicho conflicto y, aunque las hostilidades han remitido desde entonces, ambas naciones comparten ahora fronteras con la montañosa nación hobgoblin de **Oprak**.

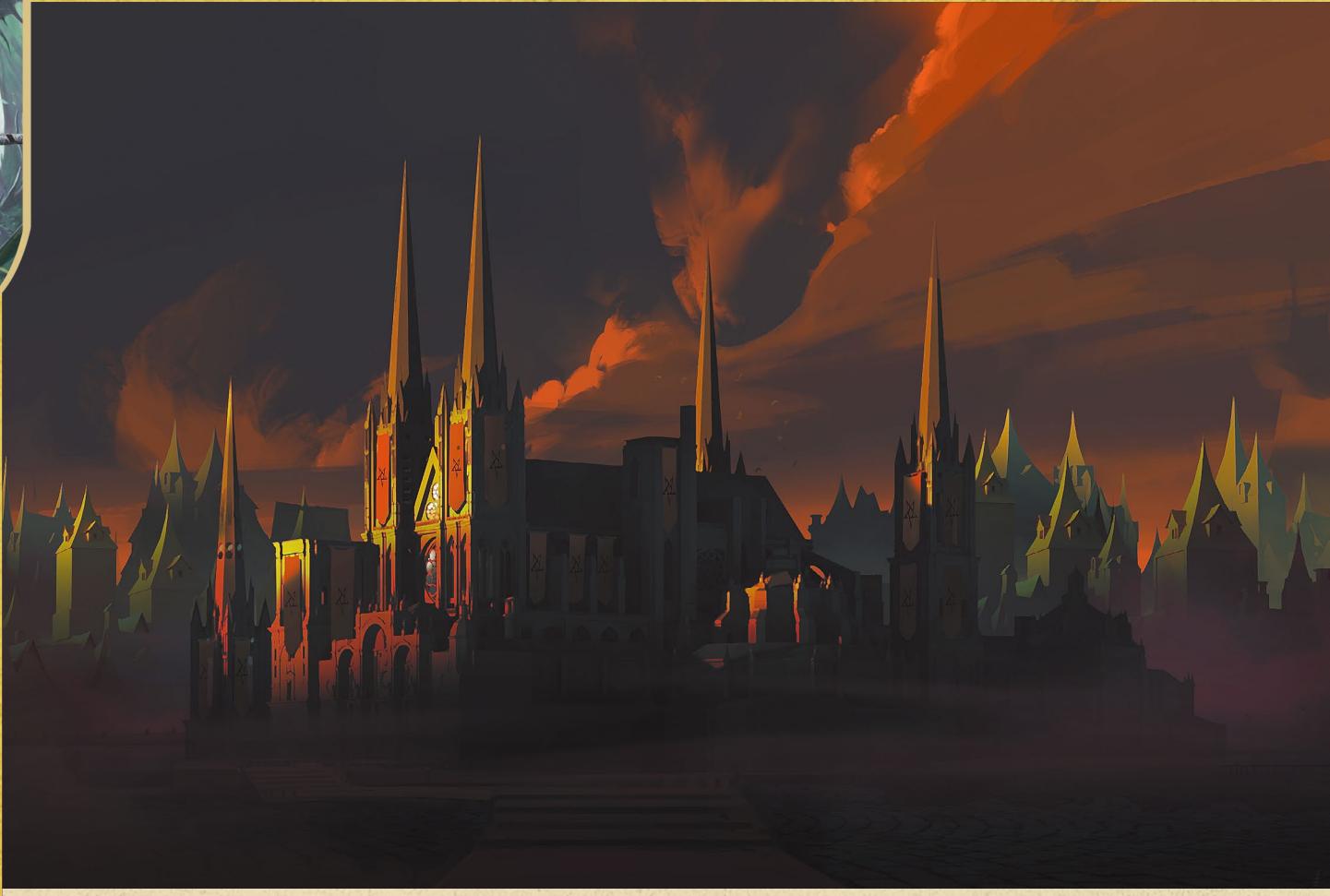
Al norte de estas naciones desgarradas por la guerra se encuentra otra tierra igualmente forjada en el crisol del conflicto. El salvaje y escarpado **Bastión de Belkzen** ha estado en manos de los orcos desde que fueron expulsados de las Tierras Oscuras durante la **Búsqueda del Cielo** de los enanos hace miles de años. Aún más al norte se encuentra la nación de **Ustalav**, una colección de condados, cada uno de ellos asediado por su propia manifestación del horror y el miedo, que va desde las pesadillas cósmicas a lo horriblemente infernal.

Fue en Ustalav donde surgió una de las mayores amenazas para la Región del mar Interior. El antiguo liche **Tar-Baphon**, conocido como el **Tirano Susurrante**, ha sido derrotado dos veces en el pasado distante (una vez por **Aroden** y otra por

los héroes de la **Cruzada Brillante**), pero nunca ha sido destruido del todo. Cuando los sellos mágicos que lo mantenían prisionero bajo la ominosa torre llamada la Espira del Patíbulo fueron finalmente destruidos en el 4719 RA, Tar-Baphon resurgió y la nación de **Última Muralla**, que se llevó la peor parte de su regreso al mundo, quedó totalmente arrasada por la destrucción que provocó. Antaño, Última Muralla era una pequeña pero recia nación de campeones y de protectores, que se mantenía firme frente a las invasiones de orcos, muertos vivientes y otras amenazas. Ahora solo existe como las **Tierras de las Sepulturas**, la nación que antaño vigilaba las revueltas de los muertos vivientes, condenada a su propia muerte en vida. Aunque unos héroes frustraron temporalmente los planes inmediatos del Tirano Susurrante poco después de su reaparición, el liche sigue siendo una amenaza activa.

El Tirano Susurrante gobierna ahora un reino de muertos vivientes en la acertadamente llamada **Isla del Terror**, en el centro del Lago Encarthan. Todas las naciones que bordean las orillas del lago han sufrido en mayor o menor medida la renovada influencia del Tirano Susurrante y algunas buscan alianzas improbables para resistirse a él. El liche está reuniendo sus recursos en la Isla del Terror y nadie sabe dónde o cuándo atacará a continuación.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



EL VIEJO CHELIAX

En su apogeo, el imperio de Cheliax poseía tierras que llegaban al sur desde Varisia hasta Garund y al este hasta Galt. Se profetizó que Aroden regresaría al mundo de los mortales para dar paso a una nueva Era de Gloria y dichas profecías predijeron que la ciudad cheliax de **Corona del Oeste** sería el punto de su llegada. En lugar de eso, su muerte desencadenó una guerra civil que duró décadas. Cuando la **Tres Veces Maldita Casa Thrune** se alzó con la victoria, Cheliax cambió para siempre. Bajo el gobierno de la casa Thrune, Cheliax ve ahora el Infierno como un modelo de estado. La Iglesia de **Asmodeo** se convirtió en la religión oficial de Cheliax y el diabolismo en su filosofía más poderosa. El diablo había llegado a casa para gobernar y, aunque los políticos de la nación afirmaban que mantenían el control de su destino, y que la Casa Thrune simplemente se había aliado con el Infierno para conservar el poder y mantener el orden, los enemigos internos y externos de la nación saben que no es así.

Muchas de las provincias periféricas de Cheliax (como **Andoran**, **Galt** y **Sargava**) se rebelaron y se convirtieron en naciones independientes. La nación de **Isger** sigue siendo, al menos sobre el papel, una esclava. Cheliax valora Isger por su importante posición como ruta comercial hacia el **lago Encarthan**, pero cuando Isger se vio asolada por las **Guerras de la Sangre Goblin** hace varias décadas, la casa Thrune hizo muy poco para prestarle ayuda.

A medida que las repercusiones de la vuelta al poder del **Tirano Susurrante** envían ondas de miedo nervioso a través de la tierra, los habitantes de Isger temen que no solo les falle su propia fuerza política, sino también la de su supuesto protector y, como resultado, Isger es una de las tierras de la Región del mar Interior más necesitadas de héroes.

Recientemente, varios levantamientos dentro de Cheliax han puesto a prueba la determinación del país. Una rebelión iomedana llamada la **Gloriosa Recuperación**, reforzada por la recuperación de un artefacto sagrado, amenazó a Cheliax desde dentro. La casa Thrune y la Iglesia asmodéica derrotaron a la Gloriosa Recuperación, pero a un precio muy elevado: una rebelión simultánea tuvo éxito y un grupo de rebeldes llamado los **Cuervos de Plata** negoció la secesión de la nueva nación de **Ravounel**.

Al norte de Cheliax, la sombría nación de **Nidal** sigue siendo el único aliado real de la diabólica nación. Nidal, una teocracia gobernada por la Iglesia de **Zon-Kuthon**, es la nación más antigua de Avistan, ya que su pueblo acudió al Señor de la Medianoche en busca de protección durante la Era de la Oscuridad tras la Gran Caída. Hoy en día, el dolor y el pavor proporcionan consuelo a los ciudadanos de Nidal y milenarios de gobierno bajo una Iglesia que se deleita en el dolor los ha acostumbrado a la agonía y a agradecer la pérdida.



LA EXTENSIÓN DE MWANGI

La Extensión de Mwangi alberga una gran variedad de civilizaciones, tanto del pasado como del presente, además de la mayor extensión de tierras vírgenes de la Región del mar Interior. De hecho, una de las primeras civilizaciones que resurgió de sus cenizas tras la Gran Caída lo hizo en esta tierra: la nación de **Shory** y sus ciudades voladoras, que impulsaron muchas escuelas modernas de magia.

Algunas ciudades y reinos de Mwangi se perdieron mucho más recientemente que aquellas antiguas maravillas. Cuando el **Ojo de Abendego** se formó hace poco más de un siglo, sus vientos y olas inundaron dos importantes reinos a lo largo de la costa oeste de Garund. Donde antaño se alzaban las naciones de **Lirgen** y **Yamasa** ahora solo se extienden las **Tierras Empapadas**, una franja de tierras pantanosas y marismas controladas por bandas rivales de carroñeros y monstruos. Más recientemente, la poderosa ciudad-estado de **Usaro** cayó en el caos cuando su brutal líder, el **Rey Gorila Ruthazek**, fue abatido por unos aventureros. En tan solo unos años, el vacío de poder ha causado daños significativos, ya que facciones dispares luchan entre sí. Un largo linaje de Reyes Gorila infundidos por demonios ha gobernado Usaro a lo largo de los siglos, por lo que es probable que pronto surja uno nuevo que se haga con el control de Usaro, pero por el momento, la siniestra región carece de un líder que centre su ira.

A pesar de estos casos de ruina, la Extensión de Mwangi alberga en su interior una gran cantidad de ciudades-estado diversas y poderosas. En **Cala Sangrienta**, la despiadada liga mercantil llamada el **Consorcio de Aspis** compite con los **Capitanes Libres** de los **Grilletes** por el poder económico. Más al sur, a lo largo de la costa, se alza **Senghor**, cuya postura contra la piratería y el comercio explotador la sitúan en marcado contraste con su vecina del norte. La ciudad-estado de **Nantambu** se encuentra río arriba, donde sus ciudadanos conservan las antiguas tradiciones del **Viejo Mago Jatembe** combinando magia arcana y primitiva. Lejos, al sureste, se encuentra **Mzali**, bajo el opresivo gobierno del rey-niño momia **Walkena**, aunque un grupo de disidentes llamado los **Leones Brillantes** tratan de resistirse a su reinado. Luego está la ciudad comercial de **Kibwe**, dentro de cuyas murallas habita una ecléctica mezcla de gentes supervisadas por los misteriosos y antiguos **Vigilantes de los Pilares**.

Más al sur se encuentra la recientemente liberada nación de **Vidrian**. Vidrián, que en un principio fue la colonia chelia de **Sargava**, ha tomado las riendas de su propio destino y se ha despojado de sus grilletes coloniales. Al hacerlo, la joven nación se ha expuesto a las depredaciones de piratas y cosas aún peores pero, para sus ciudadanos, liberarse de la opresión bien vale ese precio.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



LAS TIERRAS IMPOSIBLES

La magia permite hazañas asombrosas, pero incluso quienes se consideran expertos en las artes mágicas se detienen maravillados ante los espectáculos que se pueden encontrar en las Tierras Imposibles. Lo que se da por sentado en estas extrañas y eclécticas naciones sería casi imposible en cualquier otro lugar.

Tomemos **Geb** como ejemplo. Aquí, los vivos son minoría, suplantados por los muertos vivientes. La crueldad, el sadismo y la violencia son la norma, como cabría esperar de una tierra gobernada por un violento dictador muerto viviente. Este fantasma, que da nombre al país, ha gobernado su nación durante milenios, aunque durante los últimos siglos, el gobierno diario recayó en su reina, **Arazni**. Su reciente desaparición (muchos dirían más bien "fuga") dejó al gobierno sumido en el caos, hasta que los rumores procedentes del norte animaron al soberano fantasma a asumir de nuevo el liderazgo activo de su reino.

Geb se ha opuesto a su vecino del norte, **Nex**, durante toda su existencia. También llamada así por su fundador, la nación de **Nex** es un reino cosmopolita donde la magia es mundana. El mago **Nex** lleva siglos desaparecido pero, en su ausencia, los **Señores Arcanos** han gobernado con bastante eficacia. Aquí, poderosos constructos patrullan las calles y la práctica de la **forja de carne** es una industria aceptada y legítima.

Entre estas dos naciones opuestas se extiende una franja de tierra conocida como los **Yermos de Maná**, una tierra maldita y asolada, que se formó debido a las antiguas guerras entre **Nex** y **Geb**. La magia misma de estas tierras está deformada más allá de todo control (o en muchos tramos es completamente inerte) y peculiares mutantes se agitan y merodean a través de tormentas de sangre en busca de presas.

Solo en el ducado de **Alkenstar** la vida se acerca a la normalidad pero, incluso aquí, las suposiciones del resto del mundo se vuelven del revés. Dado que la magia es impredecible, sus habitantes han optado por la tecnología. La nación es cuna de metalúrgicos y maquinistas y el arte de la **fabricación de armas de fuego** les proporciona una excelente ventaja en esta parte del mundo. Las exportaciones de armas de fuego no han dejado de aumentar a lo largo de los años y **Alkenstar** está emergiendo como una importante potencia propia.

Al otro lado de las aguas orientales del **oceano Obari** se encuentra el último reino de las Tierras Imposibles: la nación isleña de **Jalmeray**. Aquí, no es solo la magia lo que permite las imposibilidades, sino también el entrenamiento centrado y las prácticas de autoperfección. Los habitantes de Jalmeray han logrado asombrosas proezas físicas y han alcanzado notables conocimientos intelectuales gracias a estos métodos refinados durante mucho tiempo.



LAS TIERRAS QUEBRADAS

Muy al norte de Absalom se extienden las Tierras Quebradas, naciones y tierras vírgenes unidas por su condición común de regiones fracturadas, lugares donde la vida misma ha recibido un golpe y la lucha por sobrevivir es simplemente parte de la realidad cotidiana.

No todas las Tierras Quebradas están constantemente plagadas de peligros pero, independientemente de dónde uno se establezca en tan tumultuosos tiempos, el peligro rara vez está lejos de casa.

En algunos casos, las brechas son políticas. En el noreste, la nación de **Brevoy** ha estado al borde de la guerra civil durante muchos años, ya que la larga disputa entre las casas nobles tradicionales de **Issia** y los espadachines mercenarios de **Rostlandia** se mantiene en un estado de tensión que podría estar llegando al límite. Pero en el caso de los a menudo disputados **Reinos Fluviales**, estas brechas políticas han llegado a una especie de empate, ya que aquí se dice que cualquiera puede convertirse en el gobernante de una nación, si tiene la tenacidad necesaria para hacerse con las riendas del poder.

En otros lugares de las Tierras Quebradas, las brechas son más espirituales. **Razmiran**, por ejemplo, está gobernada por el Dios Viviente **Razmir**, que exige la adoración de todos los que habitan dentro de las fronteras de su nación y no admite competencia de credos. Sus sacerdotes actúan como policías y hacen cumplir bru-

talmente las leyes de su dios. Al norte, en **Mendev**, estas brechas espirituales son menos evidentes; el país lucha por recuperar su patrimonio tras un siglo de ocupación por parte de una fuerza de cruzados que, hasta hace pocos años, se ergía como baluarte contra los demonios que gobernaban las tierras del oeste.

Estas tierras occidentales están realmente quebradas, en el sentido físico, ya que en los caóticos tiempos de los albores de la Era de los Presagios Perdidos, poderosos agentes del señor demoníaco **Deskari** abrieron un agujero en la realidad. La herida resultante en el paisaje permitió que legiones de demonios se colaran y devastaran las tierras antaño conocidas como **Sarkoris**. Los héroes de la Quinta Cruzada derrotaron hace poco a Deskari y cerraron la grieta y, la devastada nación es conocida ahora como la **Cicatriz de Sarkoris**. La principal amenaza ha sido sofocada, pero los demonios aún habitan la región y el asolado paisaje lucha por volver a la normalidad.

Quizá lo más extraño de las Tierras Quebradas se encuentre cerca de su corazón. Las escarpadas colinas y llanuras de **Numeria** son el hogar de muchos clanes **kélicos**. En un pasado lejano, el choque de una nave espacial científicamente avanzada trajo a Golarion extraños alienígenas, monstruosidades mecánicas y maravillas tecnológicas, pero su ardiente llegada dejó grandes extensiones de la tierra circundante asoladas y destruidas hasta el día de hoy.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Chelax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



LOS REINOS BRILLANTES

El Imperio de **Taldor** fue históricamente el corazón de Los Reinos Brillantes. A principios de la Era de la Entronización, Taldor envió varios **Ejércitos de Exploración** a colonizar las tierras circundantes. En la actualidad, Taldor no es más que una sombra de su antigua gloria pero, tras un reciente episodio de conflictos internos, una nueva emperatriz progresista ha reclamado la corona y Taldor podría estar por fin en vías de recuperar su antiguo prestigio.

Al oeste, la democrática nación de **Andoran** se erige como una estrella emergente en la escena internacional. Desde que la provincia se separó de la nación de **Cheliax**, el ejército de Andoran ha ayudado a restringir el poder de sus antiguos gobernantes y sus héroes se han mantenido firmes contra todo tipo de peligros para la gente corriente. Pero con los recientes disturbios de Cheliax, corren rumores de que la **Casa Thrune** podría intentar recuperar a su díscolo esclavo. Dada la inminente amenaza del **Tirano Susurrante**, una guerra sin cuartel entre ambas podría resultar desastrosa.

Al noreste de Andoran se extienden las ciudades-estado enanas de las **Montañas de los Cinco Reyes**. No ajenos a la guerra, tanto contra sus enemigos como entre sí, los enanos de los Cinco Reyes siguen siendo aliados de Andoran, pero tienen sus propios problemas que acaparan la mayor parte de su atención. Al oeste, la rica y poderosa nación de **Druma** controla casi la mitad de la costa sur del lago Encarthan. Desde allí, utiliza su posición para

reforzar sus arcas y promover las **Profecías de Kalistrade**, una filosofía que enseña que la riqueza se puede alcanzar mediante la adhesión a prácticas estrictas.

Al noreste de Druma se encuentran las boscosas tierras elfas de **Kyonin**, una de las naciones más antiguas de Avistan. Esta tierra perteneció a los elfos mucho antes de la Gran Caída, pero durante los miles de años que siguieron a la devastación dejaron su reino abandonado. En aquel tiempo, un poderoso demonio llamado **Arrasador de Árboles** se hizo con el control de los confines meridionales del bosque, corrompiendo el terreno hasta convertirlo en un lodazal desolado llamado **Zarzamaraña**. Aunque los habitantes elfos originales han regresado, no han podido expulsar a Arrasador de Árboles de su frontera meridional.

Más al este se encuentra la nación de **Galt**. Azotada durante décadas por una serie de rebeliones y revoluciones que se perpetúan a sí mismas, aquella tierra ha sido desgarrada una y otra vez. Sus gentes están cansadas y siguen viviendo a la sombra de las **hojas finales**, poderosas guillotinas mágicas que reclaman las almas de aquellos a los que decapitan. Empiezan a correr rumores de que una gala sangrienta se cobró la vida de muchos dignatarios galtanos y diezmó las filas de los Jardineros Grises que controlan las guillotinas. De ser cierto, el cambio podría estar llegando a la tumultuosa nación.



LAS TIERRAS DE LA SAGA

Aunque en todo el mundo existe la posibilidad de vivir aventuras épicas, en los últimos años parece que las Tierras de la Saga son las que han dado lugar a los relatos más famosos y legendarios. Estos extensos confines septentrionales cuentan con reinos gobernados por vikingos y brujas, territorios que albergan clanes kélidos que cabalgan a lomos de mamuts y una tierra fronteriza de ciudades libres y peligrosas tierras vírgenes, todo ello impregnado del antiguo legado del desaparecido imperio de **Thassilon**.

Hace milenios, la nación de Thassilon estaba gobernada por los pecaminosos y tiránicos **Señores de las Runas**. Aquellos magos forjaron leyendas destinadas a durar una eternidad, pero incluso los poderosos Señores de las Runas sucumbieron a la devastación de la Gran Caída. Los siete Señores de las Runas reinantes de aquella época se retiraron a la seguridad de dominios extradimensionales e hibernaron durante eras, hasta que empezaron a despertar en el 4707 RA.

El reino fronterizo de **Varisia**, antaño el corazón de Thassilon, fue el más castigado por la ira del primer Señor de las Runas que despertó, un sádico avaro llamado **Karzoug**. Un grupo de improbables héroes surgió de la pequeña ciudad costera de Punta Arena para enfrentarse a Karzoug y derrotarlo, pero su despertar pronto desveló a otros Señores de las Runas en hibernación y un nuevo grupo de héroes se vio obligado a derrotar a los tiranos resurgidos.

Aunque las vecinas **Tierras de los Reyes de los Linnorm**, el **Reino de los Señores de los Mamuts** y la embrujada **Irrisen** nunca se enfrentaron a las repercusiones directas de los Señores de las Runas, estas tierras septentrionales encierran sus propios peligros. Una larga guerra fría entre los vikingos de los Reinos de los Linnorm y las brujas invernales de Irrisen, al este, llegó finalmente a su fin cuando una hija de la bruja inmortal Baba Yaga intentó desafiar a su madre y usurpar las tradiciones de gobierno de Irrisen. Si bien el invierno eterno de Irrisen establecido por Baba Yaga perdura, su nueva gobernante, **Anastasia**, podría ser la primera presencia benéfala en siglos en sentarse en el trono. Más al este, los **clanes kélidos** del Reino de los Señores de los Mamuts desempeñaron su propio papel fundamental al desafiar a los demonios de la **Herida del Mundo**.

Hace poco, una nueva nación se ha alzado en las Tierras de la Saga. Tras la derrota de los Señores de las Runas, dos de los supervivientes decidieron adaptar sus tradiciones al nuevo y extraño mundo en el que se encontraban. Ahora la incipiente nación de **Nueva Thassilon** se extiende a lo largo de la frontera norte de Varisia y queda por ver si sus gobernantes adoptarán plenamente un camino más pacífico o si es solo cuestión de tiempo que resurjan las viejas tradiciones de pecado y violencia.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CULTURAS

Por supuesto, el mundo de Golarion es mucho más que sus fronteras geopolíticas y sus regiones de tierras vírgenes. Son las gentes que habitan en sus naciones y las criaturas que acechan en sus tierras salvajes las que dan vida al mundo.



GARUNDI



KELESHITA



KÉRIDO



MWANGI



NIDALÉS

ETNIAS HUMANAS

La población humana de la Región del mar Interior está formada por diversos grupos étnicos. Muchos de estos grupos tienen sus orígenes en tierras lejanas, pero la Región del mar Interior cuenta con una población muy diversa procedente de todo el mundo. Los personajes humanos pueden pertenecer a cualquiera de estas etnias, independientemente de la tierra que consideren su hogar.

Los personajes de estas etnias hablan común (también conocido como taldano) si proceden de la Región del mar Interior y algunas etnias conceden acceso a una lengua regional u otra lengua poco común (*Manual de juego* pág. 89). Los semielfos y semiorcos surgen en todas las etnias humanas y comparten los rasgos de dichas etnias con los de sus progenitores no humanos.

Garundi

Los garundi abarcan las naciones del norte de Garund a lo largo de las costas del Mar Interior y sus clanes son conocidos por su fuerza y empatía; tratan a sus vecinos con compasión y respeto. El tono de su piel suele oscilar entre el marrón oscuro y el beige y suelen ser de estatura alta, hombros anchos y pómulos altos. Los garundi tienen acceso al idioma osiriano.

Keleshita

Originarios del Imperio Keleshita de los desiertos orientales, los keleshitas suelen tener el pelo negro, los ojos castaños y la piel entre negra y morena. Su cultura se enorgullece del legado del Imperio y valora la valentía, el ingenio y el lujo. La moda tiende a incorporar tejidos vaporosos, tocados y turbantes. Los keleshitas dominan el idioma keleshio.

Kérido

En los escarpados confines del norte de Avistan, los kélidos llevan una vida dura para sobrevivir en las tierras vírgenes, desconfiando de la magia en pro de la habilidad y la fuerza a la hora de cazar y luchar. Suelen ser gente fornida, de pelo oscuro, morena y con los ojos a menudo negros, azules o grises. Los kélidos dominan el idioma hállico.

Mwangi

Repartidos por el vasto continente de Garund, desde los resecos desiertos del norte hasta las densas selvas de la Extensión de Mwangi, los mwangi se dividen en diversos subgrupos: bekyar, bonuwat, caldaru, mauxi y zenj, entre otros. Los tonos de piel de los mwangi van del negro al marrón oscuro, pasando por el ocre y tienen el pelo negro o marrón oscuro. Los mwangi hablan el idioma mwangi.

Nidalés

Los nidaleses proceden de una cultura que escapó a la destrucción de la Gran Caída, cuando una tromba de meteoritos dio lugar al Mar Interior. Los antiguos nidaleses juraron lealtad a un malvado dios de las sombras para obtener la salvación y la presa de Zon-Kuthon ha contaminado a dicho pueblo desde entonces. Los nidaleses tienden a los tonos de piel grises y cenicientos, con el pelo blanco, gris o negro. Los nidaleses tienen acceso al idioma llamado lengua sombría.

Shoanti

Los clanes shoanti, llamados *quabs*, fueron expulsados hace mucho tiempo de los exuberantes territorios de la nación de Varisia hacia las duras tierras baldías de la meseta

Storval. Inquebrantables y tenaces, siguen jurando recuperar algún día lo que perdieron. El tono de su piel suele oscilar entre el sepia y el rojizo, y los miembros de los *quahs* son fácilmente identificables por su cabeza rapada y sus tatuajes tradicionales. Los shoanti tienen acceso al idioma shoanti.

Taldano

Reconocidos como artesanos, eruditos y soldados, los taldanos se han extendido por todo Avistan, dado que el imperio de Taldor llegó a abarcar casi la mitad del continente septentrional. Los taldanos suelen tener el pelo castaño, la piel de color blanco pálido a bronce oscuro y los ojos verdes, grises o ámbar. Su lengua nativa, el taldano, está tan extendida que también es llamada común.

Tian

Relativamente poco comunes en la Región del mar Interior, los tian proceden originalmente de una miríada de naciones de Tian Xia, un continente situado en el lado opuesto del mundo. Suelen tener el pelo oscuro, pero su complejión, tono de piel y color de ojos varían mucho, ya que "tian" es un término general que describe varias etnias. Los tian tienen acceso al idioma tien.

Ulfen

Los incursores costeros de los clanes ulfen son hábiles marineros y guardaespalda. Suelen ser altos, de piel pálida a rojiza y pelo rubio, castaño claro o pelirrojo. Suelen engorgelarse de su aspecto adornándose con pieles, cuernos y marfil. Los ulfen tienen acceso al idioma skald.

Varisiano

Históricamente, los varisianos llevaban una vida nómada, pero hoy en día muchos viven en lugares como Ustalav y la tierra que lleva su nombre (Varisia). El tono de su piel oscila entre el beige oscuro y el castaño claro. Tienen una gran variedad de colores de pelo, desde el platino al rojo, pasando por el castaño y sus ojos, grandes y expresivos, son de colores aún más raros, como el violeta y el dorado. Los varisianos tienen acceso al idioma varisiano.

Vudrano

Aunque el Imperio de Vudra se encuentra muy al este, tiene un punto de apoyo en el Mar Interior, en la isla de Jalmeray. La creencia generalizada en la reencarnación hace que la dedicación a la superación personal sea un sello distintivo de la cultura vudrana. Los vudranos suelen tener los ojos oscuros y la piel de tonos que van del marrón oscuro al leonado. Su cabello suele ser negro y varía en grosor y textura. Los vudranos tienen acceso al idioma vudrano.

OTRAS ASCENDENCIAS

Elfos

Golarion no es el mundo natal de los elfos, pero los elfos que habitan aquí hoy en día se consideran nativos del planeta. Este pueblo llegó por primera vez a Golarion desde el vecino planeta de Castrovel a través de una red de portales conocidos como *aiudara*. Aunque abandonaron Golarion durante varios miles de años tras la devastación de la Gran Caída, desde entonces han regresado con fuerza. Los elfos están muy extendidos por todo el Mar Interior y son un pueblo misterioso y algo distante, con un don para la magia.

Enanos

Durante eras incontables, el pueblo enano habitó en los confines sin luz de las Tierras Oscuras. No fue sino después de la Gran Caída cuando los enanos emprendieron su legendaria Búsqueda del Cielo, durante la cual la mayoría de ellos peregrinaron para trasladarse a la superficie de Golarion. A su llegada, fundaron inmensas Ciudadelas Celestes en cada lugar donde emergían del reino inferior. Hoy en día, los enanos siguen siendo en general un pueblo paciente, orgulloso y tradicionalista.



SHOANTI



TALDANO



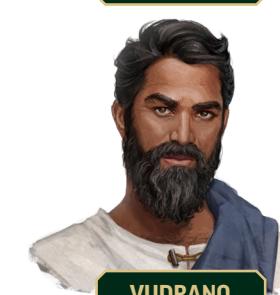
TIAN



ULFEN



VARISIANO



VUDRANO

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



ELFO



ENANO



FÉLIDO



GNOMO



GOBLIN



HOMBRE LAGARTO

Félidos

Según la leyenda, los amurrunes (conocidos por los demás como félidos) fueron creados como guardianes contra las amenazas al hogar, la Naturaleza y el mundo en general. Esta función parece haberles otorgado una gran valentía y una chispa de suerte. Con la curiosidad y la rapidez de un gato, los inmigrantes y exploradores amurrunes han formado comunidades por todo el Mar Interior, especialmente en el Camino Dorado, la Extensión de Mwangi y la Corona del Mundo.

Gnomos

Los primeros gnomos llegaron a Golarion en algún momento posterior a la Gran Caída, procedentes de la dimensión de otro mundo conocida como el Primer Mundo, huyendo de un gran peligro o desterrados por un delito cuya naturaleza pocos recuerdan. Desde entonces, se han convertido plenamente en criaturas del Universo, aunque todos viven atemorizados por una enfermedad potencialmente mortal conocida como la Decoloración. En la actualidad, viven por todo el Mar Interior, buscando nuevas experiencias para evitar la decoloración.

Goblins

Aunque muchos aventureros podrían dar por sentado que un goblin es un goblin, esta gente escuálida y creativa es tan diversa como cualquier otra ascendencia. Suelen llevar una vida juguetona y creativa y estrechan lazos con sus aliados en poco tiempo. Aunque los goblins se encuentran en casi cualquier lugar del Mar Interior y se adaptan en función de su entorno, tienden a compartir ciertos aspectos culturales. A saber, la afición por las canciones, un aprecio a veces peligroso por el fuego y el miedo a los perros y los caballos.

Hombres lagarto

Antaño muy extendidos por Avistan y Garund, los aislacionistas hombres lagarto (también conocidos como iruxis) se han visto obligados a recluirse cada vez más en sus bosques y pantanos debido al cambio climático y a la rápida expansión de otros humanoides. Los hombres lagarto conservan antiguas tradiciones orales y una gran pasión por la astrología. La mayoría de los enclaves de hombres lagarto se encuentran a lo largo de las vías fluviales de regiones como las Tierras Quebradas, la Extensión de Mwangi y los Reinos Brillantes.

Kholo

Los kholo, de cabeza de hiena, buscando siempre sobrevivir y salir adelante de la forma más pragmática posible, son vecinos poco fiables, pero sobresalen en la caza de presas inteligentes. Habitán principalmente en Garund y son especialmente comunes en Osirion, Katapesh, la Extensión de Mwangi y Nex. Los kholo suelen vivir en grupos familiares matriarcales centrados en la narración de historias y el conocimiento ancestral.

Kóbolds

Diligentes y fecundos, los kóbolds prosperan donde pueden, habitando a menudo en estrechos confines y retorcidas madrigueras en el interior de las regiones rurales o extendiéndose por las cloacas de los centros urbanos. Estos pequeños humanoides reptilianos obtienen su poder de las criaturas mágicas, de las que adquieren aptitudes e influencia. Muchas tribus de kóbolds crecen alrededor de criaturas poderosas como dragones, hadas u otros seres mágicos, a los que recurren como líderes o consejeros. Dispersas por el Mar Interior, cada tribu kóbold tiene su propia sociedad y tradiciones, moldeadas con esmero para sobrevivir a sus duras vidas.

Leshys

Los primeros leshys fueron criados por los druidas como esbirros, pero con el tiempo estas extrañas criaturas con aspecto de planta se han diversificado y ahora adoptan muchas formas. Los leshys aún no se han organizado ni han formado naciones propias pero, teniendo en cuenta lo rápido que ha crecido su número y lo deprisa que se adaptan a las nuevas regiones, una nación leshy parece casi garantizada en un futuro próximo.

Medianos

Muchos medianos han vivido a la sombra de otras sociedades desde que tienen uso de razón, mezclándose con las culturas vecinas y añadiendo sus propias variaciones con el tiempo o cuando la necesidad lo requería. Sin embargo, existen numerosas culturas medianas distintas fuera del contexto de otros pueblos y naciones, como los medianos jaric, mihriini, othoban y uhlam, que formaron sus propias tradiciones ajenas a la influencia de humanos y otras criaturas.

Orcos

Los orcos fueron empujados a la superficie por los enanos durante la Búsqueda del Cielo, lo que provocó un conflicto con sus vecinos que ha empañado sus relaciones desde entonces. Ahora, sin embargo, la inminente amenaza de Tar-Baphon ha hecho que muchos dejen a un lado viejos rencores. La mayoría de los orcos valoran el poder y buscan oportunidades para probar su fuerza contra otros, ya sea en la guerra, en competiciones físicas o en aventuras.

Rátidos

Los rátidos, también conocidos como ysoki, son famosos por su astucia, su adaptabilidad y su dedicación a su familia. Esto, sumado a un ávido deseo de viajar, les ha permitido sobrevivir y prosperar por todo el Mar Interior. Si bien hay quien los rechaza debido a su aspecto, otros los ven como la gente exigente y curiosa que son. Hay enclaves rátidos esparcidos por las regiones de las Tierras Quebradas, el Ojo del Terror y las Tierras de la Saga.

Retoños planarios

En la Región del mar Interior habita una gran variedad de retoños planarios, incluidos los descendientes de celestiales e infernales, que han mezclado sus linajes con los de los mortales y otros linajes surgidos de la influencia de los Planos Elementales. En Cheliax, los que muestran influencias diabólicas son particularmente despreciados, ya que los líderes de esa nación los ven como ejemplos de mortales que sucumbieron a la influencia diabólica en lugar de mantener a los diablos debidamente bajo control.

Tengu

Los tengu son originarios de Tian Xia y la leyenda afirma que llegaron volando a Gorlaron cabalgando estrellas fugaces. Tras una gran diáspora, esta gente parecida a los cuervos se extendió por Avistan y más allá, en busca de oportunidades y nuevos hogares. Aunque se pueden encontrar enclaves pequeños y dispersos por la Región del mar Interior, los tengu se encuentran más a menudo a lo largo de las costas, especialmente en Absalom y alrededor de los Grilletes.

IDIOMAS REGIONALES

Estos idiomas son poco comunes fuera de su región de origen. Un personaje procedente de una de las regiones enumeradas a continuación tiene automáticamente acceso a dicho idioma. En la Región del mar Interior, el idioma al que se hace referencia como común en otras partes de las reglas es el mismo que el taldano. Prácticamente todos los idiomas enumerados aquí se hablan en las calles del crisol de culturas que es Absalom.

IDIOMAS REGIONALES

Idioma	Regiones
Hállido	Irrisen, Mendev, Numeria, Reino de los Señores de los Mamuts, Sarkoris, Ustalav
Keleshio	Katapesh, Kelesh, Osirion, Qadira
Mwangi	Extensión de Mwangi, Los Grilletes, Thuvia, Vidrian
Osiriano	Geb, Katapesh, los Yermos de Maná, Nex, Osirion, Rahadoum, Thuvia
Shoanti	El Bastión de Belkzen, Varisia
Skald	Irrisen, Tierras de los Reyes de los Linnorm
Tien	Tierras de los Reyes de los Linnorm, Reino de los Señores de los Mamuts, Tian Xia
Varisiano	Brevoy, las Tierras de las Sepulturas, Nidal, Nirmathas, Ustalav, Varisia
Vudrano	Jalmeray, Katapesh, Nex, Vudra



MEDIANO

KHOLO



KÓBOLD



LESHY



ORCO



RÁTIDO



TENGU

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CRIATURAS

En Golarion existen muchos tipos de criaturas, algunas bondadosas, otras crueles, algunas salvajes, otras organizadas. Sus apariencias pueden variar desde adorables y antropomórficas hasta completamente monstruosas. Incluso con las criaturas normalmente opuestas a la civilización a las que los valientes aventureros podrían enfrentarse en batalla, a veces se puede razonar e incluso entablar amistad. No todas son malignas y algunas ayudan activamente a sus vecinos. Y algunas criaturas, por supuesto, simplemente quieren que las dejen en paz.

Las siguientes criaturas han desempeñado importantes papeles culturales o históricos en Golarion, sobre todo en la Región del mar Interior.

Alghollthus

Tal vez las criaturas inteligentes más antiguas de Golarion, los alghollthus gobernaron vastos imperios en las profundidades de los océanos del mundo durante eras antes de que aparecieran los primeros humanos e incluso algunos de sus grabados en muros afirman que crearon a los primeros seres humanos. Además, su afirmación de haber existido en Golarion antes de que los propios dioses volvieran sus ojos divinos sobre el mundo conlleva inquietantes implicaciones.

Demonios

Normalmente ligados a las Fisuras Exteriores, los demonios pueden encontrarse dondequier que los lanzadores de conjuros ma-

lignos los llaman a este mundo. Algunos lugares notables donde los demonios han establecido una presencia duradera incluyen la Cicatriz de Sarkoris en el norte, Usaro en la Extensión de Mwangi y Zarzamaraña en el sur de Kyonin.

Diablos

Aunque los gobernantes de Cheliax sostienen que el Infierno no es más que un proyecto y los diablos una herramienta de la Casa Thrune para mantener el control de su país (y su decadente estilo de vida), estos ejercen un périfido dominio sobre la nación. Con el estado formalmente consagrado a Asmodeo y los Caballeros Infernales como árbitros, no es de extrañar que los diablos sean inusualmente comunes en Cheliax y los reinos vecinos.

Dragones

Los dragones se cuentan por derecho propio entre los monstruos más legendarios del Mar Interior. La mayoría prefiere habitar en guardias remotas y abalanzarse sobre la civilización solo cuando su temperamento violento les empuja a atacar. Los dragones bondadosos pueden parecer menos comunes que sus malévolos parientes, pero solo porque tienen menos ganas de interferir con los humanoides.

Genios

La nación de Qadira tiene un largo historial con los genios, pero su relación con la Región del mar Interior no se limita a dicha nación. Sirven como arquitectos y creadores de imposibilidades en la isla de Jalmeray, y en Katapesh se rumorea que están infundidos en la piedra y el suelo de la tierra.

Gigantes

Estos enormes humanoides fueron gobernados por el yugo de la antigua Thassilon, donde gigantes rúnicos infundidos de magia les obligaban a erigir enormes monumentos que hoy en día aún se conservan en Varisia, Belkzen y las Tierras de los Reyes de los Linnorm. Ahora, estos enormes humanoides gobiernan los escarpados confines del mundo, sin saber que otrora formaron parte de una sociedad destruida y reformada por Thassilon.

Hombres serpiente

En la antigüedad, los hombres serpiente gobernaban el segundo nivel de las Tierras Oscuras y gran parte de la superficie de Garund y Avistan. La expansión de Azlant hacia la Región del mar Interior mucho antes de la Gran Caída provocó una horrible guerra entre ambos pueblos. Cuando Azlant resultó vencedor, los hombres serpiente supervivientes huyeron a las Tierras Oscuras y no se les ha vuelto a ver desde entonces.

ALGHOLLTHU

RELIGIÓN

La elección de un dios es fundamental para ciertas clases (como los campeones y los clérigos), pero la mayoría de personajes rinden culto al menos a uno para encontrar un objetivo en la vida y guiar sus elecciones. En cambio, algunas personas adoran a un grupo de dioses dispuestos en un panteón, siguen una religión sin dioses como la Fe Verde o se adhieren a una filosofía. Ten en cuenta que existen muchos más dioses, religiones y filosofías en cualquier mundo, incluido Golarion, que los que se detallan a continuación.

DIOSES

Cualquiera puede adorar a un dios, pero quienes lo hacen devotamente han de tener cuidado de seguir los edictos de la fe (comportamientos que la fe fomenta) y evitar sus anatemas (acciones consideradas blasfemias). A continuación se ofrece una breve descripción de cada dios, seguida de sus edictos y anatemas. Para más información sobre los dioses listados a continuación (y otros), consulta *Misterios divinos de los Presagios Perdidos*.



Abadar

El Amo de la Primera Bóveda tiene influencia sobre las ciudades, la ley, los mercaderes y la riqueza. Abadar intenta llevar la civilización a los lugares salvajes del mundo, fomenta el cumplimiento de la ley y promueve el comercio y los intercambios dentro de la civilización. También fomenta la cooperación entre los distintos linajes. Las iglesias de Abadar se encuentran a menudo en las principales ciudades y entre sus seguidores hay jueces, legisladores, banqueros y mercaderes.

Edictos llevar la civilización a las fronteras, obtener riqueza mediante el trabajo duro y el comercio, respetar las leyes

Anatemas dedicarse al bandidaje o la piratería, robar, socavar una corte respetuosa con la ley



Asmodeo

El Príncipe de la Oscuridad reina sobre los contratos, el orgullo y la tiranía y se deleita tentando a los mortales para que cedan a la corrupción. Promueve jerarquías estrictas en las que todos conocen su lugar y se aprovecha del orden para su propio beneficio egoísta. La Iglesia de Asmodeo es la religión estatal de Cheliax y su estricto cumplimiento de los contratos y el orden hacen que sea venerado por ciertos miembros de los Caballeros Infernales.

Edictos negociar contratos en tu beneficio, gobernar tiránicamente y torturar a los seres más débiles, mostrar sumisión a tus superiores

Anatemas romper un contrato, compartir el poder con los débiles, insultar a Asmodeo mostrando piedad con tus enemigos



Calistria

La traviesa diosa conocida como el Agujón Placentero ensalza las virtudes de la lujuria, la venganza y el engaño. Aunque los elfos son quienes más la adoran, también tiene seguidores entre muchos otros linajes. Su fe es popular (si no dominante) en la mayor parte de Avistan y a menudo es la favorita de los trabajadores sexuales, los amantes de la adrenalina y los espías.

Edictos perseguir tu libertad personal, buscar emociones hedonistas, vengarse

Anatemas verse consumido por el amor o la necesidad de venganza, dejar que un desaire quede sin castigo



Cayden Cailean

El Héroe Borracho ascendió de la vida mortal por una apuesta entre borrachos y se convirtió en el dios de la cerveza, la libertad y el vino. Cayden promueve la libertad y anima a los demás a encontrar su propio camino en la vida. Lucha por las causas justas y se deleita con los mejores lujos. Su Iglesia es popular en cualquier lugar donde la gente disfruta de una buena bebida, pero prospera en los lugares que valoran la diversión y la libertad por encima del estricto cumplimiento de las normas.

Edictos beber, ayudar a los oprimidos, buscar la gloria y la aventura

Anatemas derrochar alcohol, ser mezquino o horaño cuando se está borracho, oprimir a los vulnerables



Desna

La bondadosa Canción de las Esferas preside los sueños, la suerte, las estrellas y los viajeros. Una diosa antigua, Desna se deleita en la libertad y el misterio y anima a sus seguidores a hacer lo mismo. Como patrona de los viajes y las estrellas, es popular entre exploradores, navegantes y vagabundos. Los medianos y los varisianos son especialmente conocidos por guardar un lugar en su corazón para la diosa.

Edictos ayudar a los compañeros de viaje, explorar nuevos lugares, expresarse a través del arte y la canción, buscar lo que la vida te ofrece

Anatemas causar miedo o desesperación, lanzar *pesadilla* o usar magia similar para corromper los sueños, tener comportamientos intolerantes



Erastil

El Viejo Cerrero es el dios de la familia, la agricultura, la caza y el comercio. Hace mucho tiempo era un dios astado de la caza, pero su culto evolucionó hasta centrarse en las comunidades rurales. Sus clérigos se encuentran con más frecuencia en los asentamientos rurales o las tierras vírgenes de Avistan. En muchos casos, son la única presencia divina que se encuentra en tan apartados lugares.

Edictos cuidar de tu hogar y de tu familia, cumplir con tus obligaciones, mantener la paz, proteger a la comunidad

Anatemas abandonar tu hogar en momentos de necesidad, anteponerse a tu comunidad, empañar tu reputación, mentir

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



Farasma

Más antigua y poderosa que la mayoría de los dioses, la Dama de las Tumbas preside el nacimiento, la muerte, el destino y la profecía. Desde su trono en el Osario, juzga las almas de todos los que perecen y se asegura de que el ciclo natural de nacimiento y muerte (el Río de las Almas) no se interrumpe. Se le rinde culto en todo el Mar Interior, a menudo entre sepultureros y funeralarios que se ocupan de la muerte, pero también entre comadronas y médicos que ayudan a traer nueva vida.

Edictos esforzarse por comprender las antiguas profecías, destruir a los muertos vivientes, dar sepultura a los cadáveres

Anatemas crear muertos vivientes, profanar un cadáver, robar una tumba



Gorum

Los soldados invocan a Nuestro Señor del Hierro, dios de la batalla, la fuerza y las armas. Gorum enfatiza la fuerza y el poder y anima a sus seguidores a buscar la guerra y el combate como la forma definitiva de rendirle culto.

Muchos de los que se enfrentan a los estragos de la guerra recurren a Gorum y también se le encuentra entre las culturas que valoran la fuerza de las armas, como los kélidos, los orcos y los ulfen.

Edictos alcanzar la victoria en combate justo, superar tus límites, llevar armadura en combate

Anatemas matar prisioneros o enemigos que se rinden, evitar un conflicto mediante la negociación, ganar una batalla mediante tácticas turbias o magia indirecta



Gozreh

Dios de dos aspectos, conocido como el Viento y las Olas, Gozreh gobierna la naturaleza, el mar y el clima. Gozreh es popular entre los druidas y quienes buscan preservar las tierras vírgenes. Los marineros y otras gentes que viven o mueren junto al agua suelen ser seguidores de este dios, como los marineros bonuwat de la Extensión de Mwangi.

Edictos apreciar, proteger y respetar la Naturaleza en todas sus formas.

Anatemas llevar a la civilización a inmiscuirse en las tierras vírgenes, crear muertos vivientes, expoliar zonas de belleza natural



Iomedae

Iomedae es la diosa del honor, la justicia, el gobierno y el valor y recibe el apodo de la Heredera porque heredó su cargo cuando el dios de la humanidad (Aroden) pereció.

Antes de su ascensión, Iomedae caminaba por el planeta como una mortal. Muchos campeones siguen su fe. Es más fuerte allí donde hay un gran mal que derrotar, como las Tierras de las Sepulturas y la Cicatriz de Sarkoris; a pesar del gobierno de Asmodeo en Cheliax, la Iglesia de Iomedae también es vagamente tolerada allí, ya que Iomedae era chelia cuando era humana.

Edictos ser tranquilo, luchar por la justicia y el honor, tener valor en el corazón

Anatemas abandonar a un compañero necesitado, deshonrarse a uno mismo, rechazar un desafío de un igual



Irori

Cuando el Maestro de Maestros alcanzó la verdadera iluminación, se convirtió en un dios de la historia, el conocimiento y la autoperfección. Irori promueve la disciplina y enseña que quien puede dominarse a sí mismo

encuentra los mayores beneficios que el mundo puede proporcionar. Su culto es más fuerte en la nación isleña de Jalmeray, pero se ha extendido por toda la Región del mar Interior.

Edictos ser humilde; ayudar a los demás a perfeccionarse; perfeccionar el cuerpo, la mente y el espíritu; practicar la disciplina

Anatemas volverse adicto a una sustancia, destruir un texto histórico importante, perder el autocontrol repetidamente



Lamashtu

La Madre de los Monstruos es la diosa de la aberración, los monstruos y las pesadillas. Busca corromper a los mortales y poblar el mundo con su retorcida y monstruosa prole. Su clero se deleita en la brutalidad indómita y busca derrocar los cánones de belleza y las comodidades de la civilización. A veces es venerada por los marginados de la sociedad, pero su glorificación del envilecimiento y la autolesión suele empeorar la situación de los desafortunados que acaban bajo sus malévolos cuidados.

Edictos otorgar poder a los marginados, adoctrinar a los niños en las enseñanzas de Lamashtu, convertir lo bello en monstruoso, revelar la corrupción y los defectos de todas las cosas.

Anatemas intentar tratar una enfermedad mental o deformidad, socorrer a los enemigos de Lamashtu



Nethys

Llamado el Ojo que Todo lo Ve, el dios de la magia tiene una naturaleza dualista de destrucción y preservación; su capacidad para presenciar todas las cosas ha destrozado su mente. Aunque es respetado por lanzadores de conjuros de todo el mundo, el corazón de la fe del dios reside en Osirion, donde Nethys gobernó una vez la tierra y guio a su faraón.

Edictos buscar el poder mágico y utilizarlo

Anatemas seguir los caminos mundanos antes que los mágicos



Norgorber

El dios de la codicia, el asesinato, el veneno y los secretos tiene cuatro aspectos: Dedos Negros, aliado de alquimistas y envenenadores; el asesino Padre Desolador; el ladrón Maestro Gris; y el reservado Segador de Reputaciones. Su Iglesia está prohibida en todas las naciones del Mar Interior más allá de Absalom, pero sus sectas y agentes pueden encontrarse por doquier en las sombras.

Edictos mantener tu verdadera identidad en secreto, sacrificar a quien sea necesario, aprovechar cualquier ventaja en una lucha, operar desde las sombras

Anatemas permitir que tu verdadera identidad se relacione con tus oscuros tejemanejes, compartir un secreto libremente, mostrar piedad



Rovagug

La Bestia Agreste es el dios de la destrucción, el desastre y la ira. Fue encarcelado hace mucho tiempo en el núcleo de Golarion a manos de muchos otros dioses trabajando en conjunto y pretende liberarse algún día y sembrar el caos en el mundo. Solo los más nihilistas de los suplicantes recurren a este dios, pero aún encuentra seguidores entre aquellos que, en tierras peligrosas, respetan los incomparables poderes de destrucción de Rovagug.

Edictos destruir todas las cosas, liberar a Rovagug de su prisión
Anatemas crear algo nuevo, dejar que las ataduras materiales te retengan, torturar a una víctima o retrasar de otro modo su destrucción



Sarenrae

La Flor del Alba es la diosa de la curación, la honestidad, la redención y el sol. Sarenrae, que fue un poderoso ángel y señora empírea, lideró el ataque para encarcelar a Rovagug. Busca redimir el mal siempre que es posible o destruirlo rápidamente. El culto a Sarenrae llegó al Mar Interior a través de Qadira y el Imperio Keleshio, pero su popularidad la ha convertido en una diosa importante en todo Avistan y Garund.

Edictos destruir a las semillas de Rovagug, proteger a los aliados, preservar ayuda a los enfermos y heridos, buscar y permitir la redención

Anatemas crear muertos vivientes, mentir, negar a una criatura arrepentida la oportunidad de redimirse, no acabar con el mal



Shelyn

La Rosa Eterna es la diosa del arte, la belleza, el amor y la música. Busca redimir algún día a su corrupto hermano, Zon-Kuthon. Shelyn promueve la paz y el amor y anima a sus seguidores a crear belleza en un mundo a veces oscuro. Shelyn es amada por artistas de todo Golarion, aunque ocupa un lugar especial en el corazón de Taldor y sus antiguos territorios.

Edictos ser pacífico, elegir y perfeccionar un arte, predicar con el ejemplo, ver la belleza en todas las cosas

Anatemas destruir el arte o permitir que se destruya, a menos que se salve una vida o se persiga un arte mayor; negarse a aceptar la rendición



Torag

El dios enano llamado Padre de la Creación es el dios de la fuerza, la protección y la estrategia. Aunque es venerado sobre todo por los enanos, quienes aprecian la artesanía y la creación también siguen a Torag.

Edictos ser honesto y franco, cumplir tu palabra, respetar la fuerza, servir a tu pueblo

Anatemas mentir o engañar a alguien, crear intencionadamente obras inferiores, mostrar piedad con los enemigos de tu pueblo



Urgathoa

La amoral Princesa Pálida supervisa la enfermedad, la gula y la muerte en vida. La mayoría de muertos vivientes y buscadores de la muerte en vida rinden algún tipo de respeto a Urgathoa, aunque su devoción por los excesos febriles y el consumo excesivo también atrae a algunos seguidores entre los vivos. Su fe es especialmente notable en Geb, donde los muertos vivientes tienen más derechos que los vivos.

Edictos convertirte en muerto viviente al morir, crear o proteger a los muertos vivientes, saciar tus apetitos

Anatemas negar tus apetitos, destruir a los muertos vivientes, sacrificar tu vida



Zon-Kuthon

El Señor de la Medianoche es un dios de la oscuridad, la envidia, la pérdida y el dolor. Antaño dios del

arte, la belleza y la música, como Shelyn, regresó de una estancia en los oscuros confines entre los Planos horriblemente cambiado. Su culto define a la nación de Nidal y los nidaeses que no le rinden reverencia son acosados por la sombra de Zon-Kuthon. Más allá de eso, no tiene una Iglesia central y sus seguidores suelen ser masoquistas, sádicos y aquellos cuya existencia se rige por el dolor.

Edictos traer dolor al mundo, mutilar tu cuerpo

Anatemas crear fuentes de luz permanentes o duraderas, proporcionar consuelo a los que sufren

FES Y FILOSOFÍAS

Por supuesto, la fe puede expresarse de más formas que venciendo a un único dios o a ninguno. A continuación se presentan algunos ejemplos de religiones y filosofías no divinas. Estas religiones y filosofías no tienen una divinidad externa que ofrezca beneficios a los devotos.



Ateísmo

Aunque la mayoría admite que los dioses existen, algunos no los consideran dignos de culto y unos pocos incluso niegan por completo su presencia. La nación de Rahadoum es expresamente atea, después de que unas guerras religiosas asolaran el país. Ahora busca glorificar el trabajo de los mortales y restringir la influencia de los dioses para controlar o explotar a sus habitantes.

Edictos actuar movido por intereses personales con fe en tu propia habilidad para sobresalir

Anatemas ofrecer plegarias a un dios



La Fe Verde

Los fieles de la Fe Verde consideran divina la Naturaleza y extraen fuerzas del conocimiento de su lugar en el orden natural. Los adeptos de la Fe Verde suelen encontrarse en regiones de grandes bosques o prístinas tierras vírgenes, donde las sobrecogedoras maravillas naturales rivalizan fácilmente con la majestuosidad de los dioses.

Edictos guiar a la civilización para que crezca en armonía con la Naturaleza, preservar zonas de tierras vírgenes, proteger especies en peligro de extinción

Anatemas causar daños a los entornos naturales, matar animales por motivos distintos a la defensa propia o el sustento, permitir el abuso de los recursos naturales



La Vía Susurrante

Estos sectarios creen que la muerte en vida es la forma más auténtica de existencia y que la vida es para pasarla preparándose para la transición a la muerte en vida después de la muerte. Los agentes de la Vía Susurrante se han infiltrado en muchas sociedades de Golarion, pero operan abiertamente en regiones como Geb o las Tierras de las Sepulturas.

Edictos oponerse a quienes buscan destruir a los muertos vivientes, proteger los secretos nigrománticos, buscar métodos para convertirse en muertos vivientes, servir al Tirano Susurrante

Anatemas destruir textos nigrománticos (a menos que revelen secretos de la Vía Susurrante), enseñar a otros la Vía Susurrante de otro modo que no sea susurrando, usar energía de vitalidad para dañar a los muertos vivientes

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

FACCIONES

Aunque las naciones y las religiones disponen de vastos recursos y controlan regiones enteras, han de competir por la lealtad de sus seguidores. Además de dejarse influir por la Iglesia y el Estado, muchas personas se dejan influir por grupos sociales conocidos como facciones. Estos grupos varían enormemente en tamaño y objetivos: desde gremios de ladrones locales interesados únicamente en llenar los bolsillos y estómagos de sus miembros hasta conglomerados comerciales internacionales de amplio alcance con sus propios ejércitos privados.

Las facciones más grandes compiten con las naciones soberanas menores por la riqueza, el poder y la influencia y a veces rivalizan con naciones incluso más grandes. En algunos casos, las naciones dan el arriesgado paso de confiar en estas poderosas facciones, convirtiéndolas en una extensión de su propio gobierno (como es el caso de los **Caballeros Infernales** en Cheliax, por ejemplo). En otros casos, como el de los **Mantis Rojas**, naciones enteras se inclinan ante el poder de estas organizaciones. Los grupos más pequeños, aunque menos ricos en recursos, inspiran sin embargo un gran fervor a sus miembros. Aquellos grupos que se esfuerzan por crecer en tamaño, influencia o riqueza suelen atraer a miembros más dedicados.

Las facciones que se resumen a continuación representan una muestra de las activas en la Región del mar Interior. Algunas, como la **Sociedad Pathfinder** y el **Consorcio de Aspis**, están muy extendidas y son muy poderosas; su influencia puede de encontrarse en todo el mundo. Otras, como los **Exaltados** y los **sczarni**, están desorganizadas o son de ámbito regional. Todas animan a los aventureros a unirse a sus filas, aunque los beneficios que cada facción puede ofrecer a un aventurero varían mucho.



Los Caballeros de Última Muralla

Durante siglos, la nación de Última Muralla fue un baluarte contra los orcos de Belkzen y la persistente amenaza del Tirano Susurrante. Cuando este escapó de su prisión, desató un apocalipsis devastador sobre sus enemigos.

Ahora Última Muralla está destruida y los caballeros que una vez sirvieron allí no tienen hogar. En su ausencia, han formado un grupo variopinto conocido como los Caballeros de Última Muralla y continúan con su tarea de enfrentarse a las legiones de muertos vivientes del Tirano Susurrante allá donde se necesitan sus habilidades.

Los Caballeros del Águila

Los Caballeros del Águila son los protectores y defensores del pueblo de Andoran. El grupo está formado por cuatro facciones secundarias: los Halcones de Acero (que protegen los intereses de Andoran más allá de sus fronteras), la Legión Dorada (los defensores de Andoran y los comandantes de sus ejércitos), los Corsarios Grises (cazadores de piratas que también protegen los barcos de la persecución chelia) y los Espolones Crepusculares (espías y agentes encubiertos).



Los Caballeros Infernales

En Avistan operan diversas órdenes de mercenarios conocidos colectivamente como los Caballeros Infernales, la mayoría de ellos apostados en la nación de Cheliax. Dichos mercenarios consideran que la legislación nacional es inviolable y ofrecen sus servicios como ejecutores a cualquiera que puede pagar su precio. Visten armaduras intimidantes y distintivas y toman como inspiración las leyendas del Infierno. No ven a nadie más que a sí mismos como los verdaderos árbitros de la ley.



Los Capitanes Libres

Para un observador externo o un mercader cuyo barco haya sido saqueado o hundido, los piratas de los Grilletes pueden parecer un azote desorganizado, pero en realidad están unidos por un complejo código que no es de honor, sino un reconocimiento mutuo de que es bueno tener aliados en alta mar. Los Grilletes están gobernados por un consejo de señores piratas que se autodenominan Capitanes Libres; navegan por el sur del océano Arcadiano y siguen su propio código de conducta en lo que respecta a quién puede ser asaltado y qué puede ser saqueado aunque, para sus víctimas, esas reglas parecen caprichosas y arbitrarias.



El Consorcio de Aspis

Para la gran organización comercial conocida como el Consorcio de Aspis, la supervivencia y los beneficios son más importantes que el bienestar de cualquiera de sus miembros.

Fundado originalmente como una empresa comercial privada, el Consorcio ha crecido hasta convertirse en una de las mayores empresas comerciales de la Región del mar Interior. La mayoría de los miembros del grupo son hábiles mercaderes y mercenarios y la organización se ha labrado un nombre despiadado y sanguinario cuando se trata de conseguir beneficios. El Consorcio de Aspis se ha enfrentado muchas veces a la Sociedad Pathfinder.



Los Exaltados

No todas las facciones tienen bases de operaciones centrales ni jerarquías de mando organizadas. Los luchadores por la libertad, héroes de capa y espada y artistas conocidos como los Exaltados son uno de dichos gru-

pos. Les une el deseo de luchar contra la opresión, oponerse a los regímenes tiránicos, rescatar a los acusados injustamente y cooperar alegremente con héroes de ideas afines, todo ello mientras se forjan su propia reputación y riqueza. Este grupo de defensores ha demostrado ser sorprendentemente difícil de derrotar para los gobiernos opresores y las religiones crueles.



Los Filos del León

Los Filos del León de Taldor son una organización secreta comprometida con la protección de los intereses de Taldor y su gobernante. Se oponen a los numerosos enemigos de Taldor, extranjeros y nacionales, mediante un programa de infiltración, espionaje y asesinato. Uno de sus principales objetivos es frenar la corrupción dentro del Imperio (aparte de la que les es útil); otro es impedir que una facción de la corte imperial se haga lo bastante poderosa como para alterar el *statu quo*. A través de sus escuelas en la sombra, los Filos del León entran intensamente a los nuevos reclutas antes de investirlos con un alto grado de iniciativa y libertad.



Los Heraldos de la Noche

Los Heraldos de la Noche acuden al atractivo de la noche estrellada en busca de guía, consejo y ayuda de fuerzas muy alejadas de Golarion. Los siniestros alienígenas del Dominio de la Oscuridad tienen una importancia especial para los Heraldos de la Noche y muchos de ellos adoran a esos seres inescrutables casi como a dioses. Los Heraldos de la Noche recopilan textos oscuros y misteriosa sabiduría del pasado antiguo y utilizan los secretos que encuentran en ellos para desentrañar significados ocultos y verdades oscuras más allá de la realidad. Su esperanza es que cuando Golarion caiga inevitablemente bajo la influencia alienígena, los nuevos amos del mundo les recompensen por su servicio.



Magaambya

Golarion se tambaleó tras el desastre de la Gran Caída y sus gentes tardaron en recuperarse. Pero lo hicieron y una de las primeras instituciones en resurgir de las cenizas de la destrucción fue Magaambya, una academia de aprendizaje arcano fundada por el legendario Viejo Mago Jatembe. Hoy, los eruditos de Magaambya no solo preservan las antiguas tradiciones mágicas fundadas en aquellos primeros días, sino que también protegen el aprendizaje y la cultura de los habitantes de Mwangi en su conjunto.



Los Mantis Rojas

Es fácil saber si un asesinato es obra de los tristemente célebres Mantis Rojas; suelen matar con un sable aserrado, tienen un don para acabar con sus víctimas en público o en santuarios considerados seguros y toman medidas para asegurarse de que aquellos a quien se les ha

encargado matar permanecen muertos. El precio cambia con cada misión pero, sea cual sea la oferta, los Mantis Rojas nunca atacan a monarcas que gobernan legítimamente: su propio dios, el dios mantis Achaek, prohíbe el asesinato de quienes tienen el mandato divino de gobernar.



La Orden esotérica del Ojo Palatino

Con sede en la nación de Ustalav, los eruditos y filósofos de esta sociedad semisecreta se han opuesto durante mucho tiempo a la Vía Susurrante (pág. 163), pero los acontecimientos más recientes los han colocado en oposición a los siniestros objetivos de los Heraldos de la Noche. Sin embargo, cuando se les deja a su aire, los miembros de esta facción prefieren explorar y estudiar polvorrientos secretos ocultos en el pasado, en particular los que aún esperan ser redescubiertos en las regiones del Camino Dorado, especialmente en la nación de Osirion.



La Red de la Campanilla

La población mediana de la diabólica Cheliax ha sufrido una historia de opresión brutal y discriminación arraigada. No tiene que sorprender, por tanto, conocer de la existencia de la Red de la Campanilla, una organización fundada por luchadores por la libertad medianos que acepta a cualquiera en sus filas, siempre que ayude a los oprimidos a luchar o a escapar de tierras como Cheliax.



Los sczarni

Los sczarni son un grupo de bandidos, contrabandistas y ladrones de Varisia. Están organizados en familias muy unidas, cada una de las cuales tiene poco o nada en común con los sczarni de otros lugares, aparte de compartir habilidades, técnicas y actividades. Sus delitos se centran en robos, estafas y otros actos relativamente no violentos pero, como tienden a descontrolarse, sus planes a menudo desembocan en violencia. Las más ambiciosas o previsoras de las familias sczarni siempre están a la caza de nuevas oportunidades, especialmente en nuevas naciones.



La Sociedad Pathfinder

Muchos de los más grandes exploradores y aventureros de la era moderna han dejado constancia de sus descubrimientos en una serie de libros conocidos como las *Crónicas Pathfinder*, publicadas irregularmente por la propia Sociedad Pathfinder. Este variopinto grupo se dedica a explorar el mundo, apoyar a sus agentes sobre el terreno y asegurarse de que los descubrimientos que hacen quedan documentados. La Sociedad entra a menudo en conflicto con el Consorcio de Aspis, que es más mercenario. La búsqueda de descubrimientos de la Sociedad Pathfinder suele poner a sus agentes en medio de tramas en desarrollo, obligándoles a elegir entre convertirse en héroes o villanos a medida que se desarrollan los acontecimientos.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



NACIONES

Desde la más pequeña de las ciudades-estado hasta un imperio que abarca todo un continente, las naciones definen el paisaje político de un escenario e informan de la cultura y las tradiciones locales. Conocer los detalles de una nación puede ayudarte como Director de juego, tanto si tu partida gira en torno a disputas internacionales como si simplemente necesitas saber qué idiomas es probable que hable la gente de a pie.

Las naciones varían enormemente, desde enormes imperios a aislados reinos insulares y sus características pueden dar sabor y profundidad a tu historia y a las aventuras de los PJs. Un encuentro en la sombría **Nidal**, donde la lealtad a Zon-Kuthon ha bloqueado literalmente el sol del cielo, va a tener un tono muy diferente a uno en la soleada **Thuvia**. Una nación que sirve como bastión cultural o ancestral, como la élfica **Kyonin**, puede tener una reacción diferente ante los aventureros que un imperio que define el continente, como **Taldor**. Un viaje a una nación nueva puede introducir a los héroes a una nueva gente (si el grupo visita la nación hobgoblin de **Oprak**), una nueva filosofía (como las materialistas Profecías de Kalistrade en **Druma**) o un nuevo enemigo (como sin duda averiguarán los visitantes de **las Tierras de las Sepulturas**, plagadas de muertos vivientes).

Las naciones también pueden servir de inspiración y gancho para las aventuras. Cuando los héroes se ven atrapados en el fuego cruzado entre dos naciones en conflicto, las preocupacio-

nnes nacionales se vuelven suyas. Aprender más sobre la historia o las prácticas de una nación podría conducir a un gran hallazgo o a una práctica repugnante que los personajes quieran erradicar. Un grupo puede verse envuelto en las maquinaciones políticas de la élite del poder de una nación o caer en desgracia y verse huyendo de la ley.

Las naciones también influyen en el relato de un personaje a nivel personal. Una nación puede sugerir la ascendencia de un personaje, informar sobre los idiomas que habla e influir en su elección de dios. Como DJ, la relación entre un personaje y una nación puede proporcionarte oportunidades para enganchar mejor a ese personaje a tu campaña. ¿El personaje siempre ha vivido allí, o ha emigrado de otro lugar y por qué? Un personaje que huyó debido a una persecución política podría tener antiguos enemigos, mientras que un héroe que se fue debido a diferencias ideológicas podría tener amigos y familiares que quisieran devolverlo al redil.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE UNA NACIÓN

El bloque de estadísticas de una nación presenta la información básica sobre ella en un formato sencillo y simplificado.

NOMBRE DE LA NACIÓN

NACIÓN

RASGOS

Como con cualquier bloque de estadísticas, una nación tiene una lista de rasgos que muestran de un vistazo sus propiedades. Estos rasgos son características generales, pero no reflejan necesariamente a todas las personas o asentamientos que se puedan encontrar: una nación rara vez es monolítica y las actitudes o la composición cultural de sus habitantes pueden diferir drásticamente de las de la nación en su conjunto. Por ejemplo, la nación élfica de Kyonin tiene el rasgo elfo, lo que indica que fue creada por elfos y sigue estando poblada casi exclusivamente por ellos. Del mismo modo, una nación con un enfoque muy particular puede tener un rasgo que lo representa, como Galt, que tiene el rasgo revolucionario.

Tras los rasgos hay un breve resumen de la nación.

Gobierno Nombra el gobierno formal y describe la estructura gubernamental de la nación, como una monarquía hereditaria, un consejo electo o una dictadura teocrática.

Capital La sede establecida del gobierno de la nación, con su población entre paréntesis.

Población Aquí se enumeran las ascendencias predominantes de la nación, ordenadas de mayor a menor.

Idiomas Aquí aparecen los idiomas más hablados en la nación, ordenados alfabéticamente.

Religiones Aquí se enumeran las religiones y filosofías comúnmente practicadas en la nación. Si una nación tiene una religión estatal, se indica entre paréntesis a continuación de ella. Si una nación ha prohibido alguna religión, esta aparece en una entrada Prohibida a continuación de las religiones comunes.

Otras características Una nación puede tener rasgos distintivos que la diferencian de otras, como el predominio de las armas de fuego en Alkenstar. Cada una de estas características se detalla en esta entrada, aunque una nación rara vez tiene más de una o dos de estas entradas y muchas no tienen ninguna.

Principales exportaciones Enumera las principales exportaciones de la nación, como materias primas, productos acabados, servicios y otros recursos. Si el país no tiene exportaciones importantes, se omiten.

Principales importaciones Al igual que las principales exportaciones, esta entrada detalla los recursos importados habitualmente por la nación. Como en el caso de las exportaciones, si el país no tiene importaciones importantes, se omiten.

Aliados Esta entrada enumera otras naciones, y ocasionalmente grandes organizaciones, aliadas de la nación. Se omite en el caso de naciones sin relaciones significativas.

Enemigos Aquí aparecen otras naciones (y a veces organizaciones) que se oponen a la nación. Esta entrada se omite en el caso de las naciones que no tienen enemigos.

Facciones En esta entrada se enumeran todas las organizaciones o facciones importantes que operan en la nación.

Amenazas Esta entrada enumera varias amenazas a las que se enfrenta la nación, como agresiones de naciones vecinas, desastres naturales, inestabilidad económica, anomalías mágicas, etc.

PNJs significativos La sección final del bloque de estadísticas de la nación presenta los PNJs más significativos de esa nación, incluido su gobernante (si tiene). Puede que no se trate de los individuos más

poderosos o influyentes de la nación, sino de aquellos con más probabilidades de ser conocidos por la gente de dentro y de fuera [NdC: comentarios en el formato *[ascendencia, clase u ocupación, carácter]*].

NACIONES DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS

A continuación se presentan los bloques de estadísticas de dos naciones del Escenario de campaña de los Presagios Perdidos. Puedes usarlos como ejemplo para crear tus propios bloques de estadísticas.

ANDORAN

NACIÓN

DEMOCRÁTICA

Democracia incipiente en pos de la libertad para todos.

Gobierno Concejo del Pueblo (democracia parlamentaria)

Capital Almas (76 600)

Población humanos (taldanos), medianos, kóbolds, enanos

Idiomas común

Religiones Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Shelyn

Principales exportaciones tesoros y artefactos antiguos, crédito financiero, madera, minerales

Enemigos gobiernos autocráticos preocupados por posibles revueltas internas, Cheliah, Katapesh

Facciones Red de la Campanilla, Caballeros del Águila, Consorcio Maderero

Amenazas agresión de Cheliah, aumento del control de los consorcios comerciales, corrupción entre los cargos electos

Andira Marusek (humana, guerrera, intrépida) Elegida Suprema de la Oficina Ejecutiva y alcaldesa de Almas

Reginald Cormoth (humano, comandante, inquieto) Comandante General de los Caballeros del Águila

Felandriel Morgethai (elfa, maga, apreciada) rectora de la Universidad de Almas

RAHADOUUM

NACIÓN

ATEA HUMANA

Nación desértica unida por una visión humanista del mundo y el rechazo a la religión.

Gobierno Consejo de Ancianos (consejo representativo)

Capital Azir (72 370)

Población humana (garundi, mauxi)

Idiomas común, osiriano

Religiones Leyes de la mortalidad; Prohibidas todas las religiones divinas

Irreligiosa La ley rahadoumita prohíbe todo culto a los dioses. Los símbolos y objetos religiosos son confiscados y el proselitismo conlleva una fuerte multa. Los ciudadanos rahadoumitas solo realizan curaciones por medios mundanos o magia no divina.

Principales exportaciones metales comunes, telas finas, piedras preciosas, hierbas medicinales, innovaciones mecánicas, productos agrícolas, sal, herramientas

Principales importaciones madera, pesh

Enemigos piratas de Los Grilletes, los Mantis Rojas, grupos religiosos

Facciones Consorcio de Aspis, la Legión Pura

Amenazas Conflicto entre naciones vecinas, monstruos que habitan el desierto, enfermedades, rápida aceleración de la desertificación

Malduoni (humano, político, entusiasta) Guardián de la Primera Ley, elegido por el Consejo de Ancianos

Kassi Aziril (humana, doctora, radical) "Madre de la Medicina Moderna", renombrada investigadora médica y filántropa

Salim Ghadafar (humano, agente divino, resentido), antiguo capitán de la Legión Pura obligado a ponerse al servicio de Farasma.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliah
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ASENTAMIENTOS

Las aventuras tienen que empezar en algún sitio y todo el mundo necesita algo parecido a un hogar. Los asentamientos son el lugar donde los personajes pueden descansar, reponer fuerzas, reconvertirse y dedicarse a otras actividades de tiempo libre, todo ello en relativa paz. Pero los asentamientos también pueden encerrar sus propias intrigas y peligros y proporcionar sus propias oportunidades de aventura.

Para algunos jugadores, un asentamiento puede no ser más que un lugar conveniente donde comprar equipo y vender botín. Para otros, un asentamiento puede ser un hogar querido y están dispuestos a arriesgarlo todo para protegerlo. A veces, una campaña entera se desarrolla íntegramente entre los muros de una sola ciudad.

LOS ASENTAMIENTOS EN UNA PARTIDA

Dada la variedad de papeles que un asentamiento puede desempeñar en una aventura, un Director de juego ha de tener un firme conocimiento de cómo funciona en el juego y cómo utilizarlo mejor. Prácticamente todos los asentamientos utilizan las reglas para entornos urbanos que se presentan a partir de la pág. 93. Sin embargo, esas reglas están pensadas principalmente para el modo de encuentro, por lo que la siguiente guía puede ayudarte a utilizar mejor un asentamiento en la narrativa de tu partida.

Aventuras en asentamientos

El diseño de aventuras en un asentamiento sigue generalmente las directrices presentadas en **Diseño de la aventura** en la pág. 68. Sin embargo, la mayor densidad de población de un asentamiento también permite una serie de estilos y elementos de aventura que no son tan comunes más allá de las murallas de una ciudad.

Los encuentros sociales son una de las interacciones más comunes dentro de un asentamiento, desde los guardias en las puertas hasta una audiencia con la reina. Los subsistemas de **influencia y reputación** (páginas 187 y 200, respectivamente) pueden facilitar estas interacciones de una forma más estructurada. Las **escenas de persecución**, utilizando las reglas que comienzan en la pág. 192, son un componente icónico de una aventura en un asentamiento, especialmente en una ciudad grande donde la densidad de los edificios y la variedad de las estructuras crean una serie de obstáculos emocionantes. Un asentamiento es también un lugar ideal para que un grupo lleve a cabo una **infiltración** (pág. 196). Como la mayoría de las bibliotecas, archivos y depósitos de información similares se encuentran en los asentamientos, puedes utilizar las **reglas de investigación** (pág. 190). Los personajes ambiciosos pueden crear sus propias organizaciones utilizando el **subsistema de liderazgo** (pág. 204).

Modos de juego

Igual que en otras localizaciones de aventuras, en los asentamientos pueden darse los tres modos de juego. Dado que presenta muchas más oportunidades para actividades no rela-

cionadas con el combate que la mayoría de otros entornos, los personajes probablemente pasarán la mayor parte del tiempo en **modo exploración**. El **tiempo libre** tiene lugar casi exclusivamente dentro de un asentamiento.

Mercados

Donde hay gente, hay comercio. La sección **Comprar y vender objetos** en la pág. 48 proporciona directrices para ocuparse del comercio en tu partida, pero también puede ser útil tener una idea de qué objetos y poder económico tiene por méritos propios un asentamiento dado.

En un asentamiento, un personaje normalmente puede comprar cualquier objeto **común** (incluyendo fórmulas, material alquímico y objetos mágicos) del mismo nivel o inferior al del asentamiento. Normalmente, hay menos objetos disponibles del nivel más alto; puedes usar la tabla **Tesoro del grupo por nivel** en la pág. 59 como guía para saber cuántos objetos del nivel más alto pueden estar disponibles, usando las entradas **Objetos permanentes** y **consumibles** para un nivel inmediatamente inferior al del asentamiento. Los habitantes de un asentamiento normalmente pueden comprar objetos a los PJs si son del mismo nivel o inferior al del asentamiento, con limitaciones en los objetos de nivel superior similares a los disponibles para la venta. Si la población es significativamente menor de lo que su nivel sugiere, su capacidad para proporcionar y comprar objetos puede ser más limitada.

Si el nivel de un personaje es superior al del asentamiento, puede utilizar su propia influencia para adquirir objetos de nivel superior, convenciendo a las tiendas para que hagan pedidos especiales o a los artesanos para que fabriquen productos *ad hoc*, aunque puede que tarden un poco en cumplimentarlos.

Hay **servicios de lanzamiento de conjuros** disponibles en muchos asentamientos. Salvo que haya un PNJ lanzador de conjuros poderoso en la ciudad con quien el grupo puede negociar por sus servicios, un personaje podrá encontrar a alguien que lance conjuros comunes hasta un rango que podría ser lanzado por un PNJ del nivel del asentamiento. Por ejemplo, un personaje en una ciudad de 9.º nivel puede encontrar y pagar a alguien para que lance un conjuro común de 5.º rango, el conjuro más alto disponible para un lanzador de conjuros de 9.º nivel.

Algunos asentamientos tienen acceso a objetos, fórmulas y conjuros **poco comunes**. Si se puede considerar razonablemente que un asentamiento cumple la entrada de **Acceso** para un objeto o conjuro, dicho objeto o conjuro está disponible como cualquier objeto común. Por ejemplo, el asentamiento enano de Kraggadan tiene muchas armas enanas disponibles.



Estructuras de poder

Fuera de los límites de la ciudad, los aventureros pasan gran parte de su tiempo operando a su aire, respondiendo solo ante su código moral. Pero en un asentamiento, se convierten en parte de un sistema mayor con sus propios códigos legislativos, procedimientos y aplicación. Los detalles de las estructuras de poder de un asentamiento determinan las interacciones del grupo dentro del mismo.

Gobierno

El gobierno de un asentamiento suele reflejar la naturaleza del mismo. Una ciudad militarista y respetuosa con la ley probablemente tenga un gobierno jerárquico con una única figura en la cima; una ciudad con un mercado en una encrucijada puede estar bajo el control de sus familias de mercaderes más ricas; y una comunidad agrícola puede simplemente buscar el liderazgo de los habitantes más ancianos cuando es necesario.

Dicho esto, el gobernante legal y públicamente reconocido de un asentamiento no siempre es quien lleva la voz cantante. Podría ser simplemente una marioneta de una entidad secreta que mueve los hilos en silencio desde las sombras. Algunos asentamientos están gobernados por grupos ocultos, desde extrañas sectas religiosas hasta cofradías de ladrones. Un asentamiento puede estar influido por habitantes políticamente poderosos, como un visir ocultista o un sumo sacerdote con una enorme habilidad política. En algunos casos, la autoridad legítima puede parecer que gobierna, pero en realidad ha sido

sustituida por un acechador sin rostro, un diablo disfrazado u otro poderoso cambiaformas.

Códigos legales

La mayoría de civilizaciones coinciden en que las leyes son necesarias para garantizar el funcionamiento de la sociedad. Las leyes específicas varían de un asentamiento a otro, y pueden ser tan simples como la prohibición del asesinato y el robo, hasta esquemas reguladores excepcionalmente enrevesados que lo dictan todo, desde los detalles de la vestimenta hasta los dulces disponibles. El grado de conocimiento de estas leyes puede influir aún más en las interacciones de un grupo con el asentamiento, ya que probablemente sea más fácil lidiar con un sistema bien documentado que con otro en el que las normas solo se aprenden a través de la experiencia y el boca a boca. En términos generales, es probable que un asentamiento más burocrático tenga leyes más complejas y que un lugar más laxo tenga menos leyes y más sencillas.

Cumplimiento de la ley

La mayoría de los asentamientos cuentan con sistemas para hacer cumplir sus leyes. En una aldea pequeña, los habitantes pueden vigilarse a sí mismos, responsabilizándose unos a otros de sus valores compartidos. Las poblaciones y los asentamientos más grandes suelen tener algún sistema de guardias, ya sea un puesto cubierto por una rotación de voluntarios o una guardia de profesionales pagados por el gobierno

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

de la ciudad para mantener el orden. Muchos asentamientos tienen alguna forma de tratar a los delincuentes, desde multas a cepos públicos o cárceles, así como individuos responsables de dichas sentencias.

Organizaciones, Iglesias y facciones

El gobierno no es el único factor influyente en un asentamiento. Las organizaciones de prestigio, las Iglesias prominentes y las facciones especializadas también ejercen poder, a menudo en conflicto con el gobierno oficial o entre sí.

Las congregaciones religiosas suelen ejercer un poder significativo en las comunidades donde la fe es fuerte. Una organización puede ejercer una influencia abierta sobre la comunidad en la que se asienta, o un control sutil, como hace la Sociedad Pathfinder en Absalom.

En un asentamiento pequeño, un mago, hechicero o bardo con un talento mágico incluso moderado sería un miembro raro e influyente de la sociedad. Otras facciones notables podrían incluir casas nobles, mercaderes ricos, posaderos y soldados y aventureros retirados.

Corrupción

En cualquier asentamiento, es posible que los funcionarios antepongan sus propios intereses a los del pueblo al que sirven. La corrupción puede ser tan simple como un empleado dispuesto a aceptar un soborno para agilizar unos trámites o tan siniestra como castigar falsamente a los ciudadanos para cubrir los delitos del funcionario.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DEL ASENTAMIENTO

El bloque de estadísticas de un asentamiento consolida la información básica sobre un asentamiento en un formato centralizado. A continuación se enumera el contenido típico de las estadísticas de un asentamiento.

[NOMBRE DEL ASENTAMIENTO] ASENTAMIENTO (NIVEL)

TIPO	OTRO
------	------

Los primeros elementos del bloque de estadísticas de un asentamiento son su nombre y su nivel. El **nivel** de un asentamiento representa su tamaño relativo y su capacidad económica, y corresponde aproximadamente al nivel máximo de PNJ que se puede encontrar en él, sin contar los PNJs significativos que se enumeran a continuación. En general, cualquier objeto **común** con un nivel no superior al nivel del asentamiento está disponible para su compra (aunque un personaje de nivel superior puede encontrar o encargar objetos de nivel superior). Además, el nivel del asentamiento se utiliza para ayudar a determinar el máximo nivel de tarea posible que podría estar disponible allí para **Obtener ingresos** (*Manual de juego*, pág. 229). Sin embargo, ambos son simplemente directrices, y un DJ tendrá que hacer las excepciones que considere adecuadas.



Tras el encabezado del asentamiento están sus **rasgos**. El primero de ellos es el que representa el **tipo** de asentamiento: aldea, pueblo, ciudad o metrópolis. Este rasgo refleja generalmente el tamaño del asentamiento, pero también tiende a correlacionarse con su nivel. Una **aldea** suele ser de nivel 0 a 1, un **pueblo**, de nivel 2 a 4; una **ciudad**, de nivel 5 a 7; y una **metrópolis**, de nivel 8 o superior, aunque la presencia de muchos habitantes adinerados o de alto nivel puede hacer que el nivel de una aldea, pueblo o ciudad aumente.

Un asentamiento puede tener otros rasgos además de su rasgo de tipo. Por ejemplo, la ciudadela celeste enana de Kraggodan tiene el rasgo **enano**, ya que fue construida y está ocupada predominantemente por enanos. La ciudad de Lepidstadt en Ustalav tiene el rasgo **académico** debido a su concentración en torno a la prestigiosa Universidad de Lepidstadt.

Tras los rasgos del asentamiento hay una frase sencilla, que proporciona una breve descripción del asentamiento y su papel en el relato o la región.

Gobierno Esta entrada describe la entidad que gobierna el asentamiento, como un alcalde, el anciano de la ciudad, un consejo elegido, etc.

Población Aquí se enumera la población total del asentamiento, seguida de un desglose de la misma por ascendencia entre paréntesis.

Idiomas Aquí se enumeran los idiomas más hablados en el asentamiento, ordenados alfabéticamente.

Religiones Esta entrada enumera las religiones y filosofías comúnmente practicadas en el asentamiento. Si hay una religión oficial, se indica entre paréntesis. Si el asentamiento ha prohibido alguna religión o filosofía, éstas se enumeran en la entrada Prohibida a continuación de la entrada Religiones.

Amenazas Esta entrada enumera las principales amenazas a las que se enfrenta el asentamiento, como sequías o hambrunas continuas, revueltas políticas, actividad delictiva y similares.

Otras características Un asentamiento puede tener características distintivas que afecten a sus habitantes o a los visitantes que entran en la ciudad, como un comercio particular que hace que ciertos artículos sean más accesibles.

PNJs significativos La última sección del bloque de estadísticas del asentamiento presenta los PNJs más significativos del mismo. Suele incluir al líder oficial del asentamiento, si lo hay y si es una sola persona. También incluye a otros personajes importantes, celebridades locales y personas de especial interés para los aventureros.

Ejemplos de aptitudes de asentamiento

Aquí tienes algunas aptitudes de asentamiento comunes que puedes usar para personalizar un asentamiento de tu creación.

Academia mágica: el asentamiento se enorgullece de enseñar magia y sus habitantes son expertos en enseñar a otros.

Elige una tradición o tradiciones mágicas adecuadas a tu asentamiento. Cuando un PJ paga a un PNJ para que le enseñe un nuevo conjuro de dicha tradición en el asentamiento, el PNJ ayuda en el proceso y proporciona un bonificador adicional +2 por circunstancia a la prueba para Aprender el conjuro. Además, a discreción del DJ, los conjuros y rituales con el rango poco común pueden estar disponibles en este asentamiento.

Ciudad de artesanos: el asentamiento es famoso por un objeto en particular, como armaduras y armas. Hay objetos de hasta cuatro niveles superiores al nivel del asentamiento disponibles en esa categoría concreta.

Intelectual: la abundancia de bibliotecas públicas u otros lugares de aprendizaje accesibles dentro de este asentamiento implica que, en 1d4 horas, un personaje puede acceder a un diario de erudito sobre un tema común relevante (*Manual de juego*, pág. 287) antes de intentar Recordar conocimiento.

Refugio de artistas: los habitantes de esta ciudad sienten un profundo aprecio por las bellas artes. Es más fácil encontrar tareas de alto nivel para Obtener ingresos que implican Interpretar o arte, así como compradores dispuestos a pagar más por objetos artísticos.

Sesgo religioso: este asentamiento tiene una fuerte afiliación con una religión en particular. Cualquiera que sea visiblemente adorador de ese dios específico obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión, Pedir y Reunir información. A los personajes que adoran visiblemente a uno de los enemigos de ese dios se les impone un penalizador -1 por circunstancia a las mismas acciones.

Cómo cambiar un asentamiento

A veces los personajes pasan un largo periodo de tiempo en un único asentamiento. Puede que sea su base de operaciones, donde pasan el tiempo libre entre aventuras o puede que toda la aventura tenga lugar allí. En esos casos, puede que tengas que actualizar el bloque de estadísticas del asentamiento a medida que cambia con el tiempo.

Unos cuantos elementos del bloque de estadísticas del asentamiento son sencillos de actualizar; cambias la población cuando crece o disminuye y cambias los líderes de tu bloque de estadísticas cuando diferentes personas se mueven entre esos lugares. Pero también puedes hacer cambios que reflejen los resultados de las aventuras de los PJs. Si los héroes han eliminado una amenaza importante a la que se enfrentaba el asentamiento, has de eliminarla del bloque de estadísticas pero, si al hacerlo han atraído la ira de un nuevo enemigo, ¡podrías añadir la nueva amenaza! También puedes actualizar las aptitudes del bloque de estadísticas, en caso de que las acciones de los PJs tengan una gran influencia en la ciudad. Por ejemplo, si el grupo (usando el subsistema de liderazgo en la pág. 204) construye una escuela de magia centrada en la fabricación de objetos mágicos, puedes añadir una aptitud al bloque de estadísticas del asentamiento que aumente la disponibilidad de objetos mágicos en los mercados del asentamiento.

Asentamientos de los Presagios Perdidos

A continuación se presentan los bloques de estadísticas de dos asentamientos del Escenario de campaña de los Presa-

gios Perdidos: Puerto Peligro, una ciudad peligrosa y sin ley en las islas conocidas como los Grilletes, y Otari, un pueblo situado en la Isla de Kortos, con fuertes conexiones con Absalom. Puedes usarlos como ejemplo cuando construyas tus propios bloques de estadísticas de asentamiento.

PUERTO PELIGRO

METRÓPOLIS DELICTIVA

Refugio pirata y capital del mercado negro de los Grilletes.

Gobierno Reina del Huracán (gobernante supremo)

Población 43 270 (65% humanos, 10% semielfos, 8% semiorcos, 5% gnomos, 5% medianos, 7% otros)

Idiomas común, keleshio, osiriano

Religiones Besmara, Cayden Cailean, Gozreh

Amenazas patrullaje contra los piratas de la Región del mar Interior, fuerzas piratas opuestas, tormentas sobrenaturales del Ojo de Abendego

Ciudad pirata Puerto Peligro prospera gracias al mercado negro y las mercancías robadas. Los objetos que podrían ser difíciles de adquirir o de los que sería difícil deshacerse en otros asentamientos debido a su ilegalidad, se pueden comprar y vender más fácilmente aquí. Los PNJs comienzan con una actitud un paso peor de lo habitual hacia los personajes que muestran abiertamente insignias de organismos encargados de hacer cumplir la ley, iconografía religiosa de dioses encargados de hacer cumplir la ley como Iomedae o Abadar o su afiliación a una nación conocida por perseguir a los piratas.

Perieras Jakar (elfa, trovadora, atenta) maestra de mercaderes y supervisora adjunta de Puerto Peligro

Sabas Odabio (humano, administrador, organizado) contable y supervisor adjunto de Puerto Peligro

Tessa Viento Favorable (semielfia, señora de los piratas, intrépida) la Reina del Huracán de Los Grilletes

Tsojmin Kreidores (enano, mago, soso) capitán de puerto y supervisor adjunto de Puerto Peligro

OTARI

PUEBLO

Variopinta población maderera y puerto comercial con un pasado histórico y una buena dosis de siniestros secretos.

Gobierno Alcalde (líder electo)

Población 1240 (60% humanos, 8% medianos, 7% semielfos, 6% elfos, 5% enanos, 5% gnomos, 3% semiorcos, 2% goblins, 4% otros)

Idiomas común, elfo, enano, gномо, mediano

Religiones Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Nethys, Sarenrae

Amenazas apariciones espeluznantes, contrabandistas, horrores aberrantes, kóbolds

Comercio de baratijas Otari tiene una larga tradición de atender a los aventureros y en sus mercados y tiendas se pueden comprar objetos consumibles de hasta 10.º nivel.

Joseph Menhemes (humano, alcalde, indeciso) actual alcalde de Otari, patriarca de una de las tres empresas madereras locales

Vandy Banderdash (medianamente, clériga, entusiasta) parlanchina sacerdotisa de Sarenrae e historiadora de la ciudad, con inusuales conocimientos

Wrin Sivinxi (tíflin, comerciante, curiosa) excéntrica mercader de objetos ocultos, artesana y colecciónista de historias y rumores

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

LOS PLANOS

Más allá del mundo de Golarion y del vacío del espacio se encuentran los vastos planos de existencia conocidos como El Gran Más Allá. A menudo extraños y peligrosos, la mayoría de estos Planos encarnan algún aspecto fundacional de la realidad: uno de los elementos principales que componen el resto del multiverso o una especie de energía fundamental. Cada Plano es una realidad en sí misma, con sus propias leyes de existencia y sus propios habitantes nativos que pueden visitar, conceder beneficios a los habitantes o causar estragos en la faz de Golarion.

RASGOS PLANARIOS

Cada Plano, dimensión y semiplano tiene sus propias propiedades y atributos. Los rasgos planarios pueden dividirse en cinco categorías: dimensión, gravedad, tiempo, morfología y esencia planaria. Combinados, describen las leyes y la composición del Plano. Aparecen en su entrada de rasgos, aunque se omite cualquier rasgo que coincide con el Universo (descrito en la entrada Normal de cada sección a continuación).

Rasgo de dimensión

La mayoría de los Planos son incommensurables, tan inmensos que son imposibles de cuantificar. Cuáles de ellos, si es que hay alguno, son infinitos es un tema de debate entre filósofos y eruditos por igual. Dado que muchos son incommensurables, carecen de un rasgo de dimensión. De lo contrario, es probable que el Plano tenga el rasgo finito o sin límites.

Finito: los Planos finitos constan de una cantidad limitada de espacio.

Ilimitado: los Planos sin límites vuelven sobre sí mismos cuando una criatura alcanza su "borde".

Incommensurable: los Planos incommensurables son inmensamente grandes, quizás infinitos.

Rasgos de gravedad

Muchos Planos tienen una gravedad inusual.

Normal: los cuerpos de gran masa son los centros de gravedad y los objetos caen hacia ellos con una cantidad de fuerza medible, relativa al tamaño de cada cuerpo.

Gravedad alta: como en la gravedad normal, los cuerpos de gran masa actúan como centros de gravedad, pero la fuerza relativa al tamaño del cuerpo es mayor que en el Universo. El Peso de todas las criaturas y objetos se duplica, lo que significa que las criaturas acostumbradas a la gravedad normal solo pueden cargar la mitad. Las criaturas acostumbradas a la gravedad normal se mueven a la mitad de su Velocidad y pueden saltar solo la mitad de altura y de longitud. Los ataques físicos a distancia son imposibles más allá del tercer incremento de rango de distancia (en lugar del sexto). Las criaturas que caen en gravedad alta sufren un daño contundente equivalente a la distancia caída.

Gravedad baja: como en la gravedad normal, los cuerpos de gran masa actúan como centros de gravedad, pero la fuerza relativa al tamaño del cuerpo es menor que en el Universo. El Peso de todas las criaturas y objetos se reduce a la mitad, lo que significa que las criaturas acostumbradas a la gravedad normal pueden cargar el doble y saltar el doble de altura y de longitud. Los ataques físicos a distancia son posibles hasta el duodécimo incremento de rango de distancia (en lugar del sexto). Las criaturas

que caen en gravedad baja no sufren daño durante los primeros 10 pies (3 m) de caída y después sufren tanto daño contundente como la una cuarta parte de la distancia restante de la caída.

Gravedad extraña: todos los cuerpos de masa son centros de gravedad con aproximadamente la misma fuerza. Una criatura puede ponerse de pie sobre cualquier objeto sólido tan grande o más que ella misma.

Gravedad subjetiva: todos los cuerpos con masa pueden ser centros de gravedad con la misma fuerza, pero solo si una criatura que no es descerebrada lo desea. Los objetos desatendidos y las criaturas descerebradas tratan el Plano como si tuviera microgravedad. Las criaturas en un Plano con gravedad subjetiva pueden moverse normalmente a lo largo de una superficie sólida imaginando "abajo" cerca de sus pies. Designar esta dirección hacia abajo es una acción libre que tiene el rasgo concentrar. Si está suspendida en el aire, una criatura puede replicar el vuelo eligiendo una dirección hacia "abajo" y cayendo en dicha dirección, moviéndose hasta su Velocidad o Velocidad de vuelo. Este pseudovuelo usa la acción Volar.

Microgravedad: en este Plano hay poca gravedad o ninguna. Las criaturas flotarán en el espacio a menos que puedan tomar impulso en una superficie o utilizar alguna fuerza para propulsarse por el Plano.

Rasgos temporales

El tiempo fluye de forma diferente en muchos Planos.

Normal: el tiempo pasa igual que en el Universo. Una hora en un Plano con tiempo normal equivale a 1 hora en el Universo.

Atemporal: el tiempo sigue pasando, pero sus efectos son menores. Las criaturas de estos Planos no sienten hambre, sed, ni los efectos del envejecimiento o la curación natural. Los efectos del veneno, las enfermedades y otros tipos de curación también pueden estar disminuidos en ciertos Planos atemporales. La energía de los conjuros y otros efectos siguen disipándose, por lo que la duración de los conjuros y otros efectos funciona con normalidad. El peligro de este rasgo es que, cuando una criatura abandona un Plano atemporal y entra en uno con otro rasgo temporal, los efectos del hambre, la sed, el envejecimiento y otros efectos ralentizados o detenidos por el rasgo atemporal se aplican retroactivamente en el instante de la transición, lo que posiblemente provoque que la criatura muera inmediatamente de hambre o de vejez.

Errático: el tiempo se ralentiza y se acelera, por lo que un individuo puede perder o ganar tiempo al moverse entre Planos. Cuando una criatura se mueve de un Plano con tiempo errático a otro con tiempo normal, haz una prueba plana CD 11. Las criaturas que abandonan juntas un Plano de tiempo errático comparten el mismo resultado.

Éxito El tiempo pasa normalmente en el Plano de tiempo errático.

Fallo Por cada hora pasada en el Plano de tiempo errático, pasa 1 día en el Plano de tiempo normal.

Fallo crítico Por cada asalto pasado en el Plano del tiempo errático, pasa 1 día en el Plano de tiempo normal.

Fluido: el flujo del tiempo es consistentemente más rápido o más lento. Una criatura podría viajar a uno de estos Planos, pasar un año allí, y descubrir que solo ha pasado una hora en el Universo; alternativamente, podría pasar un minuto en este Plano y descubrir que ha pasado una hora en el Universo.

Rasgos de morfología

Este rasgo describe la facilidad con la que se puede cambiar la naturaleza física del Plano. El Universo se considera la norma para sus habitantes, pero otros Planos pueden deformarse a través de los propios diseños inteligentes del Plano o ser manipulados por criaturas extremadamente poderosas.

Normal: los objetos permanecen donde están (y como son) si no se ven afectados por la fuerza física o la magia. Las criaturas pueden cambiar el entorno inmediato como resultado de un esfuerzo tangible, como cavar un agujero.

Estático: los visitantes no pueden afectar a los habitantes vivos del Plano ni a los objetos que llevan consigo. Los conjuros que pudieran afectar a los habitantes del Plano no tendrán efecto a menos que el rasgo estático se elimine o suprima de algún modo.

Consciente: el Plano cambia según sus propios caprichos.

Metamórfico: las cosas cambian por medios distintos a la fuerza física o la magia. A veces los conjuros tienen efectos mórficos. Otras veces, la naturaleza del Plano está bajo el control de un dios o poder o simplemente cambia al azar.

Rasgos de esencia planaria

Los rasgos de esencia planaria describen la naturaleza fundamental de un Plano. Por ejemplo, muchos de los Planos de la Esfera Interior están impregnados de un elemento o energía, cada uno de los cuales afecta a la magia en ellos y el Inframundo está teñido de sombra. Los Planos Exteriores se componen fundamentalmente de quintaesencia, un material filosóficamente alineado, con un potencial infinito de forma y estado, que se ajusta a creencias poderosas e imperantes.

Agua: los Planos con este rasgo son en su mayoría líquidos. Los visitantes que no puedan respirar agua o alcanzar una bolsa de aire probablemente se ahoguen. Normalmente se aplican las reglas para el combate acuático (*Manual de juego*, pág. 437), incluyendo la incapacidad de lanzar conjuros de fuego o usar acciones con el rasgo fuego. Las criaturas con debilidad al agua sufren un daño igual al doble de su debilidad al final de cada asalto.

Aire: los Planos con este rasgo consisten principalmente en espacios abiertos y aire de diversos niveles de turbulencia, aunque también contienen raras islas de piedra flotante y otros elementos y energías. Los Planos de aire suelen tener una atmósfera respirable, aunque pueden incluir nubes de gas ácido o tóxico. Las criaturas terrestres a menudo se encuentran en desventaja dentro de los mismos, ya que hay poco suelo sólido para que se orienten, lo que tiende al menos a incomodarlas.

Madera: estos Planos consisten en árboles y otra flora en un entramado de patrones orgánicos. Suelen estar perfectamente construidos para adaptarse a su propósito o entorno, pero no suelen ser hostiles a los visitantes.

Fuego: los Planos con este rasgo están compuestos por llamas que arden continuamente sin fuente de combustible. Son extremadamente hostiles a las criaturas que no son de fuego. La madera desprotegida, el papel, la tela y otros materiales inflamables arden casi inmediatamente y las criaturas que llevan ropa inflamable desprotegida arden, sufriendo normalmente 1d6 daño persistente por fuego. Las criaturas extraplanarias sufren daño medioambiental moderado por fuego al final de cada asalto (a veces daño medioambiental menor en zonas más seguras, o daño mayor o masivo en zonas aún más ardientes). Las criaturas de hielo se sienten extremadamente incómodas en un Plano de fuego, si no se derriten con el calor.

Metal: estos Planos son estructuras caóticas y cambiantes y océanos de metal. Tienden a existir en un estado de cambio y decadencia, dejando abundantes bolsas de aire para que los visitantes respiren o se muevan por ellas. Las criaturas que tienen la mala suerte de quedar atrapadas en la sustancia del Plano corren el riesgo de asfixiarse si no pueden atravesar el metal. Las criaturas del bosque encuentran desconcertante la falta de estabilidad y de suelo en un Plano metálico y a menudo no prosperan en dichos entornos.

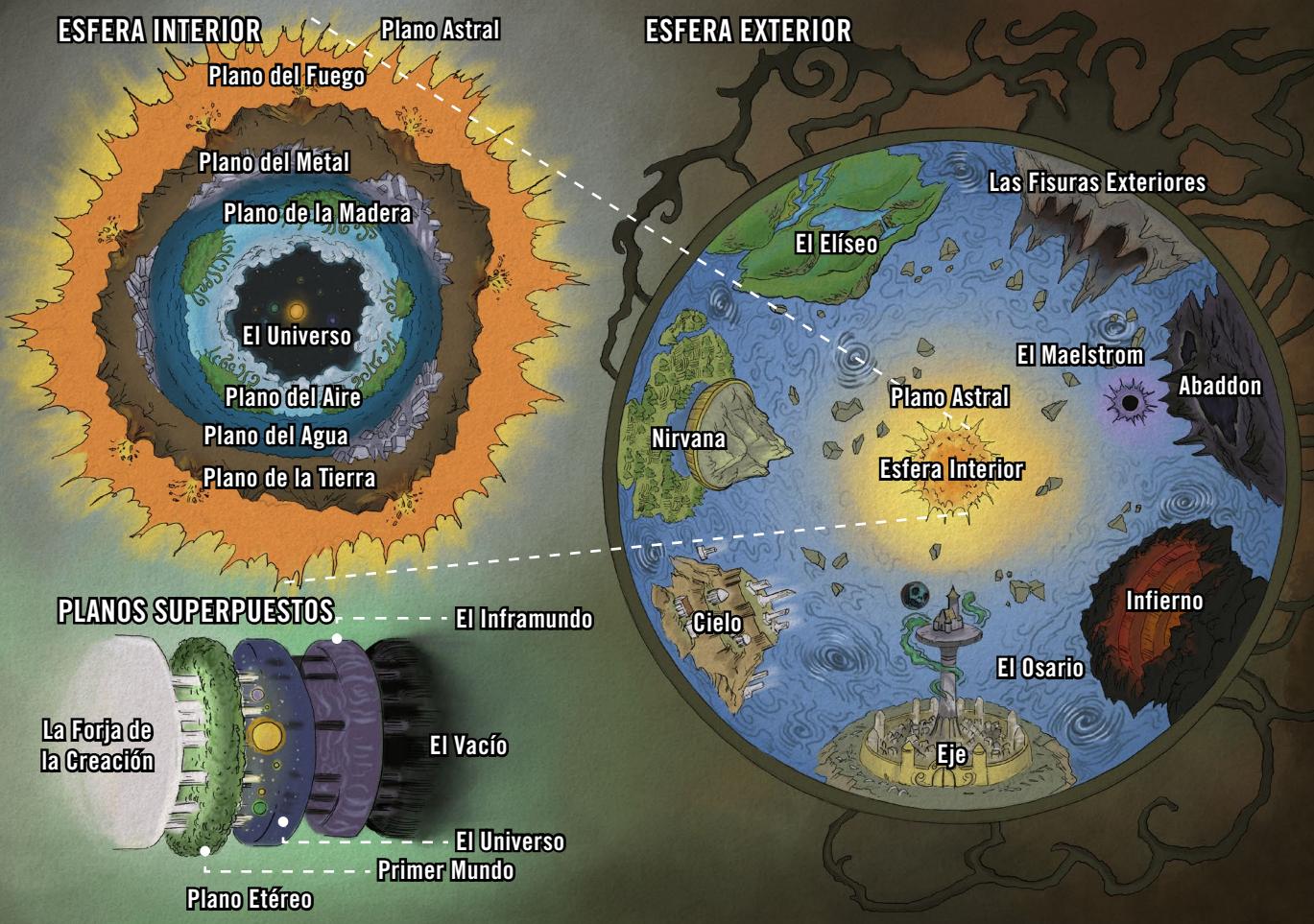
Sombra: los Planos con este rasgo son umbríos y están sumidos en la penumbra. En el Inframundo, el radio de toda luz procedente de fuentes luminosas y las áreas de conjuros luminosos se reducen a la mitad.

Tierra: estos Planos son en su mayoría sólidos. Los viajeros que llegan a uno de ellos corren el riesgo de asfixiarse si no alcanzan una caverna o alguna otra bolsa de aire dentro de la materia sólida del Plano. Las criaturas que no pueden excavar quedan sepultadas en la sustancia del Plano y han de intentar abrirse camino hacia una bolsa de aire. Las criaturas aéreas se sienten incómodas, ya que rara vez disponen de espacio para moverse libremente incluso por las madrigueras más altas.

Vacío: los Planos con este rasgo son vastos confines vacíos que absorben la vida de los vivos. Suelen ser solitarios y embrujados, desprovistos de color y llenos de vientos que transportan los gemidos de los muertos. Al final de cada asalto, una criatura viva sufre al menos daño medioambiental menor por vacío. En las zonas más intensas de un Plano del vacío, puede sufrir daño moderado o incluso mayor al final de cada asalto. Este daño tiene el rasgo muerte y si una criatura viva queda reducida a 0 Puntos de Golpe debido al daño por vacío y muere, se desmorona en cenizas y puede convertirse en un wraith (consulta el *Manual de monstruos*).

Vitalidad: estos Planos están inundados de energía vital. Los colores son más brillantes, los fuegos más calientes, los ruidos más fuertes y las sensaciones más intensas. Al final de cada asalto, una criatura muerta viviente sufre al menos daño medioambiental menor por vitalidad. En las zonas más fuertes de un Plano de vitalidad, puede sufrir daño moderado o incluso mayor. Aunque esto puede parecer seguro para las criaturas vivas, los Planos de vitalidad presentan un peligro diferente. Las criaturas vivas recuperan una cantidad de PG cada asalto igual al daño medioambiental que sufren los muertos vivientes en la misma zona. Normalmente, si esto hace que la criatura viva supere sus PG máximos, el exceso se convierte en PG temporales. A diferencia de lo normal, estos PG temporales se combinan entre sí y duran hasta que la criatura abandona el Plano. Si los PG temporales de una criatura de un Plano de vitalidad superan alguna vez sus PG máximos, explota en un estallido de energía de vitalidad sobrecargada, esparciéndose por la zona para hacer nacer nuevas almas.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Chelax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



BLOQUES DE ESTADÍSTICAS PLANARIAS

Cada uno de los Planos enumerados en las páginas siguientes incluye un breve bloque de estadísticas con información clave. El tipo de Plano (Plano, dimensión o semiplano) aparece en el encabezado del bloque de estadísticas, seguido de los rasgos que lo definen. Las siguientes entradas también proporcionan información importante sobre cada uno.

Categoría: indica si el Plano es interior, exterior, transitivo o una dimensión.

Divinidades: una lista de todos los dioses, semidioses y otros poderes que llaman a este reino hogar.

Habitantes nativos: una muestra de los habitantes típicos del Plano. También se enumeran las sombras del Plano, las almas de los mortales muertos que han sido juzgadas y enviadas a cualquier Plano que refleja la vida que llevaron. Puedes encontrar más información sobre las sombras en el *Manual de monstruos*.

Planos de la Esfera Interior

Los Planos de la Esfera Interior forman el corazón del cosmos. Son el hogar de la vida mortal, el foco de la atención divina, la fuente de las almas mortales y el punto de origen del gran ciclo de la quintaesencia que alimenta los movimientos y la estabilidad de la propia realidad. Dispuestos en una serie de caparazones metidos unos dentro de otros, como las capas de una cebolla, los Planos de la Esfera Interior incluyen, de fuera a

dentro: los Planos Elementales del Fuego, la Tierra, el Metal, el Agua, la Madera y el Aire; las galaxias mortales del Universo; y, en el centro de este conjunto cosmológico, las fuerzas brutales de creación y destrucción de la Forja de la Creación y el Vacío se superponen al Universo.

EL UNIVERSO

Categoría Plano Interior

Divinidades Dominio de la Oscuridad, Gozreh

Habitantes nativos enanos, elfos, medianos, humanos, gnomos, go-blins e innumerables ascendencias más

El Universo es el reino prosaico y el hogar de la vida mortal. Innumerables galaxias albergan incontables estrellas y sus planetas, cada uno de ellos con escenarios únicos para cualquier campaña, con Golarion como ejemplo clásico. Otros mundos importantes como Castrovel, Akiton, Triaxus y Eox existen dentro del propio sistema solar de Golarion, y más allá, orbitando otras estrellas distantes o en otras galaxias, mundos como Androffa e incluso la Tierra se arremolinan en el vasto y silencioso vacío del Universo.

Sin embargo, a pesar de toda la profunda maravilla y diversidad de vida que alberga el Universo, en los lugares oscuros entre las estrellas conocidos como el Tapiz Oscuro, acecha el siniestro colectivo de dioses llamado el Dominio de la Oscuridad.

El Universo sirve de destino para las almas preencarnadas; cada vida mortal nace, vive y muere antes de que su espíritu sea enviado hacia los Planos de la Esfera Exterior para ser juzgado. El Universo es

asimismo el centro de atención de los dioses, cada uno de los cuales se dedica a urdir sus propios planes para sus adoradores mortales y el mundo material en general.

LA FORJA DE LA CREACIÓN

PLANO

GRAVEDAD SUBJETIVA | **ILIMITADO** | **VITALIDAD**

Categoría Plano Interior

Divinidades ninguna

Habitantes nativos jyotis, sombras (iluminados)

La Forja de la Creación es a la vez la fuente de la energía vital que sustenta la vida, el origen de todas las almas mortales preencarnadas y, paradójicamente, el más innatamente hostil de todos los Planos. Aunque la energía vital es mortal para los muertos vivientes y beneficiosa para los seres vivos, es tal su intensidad que la exposición no mitigada acaba por incinerar a cualquier ser extraplanario sin la suficiente protección mágica. La comparación más adecuada para su interior es la del corazón de una estrella en llamas. De hecho, cada una de las estrellas del Universo alberga portales naturales a la Forja de la Creación dentro de sus brillantes y potentes núcleos para fomentar el movimiento de las almas preencarnadas en sus primeros pasos en el gran ciclo de la vida y la muerte.

Brillante y cegador, el interior del Plano está escasamente poblado y los jyotis parecidos a fénix que habitan en él son intensamente xenófobos. Viven en ciudades cristalinas resplandecientes y radiantes, como Arudrellisiir y se consideran jardineros y guardianes de las almas engendradas por la ardiente quintaesencia de su reino. Aunque desconfían profundamente de los dioses y sus sirvientes, se puede negociar con ellos y a menudo han tomado bajo su custodia artefactos y seres prisioneros considerados demasiado peligrosos para albergarlos en cualquier otro Plano.

EL VACÍO

PLANO

GRAVEDAD SUBJETIVA | **ILIMITADO** | **VACÍO**

Categoría Plano Interior

Divinidades ninguna

Habitantes nativos sceaduinar, wraiths y otros muertos vivientes

La vasta nada del Vacío es una extensión despiadada y sin luz de destrucción y nihilismo manifiestos. Absorbiendo y consumiendo la fuerza vital de cualquier criatura expuesta a sus energías, corre y desintegra los objetos materiales convirtiéndolos en escombros, polvo y después la nada, aunque el Vacío contiene su propia forma de antivida. En su concentración más densa, las energías del Plano se unen en extrañas estructuras cristalinas negras con forma de copo de nieve. Estas irregularidades generan espontáneamente a los sceaduinar, los habitantes del Plano. Residentes en hermosas y mortíferas ciudades a la deriva en la vacua oscuridad, estos llamados rapaces del vacío son incapaces de crear realmente y culpan de este defecto a una antigua traición de sus rivales de la Forja de la Creación. Los sceaduinar reaccionan violentamente no solo ante las criaturas alimentadas por energía vital, sino también ante los muertos vivientes, a los que consideran parásitos antinaturales indignos de las energías de su Plano.

Las oscuras profundidades están repletas de muertos vivientes, criaturas condenadas a una burla de la vida por la interacción de sus almas con la energía entrópica del Plano. A pesar de todos los horrores que plantean el entorno, los habitantes y las víctimas muertas vivientes del Vacío, sus profundidades esconden raros refugios para los viajeros planarios. La Fortaleza de Malíkar ofrece refugio (a cambio de un precio), a quienes están dispuestos a negociar con su dueño

MAGIA POTENCIADA Y OBSTRUIDA

Algunas zonas especialmente potentes pueden potenciar la magia relacionada con la naturaleza del Plano u obstruir la magia que le es contraria. Por ejemplo, un nexo de energía del vacío en el Vacío puede potenciar la magia del vacío y la majestuosidad impía de la sala del trono de un archidiablo puede obstruir la magia sagrada.

Magia potenciada: cualquiera que Lanza un conjuro con el rasgo potenciado obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su CD de conjuro o tirada de ataque con ese conjuro.

Magia obstruida: un personaje que Lanza un conjuro o activa un objeto con el rasgo especificado ha de tener éxito en una prueba plana CD 6, o el conjuro o la activación es obstruida.

liche. En otros lugares, las profundidades esconden mundos perdidos enteros, como el perdido Duromak y misterios mortales como la esfera de cristal del tamaño de un planeta que atrapa a los muertos vivientes, el Umbral de la Eternidad.

PLANO DEL AGUA

PLANO

AGUA | **GRAVEDAD SUBJETIVA**

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales del agua

Habitantes nativos dragones de salmuera, faydhaans, elementales de agua, sombras (pneumas de agua)

Más allá de los cielos del Plano del Aire, las raíces del recién renacido Plano de la Madera se nutren del vasto, esférico y líquido cascarón del Plano del Agua. Sus extensiones casi ilimitadas de mares salinos, dulces y salobres rebosan de todo tipo de vida oceánica, iluminada por soles sumergidos y bioluminiscencia antes de descender a las negras profundidades bentónicas donde el Plano limita con el Plano de la Tierra. Aunque es perfectamente apto para criaturas que respiran agua, los viajeros que respiran aire han de contar con su propio suministro de aire o medios mágicos para respirar mientras están allí. Las burbujas de atmósfera respirable son relativamente escasas y están bien vigiladas, ancladas sobre lugares de intercambio y comercio con forasteros, como la gran ciudad de Vialesk, fundada por ondinas inmigrantes. Los océanos del Plano, salpicados por vastos bosques de algas, corrientes mágicas y fenómenos extraños, albergan imperios de sirénidos, diablos marinos depredadores y expansionistas y los tesoros de los grandes dragones de salmuera.

Aunque los faydhaans reclamaron antaño un dominio casi absoluto sobre su Plano de origen, su imperio cayó hace tiempo en el deterioro y la desunión. Sus devastadas ciudades se hundieron en las profundidades y sus actuales territorios siguen siendo una sombra de su antigua grandeza. Kelizandri el Emperador Salobre, el orgulloso señor elemental del agua causante de la ruina de los genios, gobierna las oscuras y salinas profundidades, dándose un festín con todos sus rivales y acaparando la vasta riqueza robada de las ciudades faydhaanas caídas, pero el regreso de su homóloga Lisanassa, Emperatriz del Torrente, amenaza ahora su dominio sobre el Plano. A diferencia de otros Planos de gravedad subjetiva, en el Plano del Agua una criatura se mueve en función de su Velocidad de nado y tiene que usar acciones para Nadar si no dispone de ella.

PLANO DEL AIRE

PLANO

AIRE | **GRAVEDAD SUBJETIVA**

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos
Introducción

Regiones

Absalom y la Isla de la Piedra Estelar

Alta Mar

El Camino Dorado

El Ojo del Terror

El Viejo Cheliax

La Extensión de Mwangi

Las Tierras de la Saga

Las Tierras Imposibles

Las Tierras Quebradas

Los Reinos Brillantes

Culturas

Criaturas

Religión

Facciones

Naciones

Asentamientos

Los Planos

Reglas planarias

Planos de la Esfera Interior

Planos Transitivos

Planos de la Esfera Exterior

Dimensiones

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales del aire

Habitantes nativos elementales de aire, dragones de las nubes, jaathoom, sombras (pneumas de aire)

El Plano del Aire, el más interior de los Planos Elementales, es un vasto reino de viento, tormentas y cielos. Iluminado por grandes esferas artificiales de llamas y por la lejana luz estelar del universo material, el Plano está poblado por elementales del aire, dragones, bribones de aire y un gran imperio de los genios jaathoom. Aunque su mayor parte son nubes y cielos vacíos, el Plano no está totalmente desprovisto de tierra firme: incluye roca y hielo creados por sus habitantes o arrastrados a su reino desde el distante Plano de la Tierra o el vecino Plano del Agua. Focos recurrentes del Plano de la Madera también han soltado gigantescos trozos de madera de deriva. Unas extrañas esferas de latón y hierro a la deriva constituyen las ayudas más convenientes para la navegación; las primeras albergan las ciudades del vasto Imperio Jaathoom, las segundas están casi totalmente abandonadas y son rechazadas por los habitantes del Plano, que creen que están malditas y que atrapan a antiguos enemigos olvidados que otrora asolaron el Plano.

Los jaathoom gobiernan desde su brillante capital, Armun Kelisk, construida sobre una serie de siete islas flotantes. Su vasta red comercial surca los cielos y se aventura a otros Planos, manteniéndose en el aire gracias a vuelo natural y mágico, incluyendo grandes dirigibles que permiten a los visitantes surcar los cielos de forma rápida y segura. Los jaathoom son acogedores y amables anfitriones de viajeros y aventureros extraplanarios, una perspectiva que no comparte Hshurha la Duquesa de Todos los Vientos, uno de los señores elementales del aire.

PLANO DEL FUEGO

FUEGO

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales del fuego, Feronia

Habitantes nativos elementales de fuego, efrits, dragones de magma, munsahir, sombras (pneumas de fuego)

Como una gran bola de fuego brillante situada en el corazón del Plano Astral, el Plano del Fuego es el más externo de la Esfera Interior. Un océano permanente de fuego con cielos de humo, tormentas de cenizas llovidas y lagos y ríos de magma que fluyen a lo largo de su frontera con el Plano Elemental de la Tierra, este Plano es increíblemente hostil para quienes no están preparados para sus peligros naturales. Sin embargo, alberga una de las ciudades más conocidas y transitadas de todos los planos: Medina Mudii'a, capital del Dominio de la Llama. Flotando sobre un mar de fuego en una gran semiesfera de latón mágico, Medina Mudii'a es un monumento tanto a la grandeza cosmopolita de los efrits como a la tiranía, encarnada esta última por la gran sultana de los efrits. Fuera de los distritos mercantiles y de los palacios y templos de los genios del fuego, la ciudad alberga una vasta subclase oprimida, que incluye criaturas de otros planos.

El dominio de los efrits no es absoluto, y en otros lugares del Plano hay naciones de bribones del fuego y los restos de un antiguo imperio munsahir. Aunque no forman ninguna nación cohesionada y organizada, los elementales de fuego del Plano están gobernados por el ser más poderoso del Plano, Ymeri la Reina del Infierno, la belicosa señora elemental del fuego cuyo reinado ha sido incuestionable desde el encarcelamiento de su rival Atreia hace eras.

PLANO DE LA MADERA

GRAVEDAD SUBJETIVA | MADERA

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales de la madera

Habitantes nativos ardandes, dragones forestales, kizidhar, kodama, sombras (pneumas de madera), elementales de madera

El Plano de la Madera reapareció recientemente en la cosmología planaria tras una ausencia de muchas eras. Aún en reconstrucción de su antiguo esplendor, se encuentra entre el Plano del Agua y el Plano del Aire. El crecimiento fractal de los árboles, eternamente cuidado y moldeado por sus habitantes, se extiende con una simetría vertiginosa. Las criaturas refuerzan y aumentan este crecimiento ordenado o existen como un subproducto del mismo. Algunas caen de los árboles como semillas desecharadas a las que se da nueva vida, mientras que otras cincelan o cultivan la belleza natural de las criaturas para adaptarla a sus gustos estéticos. Los genios del Plano, los kizidhar, son artesanos en este campo.

Los señores elementales de la madera encarnan la rigidez y la flexibilidad, a menudo paradójicas, de su elemento. Cuando otros Planos de la Esfera Interior se vieron amenazados, los señores actuaron con rapidez para sellar su hogar, protegiendo al Plano y a sus habitantes; pero incluso en esto se dice que discreparon, y hace milenarios que no se hablan. Shumunue, la Dama Tallada de la Imitación, busca desesperadamente una cura para su gran dolencia, mientras que Verilorn, Custodio del Roble y la Ceniza, teme que poner fin al largo aislamiento del Plano conduzca a su ruina.

PLANO DEL METAL

PLANO

METAL

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales del metal

Habitantes nativos elementales de metal, sombras (pneumas de metal), talos, zuhras

Tras permanecer aislado desde la prehistoria, el Plano del Metal regresó recientemente a la cosmología planaria. Aun conservando su antigua forma, se sitúa entre el Plano de la Tierra y el Plano del Agua, con una vasta extensión, pero aún en expansión. Metales de todo tipo (líquidos y sólidos), paisajes urbanos en decadencia e intensos campos magnéticos conforman la caótica estructura del Plano. Las criaturas reflejan el revoltijo de fuerzas que forman su hogar. Muchas tienen un cuerpo líquido de metal fluido o habitan en nubes de óxido. Los genios del Plano, los zuhras, realizan audaces actuaciones en consonancia con la disonancia de éste.

Los señores elementales del metal encarnan la lenta desintegración de su hogar. Tras una invasión de fuerzas del Plano de la Tierra antes de que su Plano fuera sellado, los señores se sintieron desalentados y no ofrecieron una visión clara de lo que su Plano podría ser en ausencia de los demás Planos de la Esfera Interior. Ladinmio, el Soberano de la Alquimia, permanece en letargo, mientras que Ferrumnestra, la Dama del Óxido, camina bajo el peso de una profunda desesperación.

PLANO DE LA TIERRA

PLANO

TIERRA

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales de la tierra, Nivi Rhombodazzle

Habitantes nativos dragones de cristal, elementales de tierra, jabalis, sombras (pneumas de tierra)

Un gran cascarón rocoso situado entre el Plano del Fuego y el Plano del Agua, la Hondonada Eterna alberga una ecología única y

variada de criaturas que viven en sus rocosas profundidades. Lejos de ser una extensión interminable y sólida, el Plano de la Tierra está plagado de grandes cavernas y sistemas de cuevas, bóvedas artificiales excavadas, vastas geodas cristalinas y océanos y manantiales de magma subterráneos donde limita con los Planos vecinos. El Plano de la Tierra alberga incalculables riquezas en piedras preciosas y vetas de metales preciosos, es un escenario atractivo para los viajeros planarios que buscan riqueza y están dispuestos a arriesgarse al peligro y a la ira de elementales, jabalis y otros habitantes resentidos por el saqueo de su hogar.

Mientras que los elementales tienen una sociedad poco organizada, el Imperio Sin Par de los genios jabalis gobierna gran parte del Plano desde su capital, la Bóveda Opalina, una ciudad iluminada por el arco iris dentro de una caverna de geodas de 30 millas (48 km) de ancho. No toleran la disidencia y su gobierno puede ser severo. Sin embargo, son francamente acogedores en comparación con Ayrzul el Rey Fosilizado, el odiado señor elemental de la tierra que gobierna una gran extensión de roca desde su dominio envenenado por la radiación, llamado el Laberinto Abrasador.

Planos Transitivos

Como mínimo, cada Plano Transitivo coexiste con uno o más Planos, una relación que se simplifica en exceso al afirmar que los Planos Transitivos solo sirven para ir de un Plano a otro. Las brumas del Plano Etéreo se superponen a los Planos de la Esfera Interior, mientras que el Plano Astral limita con todos los demás Planos existentes como los bastidores del cosmos. Los espejos brillantes y oscuros del Universo, el Primer Mundo y el Inframundo se superponen al mundo mortal, aunque a menudo de formas tan extrañas que una corta distancia en uno puede ser un vasto abismo en el otro. Los temerarios, los sabios o los desesperados pueden utilizar estos Planos para sortear barreras en el Universo o cruzar rápidamente grandes distancias mediante viajes mucho más rápidos.

EL INFRAMUNDO

SOMBRA

Categoría Plano Transitivo

Divinidades velstracs demagogos, Zon-Kuthon

Habitantes nativos calignis, d'ziriaks, kayales (buscadores), sombras (los mutilados), dragones sombríos, velstracs

Un reflejo oscuro, distorsionado e imperfecto del Universo, el Inframundo se superpone al Universo y sirve de amortiguador o conducto entre este y el Vacío. El Inframundo existe en un estado de penumbra perpetua y el paisaje contiene características similares a las del Universo superpuesto, pero deformadas o retorcidas. Las ciudades del Universo pueden existir en el Inframundo, a veces en ruinas y otras como horribles y aterradoras réplicas. La oscuridad también alberga puntos de belleza y relativa seguridad, como la gran ciudad de Absalom Sombría. La lugubre doble de la propia Absalom de Golarion alberga el comercio interplanetario, facilitado por un portal permanente y unidireccional que sale de la penumbra.

El Inframundo está poblado por versiones oscuras y alteradas de criaturas del Universo, muchas de ellas inmigrantes que se han adaptado a la sombra tras permanecer atrapadas en el reino durante generaciones. Los nativos de la sombra conocidos como kayales (también llamados buscadores) eran originalmente humanos antes de que miles de años de exposición al Inframundo y de mestizaje

con seres extraños los alteraran para siempre. Los velstracs, que huyeron del Infierno hace mucho tiempo, han adoptado desde entonces el Inframundo como su hogar, difundiendo su horrible mensaje de perfección a través de la mutilación al servicio de su víctima y patrón, el dios Zon-Kuthon. Por el contrario, los d'ziriaks se originaron en el propio Inframundo, al igual que los temibles dragones sombríos que gobernan feudos creados por ellos mismos en las sombras. El mayor de ellos es Argrinyxia, que gobierna Absalom Sombría.

PLANO ASTRAL

ATEMPORAL GRAVEDAD SUBJETIVA

Categoría Plano Transitivo

Divinidades Alseta, Apsu

Habitantes nativos sombras (desatados), vástagos brillantes

El Mar de Plata rodea los Planos de la Esfera Interior, separándolos de los de la Esfera Exterior. El Plano Astral proporciona el telón de fondo sobre el que fluye el Río de las Almas desde el Universo, conduciendo a los espíritus difuntos hacia el Osario para su juicio final. Lejos de ser un vacío, la sustancia plateada del Plano Astral se agita con corrientes y tormentas procedentes del calor metafísico del Plano del Fuego y allí donde entra en contacto con el caos del Maelstrom, los remolinos resultantes interactúan con los recuerdos de los muertos para producir simulacros fugaces e incluso semiplanos.

El Río de las Almas atrae la atención de daimonions cazadores de almas y de sagas nocturnas oportunistas como tiburones atraídos por el olor de la sangre. Dirigidos por los psicopompos, una sección transversal de casi todos los tipos de celestiales y de monitores existentes, junto con algunos infernales, defiende el flujo adecuado de almas contra los depredadores. Frente al Río de las Almas fluye la quintaesencia pura procedente de la llamada Antípoda, canalizada por los eones hacia la Forja de la Creación.

Los viajeros del Plano Astral descubren que el Plano es ajeno al paso del tiempo, una propiedad que aprovechan muchos mortales que temen envejecer. Sin embargo, no es fácil escapar del tiempo y, al salir del Plano Astral, una criatura se encuentra con que esta deuda le alcanza, pudiendo envejecer hasta convertirse en polvo en unos instantes.

PLANO ETÉREO

GRAVEDAD SUBJETIVA

Categoría Plano Transitivo

Divinidades Alazhra

Habitantes nativos arañas de éter, sagas, sombras (aterrados)

El Plano Etéreo es un vasto reino brumoso que se superpone a cada uno de los Planos Internos. Formado por la interacción de las fuerzas de creación y destrucción de la Forja de la Creación y el Vacío, este Plano se arremolina con corrientes y remolinos de niebla, iluminado solo por erráticos pulsos de suave luminiscencia verde y la tenue luz de los Planos a los que se superpone, visible pero siempre intangible. Aunque los mortales suelen utilizar el Plano Etéreo como medio de tránsito, moviéndose por la fuerza de la voluntad en ausencia de gravedad para sortear las barreras de su propio Plano, el Plano Etéreo alberga peligros y maravillas, cosas perdidas o abandonadas en la niebla y cosas formadas a partir de remolinos locales en la protomateria etérica. Monstruos depredadores, arañas de éter, sagas y su diosa Alazhra y todo tipo de muertos vivientes incorporales vagan por el Espacio Entre Espacios.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Chelax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



Aunque los viajeros pueden perderse fácilmente en la niebla sin apenas referencias, el Plano alberga algunas estructuras permanentes que atraen a los aventureros o los disuaden. Uno de estos lugares, la Casa del Alma Itinerante, alberga almas descarriadas o perdidas y ofrece a los visitantes refugio y una forma de evitar convertirse en muertos vivientes a la vez que evitan la atracción del Río de las Almas. La gran catedral también sirve de foco para los viajeros planarios mortales, dada su seguridad y la presencia de espíritus amistosos dispuestos a servir de guías en las brumas circundantes.

PRIMER MUNDO

PLANO

ERRÁTICO | **METAMÓRFICO**

Categoría Plano Transitorio

Divinidades los Primogénitos

Habitantes nativos hadas, linnorms

El Primer Mundo fue un borrador del Universo, creado por los dioses para probar sus metafóricos materiales y sus paletas de colores antes de dejarlo a un lado para crear una versión final de su obra. Un reino de extremos bestial, primitivo y bello, con colores y sensaciones más brillantes e intensos que el mundo mucho más mundano creado después, el Primer Mundo está poblado por hadas y los seres divinos conocidos como los Primogénitos. Las leyes de la naturaleza del Primer Mundo cambian de forma constante e impredecible. La distancia y el tiempo son tan incoherentes que los viajeros mortales pueden pasar una hora o un día en el Primer Mundo y, al regresar a su propio Plano, descubrir que ha transcurrido un siglo o solo unos segundos.

El Primer Mundo se encuentra fuera del ciclo de las almas, algo que las hadas llaman el Gran Abandono, salvo para los raros adoradores de los Primogénitos, cuyas almas se reencarnan aquí como hadas. Sin embargo, la proximidad del Plano a la Forja de la Creación proporciona un entorno rebosante de todo tipo de vida extraña y una ausencia general de muerte verdadera para sus hadas nativas, a menos que se vayan, como hicieron los gnomos. Existen portales naturales en lugares salvajes del reino mortal que conectan con el Primer Mundo y que las hadas utilizan a menudo para visitar el Universo o atrapar a los mortales para sus caprichosos deseos.

Planos de la Esfera Exterior

Los Planos de la Esfera Exterior son los reinos manifiestos de la filosofía: el bien y el mal, el orden y el cambio, la fe y sus mezclas, poblados por celestiales, infernales, monitores y otros que promueven estos conceptos morales. Estos Planos son el telón de fondo sobre el que la ultratumba mortal alcanza su aparente conclusión y el destino final del Río de las Almas. Los Planos Exteriores son regiones de estabilidad a la deriva en la quintaesencia cruda y caótica del Maelstrom primigenio, cuyas mareas siempre roen sus bordes, incluso cuando las almas mortales los sostienen. Las Fisuras Exteriores se manifiestan como grietas en el tejido de la Esfera Exterior. En el Eje metropolitano se alza la aguja del Osario, el lugar donde las almas mortales son juzgadas y enviadas a su destino final,

ya sea la recompensa, el sufrimiento o el olvido. Los Planos Exteriores son lugares de majestuosidad, asombro, terror y peligro que superan todo lo que los aventureros mortales pueden encontrar en cualquier otro lugar.

ABADDON

PLANO

Categoría

Plano Exterior

Divinidades Ahriman, heraldos daimonion, Fumeiyoshi, Jinetes del Apocalipsis, Lao Shu Po, Urgathoa, Zyphus

Habitantes nativos daimonions, sombras (los perseguidos)

Un eclipse perpetuo se cierne sobre los desolados páramos de Abaddon, proyectando una espeluznante penumbra sobre un paisaje de pantanos tóxicos y plagados de enfermedades, yacimientos volcánicos, bosques envueltos en niebla y la franja brillante y devoradora de recuerdos del río Estigia. Un silencio antinatural cubre el Plano, solo interrumpido por los lamentos de las sombras que caen del cielo como estrellas fugaces que gritan o de los que ya están condenados en tierra, desesperados por encontrar una seguridad que no existe. Los daimonions, la encarnación física de la muerte sin sentido y el olvido, deambulan sin control y únicamente rinden pleitesía a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis: Guerra, Hambre, Muerte y Peste. En las cortes de los Jinetes y en los terrenos neutrales de las ciudades comerciales como A la Espera del Consumo, el comercio de almas sirve al hambre de los daimonions y a la extinción industrializada. Las sagas y otras criaturas se dedican al comercio o se abren camino en los márgenes de la sociedad daimónica, ansiosas por que los amos nihilistas del Plano no las consuman.

Urgathoa y Zyphus tienen dominios divinos aquí y sus sombras se libran de la depredación; sin embargo, algo mucho peor se cierne sobre estos dioses y sobre los Jinetes. El eclipse perpetuo de Abaddon podría ser nada menos que el ojo cerrado y comatoso del Príncipe Atado, el Primer Jinete, traicionado y abatido por los Cuatro, olvidado por el cosmos en general, pero demasiado poderoso para ser destruido: esperando, observando y hambriento.

EL CIELO

PLANO

Categoría

Plano Exterior

Divinidades panteón enano, Easivra, Erastil, Iomedae, señores empíreos, Shizuru, Torag, Tsukiyo

Habitantes nativos arcontes, sombras (los elegidos)

La gran montaña del Cielo es el reino de la benevolencia estructurada puesta de manifiesto. Organizada en siete niveles, la montaña de aspecto sólido es en realidad maleable, dando paso a un vasto conjunto de entornos variados para hospedar tanto a sus propios celestiales como a las almas que emigran allí. Dedicados a defender a los inocentes y a emprender cruzadas contra los malvados, los arcontes del Cielo se agrupan en vastos ejércitos, comandados por sus señores empíreos. Los ángeles colaboran con las legiones de arcontes, pero suelen actuar más directamente al servicio de los dioses habitantes en el Cielo, entre los que destacan Iomedae, Erastil y Torag.

Las sombras conocidas como los elegidos se manifiestan en la base de la montaña y su posterior ascenso por las aparentemente interminables e inalcanzables alturas es un viaje tanto literal como figurado. El avance tiene que ver con el crecimiento personal y la purificación espiritual a medida que las sombras están cada vez más en sintonía con el Plano. Del mismo modo, el avance de una capa a la siguiente es a menudo imposible sin el permiso de los

arcontes o el alineamiento espiritual con el propio Cielo. La mayoría de los visitantes llegan a la ciudad de la Costa del Cielo, un lugar abierto tanto a comerciantes como a peregrinos de buenas intenciones. El acceso más allá de sus murallas, fuertemente custodiadas, es difícil, por no hablar de escalar la montaña. En su cima se encuentra el Jardín, la última capa del Cielo. Desatendido y vacío, el Jardín es un bello y trascendente misterio incluso para sus dioses habitantes y la fuente de la llamada a la autoperfección del Plano para sus sombras.

EL EJE

PLANO

Categoría

Plano Exterior

Divinidades Abadar, Brigh, Chaldira, panteón mediano, Irori, Lissala, Milani, monitores primigenios, Norgorber

Habitantes nativos eones, sombras (remodelados)

El Eje es un reino de orden puro y absoluto, sin preocupaciones morales. El Plano adopta la forma de una ciudad inmensa, reluciente y perfectamente estructurada. Construida en la base de la Espira de Farasma, la Ciudad Perfecta es un baluarte contra el caos del Maelstrom y las Fisuras Exteriores, con vastos ejércitos mecánicos que marchan para explorar, definir y pacificar un universo imperfecto y rebelde. El Eje es también el hogar de los axiomitas: seres compuestos de matemáticas y ecuaciones vivas. Los axiomitas siguen trabajando en su organización del cosmos, pero cada vez prestan más atención a la propia ciudad planaria del Eje; como cualquier ciudad, el Eje requiere un mantenimiento y una mejora incesante para resistir el paso del tiempo.

Los nativos del Eje no son ni mucho menos los únicos habitantes de su cosmopolita reino. Diablos y arcontes la visitan a menudo, junto con sombras, viajeros mortales y un pequeño número de casi cualquier otro tipo de ser extraplanario. El reino es el hogar de Abadar y otros dioses. El antiguo dominio vacío de Aroden languidece aquí, mientras que bajo las calles se encuentra el dominio de Norgorber, una infraciudad laberíntica.

EL ELÍSEO

PLANO

Categoría

Plano Exterior

Divinidades Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Kofusachi, Mi-

lani, Noctícola, panteón élfico, panteón gigante, señores empíreos

Habitantes nativos azatas, sombras (los elegidos)

Verde, salvaje y sin restricciones de orden, el Plano del Elíseo es un lugar de belleza natural salvaje e idealizada donde la pasión y la creación se fomentan y recompensan. La llamada Tierra Prometida y sus habitantes representan una amplia variedad de benevolencia gratuita, a menudo dispuestos a ayudar directamente a los visitantes, pero más a menudo sirviendo como inspiraciones y musas para fomentar el cambio positivo y el éxito a través de la auto-realización. Las sombras del Elíseo, conocidas como los elegidos, parecen versiones idealizadas de sus yos mortales, cada uno lleva a cabo sus propios actos determinados por sí mismo y encuentra su camino único para unirse a las filas de los celestiales del Plano.

Los azatas (los principales habitantes del Plano) se organizan en cortes fugaces y competitivas, cada una de las cuales premia el heroísmo y la creatividad por encima de todo. El Elíseo acoge a varios dioses, como Calistria y el panteón élfico, Cayden Cailean, Desna, Gorum y varios señores empíreos. Visitantes de todos los planos se sienten atraídos por la Ciudad Errante de la Canción Esmeralda, una ciudad de azatas móvil, provisional y en constante

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Cheliax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

cambio, organizada por su princesa, Anduarine la Musa, llena de arte, artesanía, celebraciones, canciones y comercio.

EL OSARIO

PLANO

ATEMPORAL

Categoría Plano Exterior

Divinidades Achaekel, Groetus, ujieres psicopompos, Farasma

Habitantes nativos sombras (los muertos), psicopompos

El Osario se extiende como una aguja de quintaesencia brillante, imposiblemente alta y en constante crecimiento, que se eleva hacia el vacío plateado del Plano Astral. Como destino del Río de las Almas, el Osario es el lugar al que llegan las almas de los mortales para ser juzgadas y para que Farasma y sus sirvientes psicopompos las dirijan a sus respectivas vidas posteriores. El dominio de Farasma está dividido en ocho tribunales, cada uno de los cuales corresponde a uno de los otros Planos de la Esfera Exterior y recibe las almas debidas a dicho Plano. No todas las almas pasan desapercibidas y los representantes de dioses y Planos discuten y debaten sobre algunas, aunque la decisión final recae sobre la propia Farasma.

Aunque Farasma gobierna absolutamente dentro del Osario, no es la única divinidad allí. Los semidioses ujieres psicopompos moran en el Plano a su servicio y el dios Achaekel habita en sus profundidades, en la raíz de la espira. En lo alto, como una luna con cara de calavera, aguarda Groetus, el dios del fin de los tiempos, cuya órbita decae lentamente en minúsculas iteraciones, supuestamente en la cuenta atrás de los últimos días del cosmos.

Los tribunales de Farasma y el Cementerio de Almas que los rodea no son los únicos atractivos de la cima de la aguja. Más allá del cementerio, las Tierras de la Espira manifiestan entornos muy parecidos a los de los variados mundos del Universo, llenos de almas de sombras neutrales que no tienen otro lugar al que ir, ya que no han sido reclamadas por ningún dios y no hicieron nada en vida que sugiriera ningún valor particular.

EL INFIERNO

PLANO

Categoría Plano Exterior

Divinidades archidiablos, Asmodeo, Dahak, duques infernales, Erecura, General Susumu, Minderhal, reinas de la noche, Yaezhing, Zursvaater

Habitantes nativos diablos, canes del Infierno, sombras (los condenados)

El Infierno es el reino de los diablos, la sede multiversal de la tiranía y las leyes malignas y el dominio divino de Asmodeo, el Príncipe de la Oscuridad. Aquí, cada acto es autorizado, calculado, registrado y ajustado como un mecanismo de relojería perfectamente ordenado, dentro de una vasta máquina impulsada por el sufrimiento metódico y engrasada con el dolor y la purificación. Las nueve capas invertidas del Infierno se oponen violentamente al tejido circundante del Maelstrom, cada una de ellas moldeada para reflejar la naturaleza de su archidiablo gobernante. Los yermos volcánicos del Averno, gobernados por Barbatos, son el punto de reunión de los ejércitos infernales y el lugar donde las almas recién condenadas son encadenadas y enviadas al tormento que se les ha asignado. La capa llamada Dis, gobernada por Dispater es una gran ciudad de hierro: brutal, hermosa y horrible. La capa del Érebo se compone tanto de las cloacas de Dis como de las bóvedas y cámaras del tesoro del Infierno, y la goberna Mammon, un gran espíritu local creado por la propia riqueza encerrada en las arcas del Infierno. Gobernada por Belial, la capa llamada Flegetos alberga las forjas del Infierno, mientras que el reino acuáti-

co de Gerión, Estigia, alberga las bibliotecas infernales. Malebolgia, el ardiente reino forestal cubierto de ceniza de Moloch, es el lugar de entrenamiento de los ejércitos infernales y Cocito, la capa helada de Belcebú, atormenta a los condenados encarcelados y hambrientos. Mefistófeles gobierna la capa de Caina, un reino de jaulas y tortura suspendido sobre un foso de oscuridad hambrienta, mientras que en el fondo del foso infinito del Infierno, Asmodeo gobierna sin ser cuestionado desde su trono en Nessus.

LAS FISURAS EXTERIORES

PLANO

Categoría Plano Exterior

Divinidades Camazotz, Dama Nanbyo, Droskar, Ghlaunder, dioses-héroes goblin, Gyronna, Lamashu, señores demoniacos, señores demoniacos emergentes, señores qlippoth

Habitantes nativos demonios, sombras (larvas), qlippoth

Como una putrefacción corrosiva en las raíces de la Esfera Exterior o una realidad rival y antitética varada en el Maelstrom en los albores del tiempo, las Fisuras Exteriores son un lugar de horror y destrucción alimentado por el pecado mortal. Cada una de sus innumerables regiones es una iteración única de caos y malicia, cada una con su propio entorno horrible y retorcido, con una máxima impulsora: los fuertes sobreviven, mientras que los débiles sufren y son destruidos. Gobernadas por demonios, y antes de ellos por los seres alienígenas de pesadilla llamados qlippoth, las Fisuras Exteriores y sus seres nativos solo buscan la ruina y la destrucción. Aunque los demonios suelen arrasar otros Planos cuando las Fisuras Exteriores manifiestan una gran grieta planaria, los habitantes de las Fisuras Exteriores están divididos y son autodestructivos. Señores demoniacos como Dagón, Pazuzu y Zura, e incluso dioses como la ascendida señora demoníaca Lamashu, la Madre de los Monstruos, luchan por el dominio de las Fisuras Exteriores tanto o más de lo que amenazan a los otros Planos.

Aunque peligrosos, no todos los reinos de las Fisuras Exteriores son inmediatamente hostiles para un viajero preparado. La ciudad de Shamira, llamada Alushinyyra, en las Islas de Medianoche y la ciudad-biblioteca de Abraxas, Diovengia, en el reino de Pléroma, son acogedoras a su manera. Sin embargo, incluso quienes sobreviven a un viaje a través de las Fisuras Exteriores, inevitablemente han de resistirse a ser profundamente corrompidos por la experiencia.

EL MAELSTROM

PLANO

METAMÓRFICO

Categoría Plano Exterior

Divinidades Besmara, Hanspur, Hei Feng, Naderi, Nalinivati, Nethys, panteón orco, Portavoces de las Profundidades, señores proteicos, Sivanah, Sun Wukong, Yamatsumi, Ydersius

Habitantes nativos proteicos, sombras (los amorfos)

El Maelstrom (*NdC: a veces llamado el Torbellino*), infinito y antiguo, engendró los otros Planos Exteriores en la prehistoria cosmológica y los rodea como un vasto océano metafórico (y a veces literal) de quintaesencia cruda e hirviante. Donde limita con estos otros Planos, su estructura adopta sus características, aunque de forma impredecible y caótica. Sin embargo, más allá de las llamadas Tierras Fronteñas, revierte a su verdadera naturaleza, el Vacío Cerúleo: un infinito líquido y sin caminos, carente de estabilidad y permanencia, donde los sinuosos proteicos crean y destruyen con profunda frivolidad. Los proteicos se organizan paradójicamente en coros discretos, cada uno con su propia filosofía y objetivos al servicio del Maelstrom.

Revoltijo de rarezas y magia salvaje, desprovisto de leyes y estructura, también sirve de conducto entre los demás Planos Exteriores y es utilizado por ejércitos de seres extraplanarios, hordas de demonios que salen de las Fisuras Exteriores y los innumerables coros proteicos que buscan devolver al resto de los Planos la verdadera libertad del caos del que surgieron. La magia suficientemente poderosa puede estabilizar el caos durante un tiempo, permitiendo la creación de semiplanos e islas estables. La enorme ciudad de comercio planario de Galisemni es la más prominente entre ellas, a la deriva a través del caos.

EL NIRVANA

PLANO

Categoría Plano Exterior

Divinidades Daikitsu, Gruhastha, Kazutal, Kurgess, Qi Zhong, Sarenrae, señores empíreos, Shelyn

Habitantes nativos ángeles, sombras (los purificados)

El paraíso pastoril del Nirvana es el reino de la benevolencia más pura, un Plano que promete santuario a los cansados e iluminación y trascendencia a quienes lo buscan. Lleno de hermosas tierras vírgenes de todo tipo en perfecta armonía con sus ocupantes, las espesuras del Nirvana son el hogar de ángeles y otros seres. Las sombras del Plano, conocidas como los purificados, suelen adoptar la forma de animales salvajes inteligentes glorificados, aunque muchos acaban abandonando su existencia despreocupada para ayudar a los demás, ascendiendo para colaborar en las obras benévolas de los ángeles. Dedicados a guiar y ayudar a los mortales, los ángeles suelen ser los encargados de transmitir mensajes importantes que reflejan la voluntad de dioses benévolos.

Varias divinidades tienen su hogar en las tierras vírgenes de Nirvana, entre ellas una hueste de señores empíreos y, sobre todo, Sarenrae y Shelyn. Aunque las grandes ciudades de Alto Ninshabur y Llourith reciben visitantes, la mayoría de los mortales que visitan Nirvana son testigos de la belleza del Plano y de su sobrenatural sensación de paz, pero rara vez se encuentran con muchos de sus habitantes, ya que el Plano oculta de forma protectora gran parte de su contenido, salvo a los más desinteresados y puros de corazón. Las tierras de su interior insinúan misterios ocultos, incluidas las leyendas de que el Plano alberga a los héroes desaparecidos de innumerables mundos mortales, que duermen pacíficamente hasta los momentos de mayor necesidad de sus pueblos.

Dimensiones

Existentes en el espacio metafórico entre los Planos Transitivos y los semiplanos más pequeños y finitos, las dimensiones son una categoría en sí misma, desafiando la categorización ordenada de los eruditos y aventureros planarios. Aparentemente infinitas en escala, no necesariamente espaciales del mismo modo que un Plano y superpuestas a todos los demás Planos a la vez (incluidos los unos a los otros), las dimensiones y los Planos se diferencian más significativamente en la forma en que cada uno de ellos rompe las reglas comunes del otro. Aunque algunos eruditos incluyen otros reinos extraplanarios entre las dimensiones, solo dos de ellos se consideran y clasifican como tales. Los soñadores mortales pueden acceder fácilmente a las Tierras del Sueño, mientras que la Dimensión del Tiempo es famosa por la casi imposibilidad de acceder a ella, así como por las extrañas y a menudo mortales restricciones para viajar a sus límites y dentro de ellos.

LA DIMENSIÓN DEL TIEMPO

DIMENSIÓN

ERRÁTICO **ESTÁTICO**

Categoría dimensión

Divinidades desconocidas

Habitantes nativos sombras (los desatados)

Entre los planos más desconocidos de la existencia, es virtualmente imposible de acceder a la Dimensión del Tiempo por métodos convencionales de viaje planario. En su lugar, los viajeros han de realizar complejos y difíciles rituales descritos en las páginas de tomos monstruosamente raros. Para agravar el enigma del Plano, la experiencia de cada viajero parece ser única y la mayoría de los que intentan el viaje nunca vuelven. Todo tipo de magia que interactúa con el Plano atrae invariablemente la atención de las criaturas nativas de la dimensión. El flujo y la continuidad del tiempo parecen autocorregirse ante cualquier intento de intrusión, a menudo con violencia.

Los pocos que han conseguido entrar y volver describen el Plano como una tormenta de imágenes borrosas, la composición de millones de líneas temporales entrelazadas alrededor de la suya, con una única puerta que permite acceder al propio pasado. Los viajeros aparecen como imágenes transparentes de sí mismos, pero el Plano parece reacciona a cualquier intento de alterar el pasado, sin importar los medios o la intención. Tales intentos suelen acabar con el individuo infractor borrado de la existencia o atrapado en bucles temporales cerrados, para limitar el daño que inflige al flujo general del tiempo.

Supuestamente, como un ojo en una tormenta, en el corazón de la dimensión hay un reino legendario. Los relatos sobre este reino solo hablan de una gran ciudad, una vasta pradera verde y el sonido de un océano vaciándose sobre una inmensa y horrible cascada.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO

DIMENSIÓN

FLUIDO

Categoría dimensión

Divinidades desconocidas

Habitantes nativos sueños animados, sombras (soñadores)

Creadas y alimentadas por los sueños colectivos de los mortales dormidos, las Tierras del Sueño (también llamadas la Dimensión de los Sueños) se superponen al Plano Etéreo. Cuando una criatura sueña, independientemente de la ubicación de su cuerpo físico, interacciona directamente con las Tierras del Sueño. Las criaturas dormidas se lanzan al Plano en avatares idealizados conocidos como cuerpos lúidos y sus paisajes oníricos son inmunes a la entrada exterior mediante magia estándar, como teletransporte interplanetario y se requieren oscuros conjuros más especializados para acceder a él. Los soñadores de cada mundo mortal generan un grupo de paisajes oníricos, como burbujas a la deriva sobre un océano más profundo de sueños permanentes formados por la masa colectiva de deseos latentes, sueños de soñadores especialmente poderosos y sueños de seres antiguos y oscuros.

Aunque la mayoría de los paisajes oníricos son seguros, los viajeros de las Tierras del Sueño profundas y permanentes se enfrentan a sueños vivos y animados y a la depredación de sagas del Plano Etéreo, así como a seres extraños engendrados en su propio núcleo. Algunos eruditos postulan una región distinta dentro de la dimensión para las pesadillas, del mismo modo que las partes interiores más estables de la dimensión existen separadas de los paisajes oníricos mortales transitorios, en constante formación y cuyos bordes se evaporan.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Introducción
Regiones
Absalom y la Isla de la Piedra Estelar
Alta Mar
El Camino Dorado
El Ojo del Terror
El Viejo Chelax
La Extensión de Mwangi
Las Tierras de la Saga
Las Tierras Imposibles
Las Tierras Quebradas
Los Reinos Brillantes
Culturas
Criaturas
Religión
Facciones
Naciones
Asentamientos
Los Planos
Reglas planarias
Planos de la Esfera Interior
Planos Transitivos
Planos de la Esfera Exterior
Dimensiones
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



CAPÍTULO 4: SUBSISTEMAS

Cuando tu partida se adentra en territorios inexplorados o quieres enfatizar un elemento del juego que normalmente se pasa por alto o se condensa en una sola prueba, puedes utilizar un subsistema. Como su nombre indica, los subsistemas son extensiones del sistema de reglas principal, que te permiten explorar un tema o estilo de juego concreto en tu mesa.

Los subsistemas son una gran manera de añadir profundidad a aspectos de tu partida que no ocurren en combate pero que aun así son arriesgados. Este capítulo comienza con los Puntos de Victoria, una estructura que subyace en gran parte del capítulo, para ayudarte a construir tus propios subsistemas. A continuación se presentan algunos de los más comunes que podrías necesitar en tu partida, con consejos sobre cómo usarlos y modificarlos. Este capítulo está organizado en las siguientes secciones.

- **Puntos de Victoria** (pág. 184) proporciona una estructura con la que crear tus propios subsistemas, detallando la estructura fundamental que Pathfinder utiliza para los suyos.
- **Influencia** (pág. 187) proporciona reglas para encuentros sociales más profundos, que implican influir en los PNJs.
- **Investigación** (pág. 190) te muestra cómo diseñar una estructura interesante para escenas en las que los PJs investigan temas y buscan información.
- **Persecuciones** (pág. 192) están diseñadas para representar la sensación de ritmo rápido de las escenas de persecución de las películas.
- **Infiltración** (pág. 196) te permite diseñar infiltraciones y atracos donde una cuidadosa planificación ayuda a los PJs a mantener la ventaja sobre sus adversarios y llevar a cabo golpes increíbles.
- **Reputación** (pág. 200) da vida al mundo que rodea a los PJs a medida que varios grupos de PNJs reaccionan favorable o desfavorablemente a sus acciones y que su estatus para con esos grupos cambia.
- **Duelos** (pág. 202) proporciona una arquitectura simple para enfrentamientos uno contra uno entre adversarios.
- **Liderazgo** (pág. 204) permite a los PJs atraer gente a una causa, dándoles séquitos y organizaciones de las que ocuparse.
- **Hexploración** (pág. 206) te enseña a diseñar mapas de exploración en un tablero hexagonal para dar a tus PJs la emoción de descubrir secretos dentro de un territorio inexplorado o desconocido.
- **Vehículos** (pág. 210) te permite organizar encuentros en los que intervienen vehículos y aprovechar su potencial para ayudar a los PJs a explorar a mayor escala y a un ritmo más rápido.

CÓMO DECIDIRSE A UTILIZAR UN SUBSISTEMA

Cuando se dispone de un subsistema interesante, puede resultar tentador utilizarlo en cualquier momento (por ejemplo,

CÓMO COMBINAR SUBSISTEMAS

Algunos de los subsistemas de este capítulo pueden interactuar de formas interesantes cuando se combinan. Por ejemplo, el de influencia podría formar parte de tu reputación o ser una pieza del plan en una infiltración. O podríais tener durante la hexploración una persecución con un grupo de aventureros rival, encontrando obstáculos a cada hexágono mientras competís por el premio, utilizando vehículos para ir más rápido! En última instancia, depende de ti decidir cómo han de interactuar dos subsistemas combinados para contar el relato particular de tu grupo, aunque generalmente es bueno tener uno de fondo que estás siguiendo a más largo plazo, al que contribuye el subsistema de más corto plazo.

sustituir cada escena social por el de influencia). Sin embargo, son más eficaces cuando se utilizan con intención. Funcionan mejor cuando se utilizan para un componente del juego que está destinado a ser al menos parte significativa de una sola sesión, cuando se busca un estilo de juego diferente. Tienes que evitar el uso de un subsistema en particular si a muchos miembros de tu grupo no les gusta o si su uso durante la partida conlleva que los PJs hagan una serie de tiradas que no contribuyen a contar un relato interesante. También has de tener cuidado de que el que utilizas no favorezca predominantemente a un personaje o clase específica, ya que esto puede provocar que una persona domine la escena mientras los demás jugadores no tienen nada útil que hacer.

Es importante dejar tiempo y energía mental suficientes para que el subsistema resulte especial y para que todos sus componentes y elementos cobren vida en el mundo del juego. Los subsistemas requieren a menudo pensamiento estratégico para que los jugadores tengan éxito, pero también requieren representación para encajar de forma satisfactoria. Cuando se les presenta una estructura específica sobre cómo completar un desafío u obstáculo, puede ser natural que los jugadores se centren en ella en lugar de en el relato que la mecánica está tratando de contar. Sin embargo, un subsistema despojado de toda su vida y profundidad narrativa puede convertirse en poco más que un gran número de tiradas de dados y lo último que quieras es perder la magia, especialmente con un subsistema que los PJs disfrutan. A veces, una simple prueba es la forma correcta de manejar la escena, ¡y no pasa nada! Los subsistemas estarán ahí cuando los necesites para condimentar una aventura o profundizar realmente en un elemento o escena concretos.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

PUNTOS DE VICTORIA

A menudo encontrarás que a tus partidas les vendría bien una forma de llevar la cuenta del avance hacia un objetivo para que no hayas de tenerlo todo en la cabeza. Esta sección explica cómo crear tus propios subsistemas para el seguimiento del éxito a través de los Puntos de Victoria. Muchos otros subsistemas a lo largo del capítulo también los utilizan, aunque a menudo con otro nombre.

Los Puntos de Victoria (o PV) son una poderosa herramienta en tu arsenal de DJ, ya que te permiten llevar la cuenta del avance de los PJs usando un subsistema para ir más allá de los resultados de una única prueba. Los Puntos de Victoria son versátiles; puedes registrarlos y resolverlos en un único encuentro o puedes acumularlos a lo largo de toda una campaña para determinar el final del relato.

CÓMO LLAMAR A TUS PUNTOS DE VICTORIA

Puede ser divertido cambiar el nombre de tus Puntos de Victoria, para reflejar mejor el subsistema que controlan. El término es poco específico, así que puedes crear un nombre para los tuyos que encaje con la temática de tu aventura y ayude a los jugadores a sentirse más partícipes del tipo de actividad que representa tu subsistema. Algunos ejemplos de PV con otro nombre son los Puntos de Influencia (pág. 187), Puntos de Infiltración (pág. 196), Puntos de Investigación (pág. 190) y Puntos de Reputación (pág. 200). El nombre tiene que ser representativo y los PJs han de entender a qué se refiere. Puedes omitir la palabra "Puntos" si lo prefieres, aunque esta sección a menudo la conserva al describir cómo se pueden usar.



ESTRUCTURAS DEL SUBSISTEMA DE PUNTOS DE VICTORIA

Hay algunas estructuras comunes para el seguimiento de los Puntos de Victoria que podrías usar para tu nuevo subsistema. Podrías crear una estructura basada en uno de los presentados a continuación o podrías crear tu propia estructura completamente diferente si ninguna de ellas encaja con la forma en que estás llevando tu partida. Lo más importante es considerar cómo los PJs (o su oposición) ganan (o pierden) diversas formas de Puntos de Victoria.

Cómo acumular los Puntos de Victoria

La estructura más común es acumular Puntos de Victoria hasta un total, bien parando después de alcanzar un umbral de éxito o reuniendo tantos Puntos de Victoria como sea posible en un periodo de tiempo dado y luego midiendo los resultados contra varios umbrales. El subsistema de influencia de la pág. 187 es un gran ejemplo de esta estructura en acción: cada PJ

tiene cierto número de oportunidades de influenciar a varios PNJs y, después de alcanzar un umbral particular de Puntos de Victoria con un PNJ, los PJs logran convencerlo.

En una variación de esta estructura, los adversarios de los PJs también pueden acumular Puntos de Victoria, dando a los PJs un objetivo móvil (o alcanzar el objetivo antes que el adversario o tener más Puntos de Victoria que el adversario al final de un periodo de tiempo determinado). Esta es una gran estructura que utilizar en una situación en la que los PJs se enfrentan a la oposición en lugar de hacer que los PJs acumulen Puntos de Victoria mientras los adversarios disminuyen el total, ya que es dinámico y tiene menos riesgo de resultar en un punto muerto.

Puedes hacer un seguimiento de un subsistema a mayor escala, como en el transcurso de una aventura o campaña, concediendo Puntos de Victoria a los PJs por alcanzar objetivos difíciles o tomar decisiones concretas. Dichos subsistemas suelen pedir a los PJs que comparen sus Puntos de Victoria acumulados contra varios niveles de clasificación que tienen cada uno resultados variables en el relato. Típicamente estos resultados se vuelven más positivos para los PJs a medida que adquieren más Puntos de Victoria, pero a veces tener demasiado éxito podría tener consecuencias no deseadas, como convencer a los trabajadores para que apoyen una rebelión tan a fondo que devenga en una turba. Si estás diseñando tu propio subsistema, podrías no definir estos rangos en su totalidad, sino simplemente usar al final tu mejor suposición.

Cómo acumular tiradas

En los casos en que los PJs tengan que hacer pruebas para obtener Puntos de Victoria, la cantidad que obtienen por cada grado de éxito depende de ti. La escala por defecto que se detalla a continuación funciona en la mayoría de los casos.

Éxito crítico Los PJs ganan 2 Puntos de Victoria.

Éxito Los PJs ganan 1 Punto de Victoria.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Victoria.

Esto significa que el resultado de la prueba de un PJ normalmente resulta en que el grupo gane 1 o ningún Punto de Victoria. Sin embargo, los PJs especializados tienen una buena oportunidad de ganar 2 Puntos de Victoria y los planes descabellados tienen una buena oportunidad de hacer perder 1 Punto de Victoria.

Cómo reducir los Puntos de Victoria

Usando este método, los PJs comienzan con cierto número de Puntos de Victoria y, en lugar de acumularlos, intentan no perderlos. Quizás los PJs estén intentando evitar que los huevos de dragón se rompan o evitar el daño, la derrota o el peligro. Esta variante es menos común, pero es genial para transmitir la urgencia de una situación a medida que los PJs pierden puntos. ¡A veces es necesario añadir dicha sensación de tensión con este subsistema! Normalmente, cuando los PJs pierden todos sus Puntos de Victoria, tiene lugar un acontecimiento negativo. Si se controla el tiempo, los resultados finales podrían ser mejores cuantos más puntos consiguieran conservar antes de que se acabara el tiempo.

Tiradas menguantes

Usando esta estructura, los PJs normalmente pierden Puntos de Victoria como resultado de pruebas fallidas, aunque siguen pudiendo perderlos por tomar decisiones particularmente malas o por comportarse imprudentemente. Una vez más, podrás usar cualquier escala de consecuencias que tenga sentido, pero los grados de éxito por defecto son los siguientes.

Éxito crítico Si es posible recuperar terreno, los PJ ganan 1 Punto de Victoria. Si no, como éxito.

Éxito Los PJs evitan perder Puntos de Victoria.

Fallo Los PJs pierden 1 Punto de Victoria.

Fallo crítico Los PJs pierden 2 Puntos de Victoria.

Subsistemas de puntos múltiples

En un subsistema de puntos múltiples, tienes más de un sistema de puntos, cada uno de los cuales mide algo diferente. Por ejemplo, en una carrera de larga distancia, tanto los PJs como sus oponentes intentan ganar sus propios Puntos de Maratón, ¡y el que llega primero a 10 puntos gana!

Infiltración, en la pág. 196 ofrece un ejemplo diferente de un subsistema de Puntos de Victoria con diversos tipos de puntos. Los PJs intentan conseguir cierto número de Puntos de Infiltración para infiltrarse con éxito en un lugar mientras evitan dar Puntos de Vigilancia a sus enemigos por fallar.

Considera combinar los distintos puntos con un factor de tiempo, como en las infiltraciones, donde los PJs acumulan automáticamente Puntos de Vigilancia a lo largo del tiempo a un ritmo lento.

OBSTÁCULOS Y CD

Cuando preparas tu subsistema, piensa en los obstáculos a los que podrían enfrentarse los PJs o en las posibilidades que pueden aprovechar cuando participen en él. Prepara algunas CD para ellos por adelantado, usando el sistema habitual para establecerlas. Todo lo demás puedes improvisarlo sobre la marcha. Si crees que tus CD serán en general más altas, cuando establezcas el número de puntos necesarios, elige un valor en el extremo inferior (consulta Cómo establecer tu escala más abajo).

Piensa en algunas posibilidades que sean mucho más fáciles y otras más difíciles. ¿A quién se oponen tus PJs y qué puntos débiles podría tener esa oposición que los PJs podrían explotar? Establece esas CD más bajas o haz que superarlas otorgue más PV. A los PJs que investigan o idean estrategias inteligentes les tiene que resultar más fácil superar el desafío.

PUNTOS DE VICTORIA ENEMIGOS

Además de dar Puntos de Victoria tanto a los PJs como a los enemigos, como se menciona en Subsistemas de puntos múltiples, a veces tiene más sentido hacer que solo los enemigos ganen o pierdan Puntos de Victoria en lugar de los PJs. Aunque los PNJs también realicen acciones, normalmente es mejor aumentar o reducir los Puntos de Victoria del enemigo basándose solo en las acciones de los PJs, ya que maximiza la sensación de intervención del jugador. En algunos casos raros donde los enemigos actúan directamente contra los PJs, puedes hacer que tanto las acciones de los PJs como las de los enemigos aumenten los Puntos de Victoria del enemigo.

Poner en práctica dicho subsistema podría significar darle la vuelta a las tiradas normales. Por ejemplo, si los PJs estuvieran intentando reducir la Influencia de sus enemigos sobre una facción, un éxito crítico de un PJ la reduciría en 2, un éxito lo reduciría en 1 y un fallo crítico podría dar a los enemigos algo que explotar, aumentándola en 1. Esto usa los mismos efectos que una tirada acumulativa, pero "daña" los PV de los enemigos en lugar de ganar PV para el bando de los PJs. Aunque esto es muy similar mecánicamente a que los PJs ganen PV, la conexión temática es mucho más fuerte para un relato basado en la intriga.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos

Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO ESTABLECER TU ESCALA

El número de puntos que se necesite para alcanzar un objetivo afectará en gran medida a qué aire le dará tu subsistema a la partida. Si quieras que se utilice para una sola escena, como una negociación con un PNJ poderoso, pon el número más bajo que si pretendes que ocupe la mayor parte o toda una sesión de juego. La tabla Escalas de Puntos de Victoria (pág. 186) sugiere posibles valores para tu escala de Puntos de Victoria. La escala "toda la aventura" es para subsistemas que forman parte de una narrativa mayor y concede Puntos de Victoria cuando los PJs superan encuentros o dungeons enteros, en lugar de a medida que se desarrolla un encuentro.

Esta escala mayor está pensada para subsistemas que requieren mucha atención del grupo. Uno que funciona en segundo Plano durante una aventura tiene que usar una escala más pequeña. Suele ser el valor "toda la aventura, secundaria". Podría ser incluso menor, como si tienes una aventura basada en dungeons que incluye varias oportunidades de interactuar con una tribu kóbold para obtener pequeños beneficios. Aunque aparezcan a lo largo de la aventura, utiliza un valor más bajo porque la obtención de los PV es una parte menor del relato. De hecho, puedes optar por no utilizar ningún subsistema de PV.

La tabla también enumera números para uno o más umbrales. Son los valores de los puntos en los que los PJs obtienen un beneficio parcial (o, para un subsistema decreciente, sufren una desventaja). Habrás de conceder beneficios parciales cuando los PJs alcancen un determinado umbral o introducir giros en el subsistema para asegurarte de que sigan sintiéndose comprometidos y recompensados con el tiempo.



ESCALAS DE PUNTOS DE VICTORIA

Duración del desafío	Extremo de PV	Umbral de PV
Encuentro rápido	3 a 5	—
Encuentro largo	7 a 10	4
La mayor parte de una sesión	15 a 25	5, 10, 15
Toda la aventura, secundaria	15 a 20	5, 10, 15
Toda la aventura, principal	25 a 50	10, 20, 30, 40

Los valores también dependen de varios factores, que podrían incluir las CD, el número de oportunidades que los PJ s tienen de obtener Puntos de Victoria y la flexibilidad con la que los PJ s pueden desplegarse (por ejemplo, si se ven forzados a intentar algo en lo que no están entrenados, podría causar fallos críticos). También podrían incluir la cantidad de esfuerzo que los PJ s han de invertir en tareas que no otorgan directamente Puntos de Victoria (como las pruebas para Descubrir información sobre los PNJs usando el subsistema de Influencia). Ten todo esto en cuenta cuando decidás qué extremo quieres usar.

CÓMO DIRIGIR TU SUBSISTEMA

Cuando pongas en marcha tu nuevo subsistema, asegúrate de mantener los desafíos frescos usando diversas habilidades y opciones diferentes para fomentar la creatividad y la cooperación, en lugar de usar la misma prueba una y otra vez, donde los PJ s pueden esperar resultados cada vez peores. También puedes usar temporizadores para animar a cada PJ a participar o incluso crear mecánicas que animen directamente a

cada PJ a participar, como imponer penalizadores a un PJ que repita pruebas o a dos PJ s que hagan la misma prueba.

Incluso puedes diseñar desafíos que requieran que todos los PJ s participen. Por ejemplo, si el anfitrión del grupo recibe a cada invitado individualmente, cada PJ podría tener que Causarle impresión a su manera o, durante una infiltración, cada PJ podría tener que poner a prueba su capacidad de Imitar o Moverse furtivamente. Probablemente descubrirás que algunos enfoques tienen que ser éxitos automáticos si se adaptan bien a la tarea o fallos automáticos para ideas que probablemente resulten imposibles.

RECOMPENSAS

La forma de estructurar las recompensas de tu subsistema depende en gran medida de su alcance. Uno resuelto en una sola sesión suele dar PX por logro, a menos que sea especialmente exigente, en cuyo caso podría considerarse un encuentro a gran escala. Mientras tanto, los que se extienden a lo largo de varias sesiones o de toda la campaña pueden generar PX por logro en hitos significativos a lo largo del camino. Si tienes un subsistema de larga duración bastante discreto y está entre bastidores o que no está orientado al éxito, como uno para controlar en qué tipo de gobernante se convertirá el patrón de los PJ s en función de las decisiones de estos, puede que no otorgues PX directamente del subsistema, ya que en ese caso el "éxito" no está definido.

INFLUENCIA

Cuando los PJs necesitan ganarse el favor de un PNJ o influir sobre él para lograr sus objetivos, a veces una prueba de Engaño, Diplomacia o Intimidación no es suficiente. En estos casos, puedes aplicar el subsistema de influencia en un encuentro social.

La Influencia es un subsistema a corto plazo en el que los PJs acumulan Puntos de Influencia durante un encuentro social con un PNJ para representar el creciente peso que tienen sobre sus decisiones. Estos encuentros son una carrera contrarreloj para alcanzar umbrales de Puntos de Influencia con el fin de influir en el PNJ. Es perfecto para un único encuentro social, ya sea una fiesta, una negociación de un tratado o incluso un intento de persuadir a varios miembros de un tribunal.

Debido a la variedad de opciones de habilidad para Influenciar y a la posibilidad de usar Percepción para obtener más información, todos los personajes tienen algo importante que aportar en el subsistema de influencia, a diferencia de las situaciones en las que solo un personaje tiene Diplomacia.

El subsistema de influencia divide un encuentro social en asaltos, cuyo número representa la duración del acontecimiento. Los asaltos durarán el tiempo que determines, dependiendo de las necesidades de la narración, aunque lo normal es entre 15 minutos y una hora.

Durante cada asalto de un encuentro de influencia, cada PJ puede actuar una vez para Influir o Descubrir.

INFLUIR

CONCENTRACIÓN **LINGÜÍSTICA**

Intentas causar una impresión favorable en un PNJ para convencerle de que apoye tu causa. Elige un PNJ y haz una prueba de habilidad para impresionarlo. La CD y la posibilidad de éxito dependen de las preferencias del PNJ (normalmente se encuentran en su bloque de estadísticas de influencia).

Éxito crítico Obtienes 2 Puntos de Influencia con el PNJ elegido.

Éxito Obtienes 1 Punto de Influencia con el PNJ elegido.

Fallo No obtienes Puntos de Influencia con el PNJ elegido.

Fallo crítico Pierdes 1 Punto de Influencia con el PNJ elegido.

DESCUBRIR

CONCENTRACIÓN **SECRETO**

Observas o estudias a un PNJ para saber más sobre sus preferencias. Elige un PNJ y haz una prueba de Percepción o una prueba de habilidad apropiada determinada por el DJ. La CD se encuentra normalmente en su bloque de estadísticas de influencia.

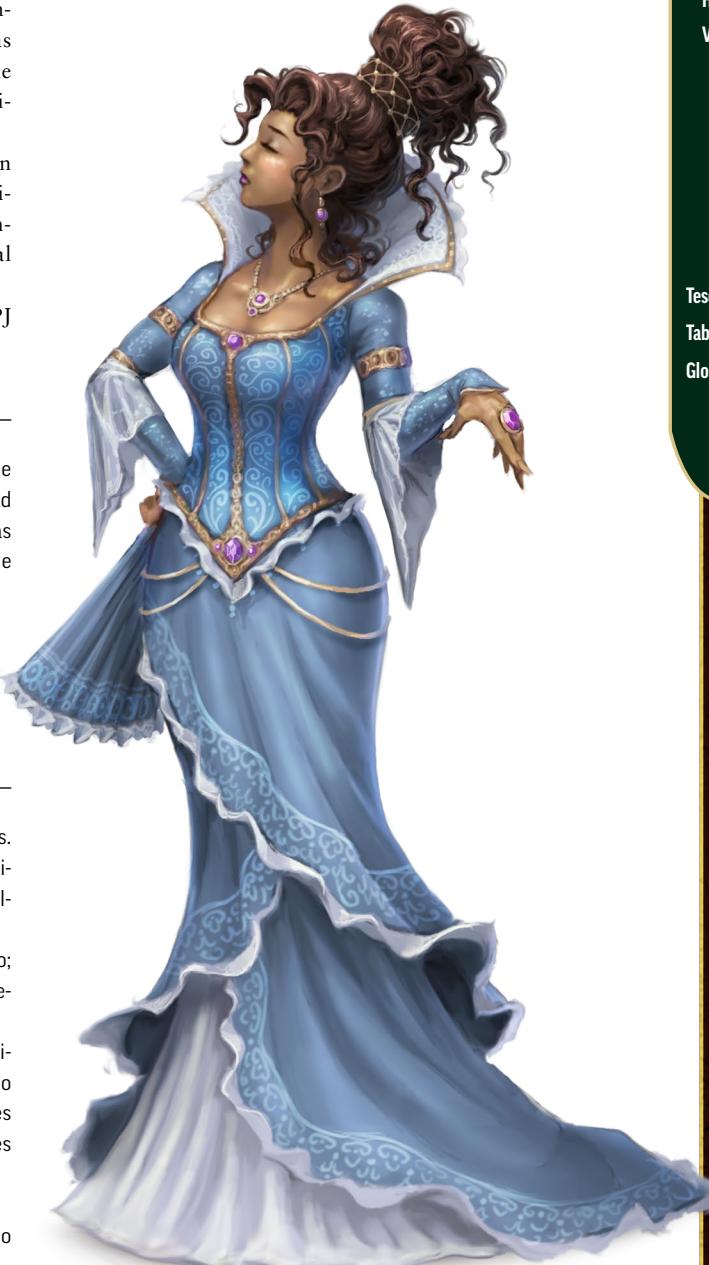
Éxito crítico Elige dos de las opciones detalladas en Éxito más abajo; puedes elegir la misma opción dos veces para averiguar dos elementos de información de la misma categoría.

Éxito Elige una entre las siguientes opciones: descubres qué habilidad que puede influir en el PNJ tiene la CD más baja (omitiendo cualquiera que ya conozcas), una de las inclinaciones personales del PNJ, una de las resistencias del PNJ o una de las debilidades del PNJ.

Fallo No obtienes ninguna información.

Fallo crítico Elige un elemento de información que averiguar, como

en éxito, pero la información es incorrecta. Por ejemplo, podrías pensar que el PNJ es susceptible a los halagos cuando en realidad es reticente a ellos.



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

EJEMPLO DE BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

En este ejemplo, los PJs intentan convencer a un casero canoso para que no desaloje a una compañía teatral de un edificio desvencijado de su propiedad. Es un desafío de 3.^{er} nivel. Se trata de un hombre ocupado y práctico y solo concede a los PJs 45 minutos (3 asaltos) para exponer su caso.

DANPHY MOLLWETHER**NIVEL 3**

ÚNICO **MEDIANO** **HUMANO** **HUMANOIDE**

Casero tacano

Percepción +9

Voluntad +12

Descubrir Saber (mercantil) CD 13, Percepción CD 18, Sociedad CD 16

Habilidades de Influencia Artesanía CD 16 (ofrecerse voluntario para reparar el edificio), Saber (contabilidad) CD 16 (destacar cómo se podría rentabilizar el teatro), Interpretar CD 20, Intimidación CD 20, Diplomacia CD 22, Engaño CD 24

Influencia 4 El Sr. Mollwether da a la compañía 1 semana para que le devuelva el alquiler, con intereses, antes de desahuciarla.

Influencia 6 El Sr. Mollwether da 1 mes a la compañía para que le devuelva el alquiler antes de desahuciarla.

Influencia 8 El Sr. Mollwether permite a la compañía quedarse, les baja el alquiler y perdona la mitad de la deuda.

Resistencias El propietario piensa en términos prácticos y no tiene paciencia para los "inútiles" de la compañía. Las apelaciones dirigidas únicamente a la simpatía aumentan en 2 la CD de la prueba.

Debilidades El Sr. Mollwether solía visitar a menudo el teatro cuando era niño, e interpretar una de sus viejas canciones u obras favoritas le hace llorar y reduce en 2 la CD de Interpretar.

Contexto Mollwether fue criado por unos padres ricos que amaban las artes y lo llevaban al teatro a menudo. Un escándalo dejó a la familia en la ruina y Danphy se las arregló para volver a tener una vida decente. Convertido en una especie de dueño de un tugurio, ahora posee varias propiedades y aún siente que tiene que explotar a los demás para sobrevivir.

Aspecto Anciano y vestido con ropa barata, el Sr. Mollwether parece no haber sentido amor por nadie en toda su vida.

Personalidad Impaciente, cascarrabias, escéptico

Penalizador Enfrentarse al Sr. Mollwether "sermoneándole" o "haciéndole perder el tiempo" provoca que acorte la reunión, reduciéndola a 2 asaltos en lugar de 3.

rar el encuentro social. Son opcionales; si puedes mantener la mayoría de la información clara en tu cabeza, puedes saltarte este paso o simplemente escribir las tres primeras categorías para tener los números a mano.

Los bloques de estadísticas de influencia son flexibles y solo contienen las estadísticas esenciales para manejar al PNJ durante un encuentro social, dejando el resto fuera. Las estadísticas principales que importan son los modificadores por Percepción y Voluntad del PNJ.

[NOMBRE DEL PNJ]**RASGOS**

Una breve descripción del PNJ, como "Músico famoso" o "Barón popular".

Percepción El modificador por Percepción del PNJ, más habilidades potencialmente relevantes como olfato o visión verdadera.

Voluntad El modificador por Voluntad del PNJ, más cualquier ajuste especial.

Descubrir La CD de Percepción para Descubrir información sobre el PNJ, así como cualquier prueba de habilidad para Descubrir sus CD.

Habilidades de Influencia Las habilidades que los PJs pueden usar para Influir en el PNJ están listadas aquí con sus CD, en orden de la CD más baja (la habilidad que mejor funciona) a la más alta. Si una habilidad no está en la lista pero un jugador da una explicación narrativa para usarla, puedes añadirla como una CD apropiada (normalmente la más alta de la lista). La Diplomacia tiene que estar normalmente en esta lista, pero rara vez tiene que ser la mejor habilidad para Influenciar a un PNJ, con el fin de animar y recompensar el uso de Descubrir para aprender y atender los intereses de un PNJ.

Umbrales de Influencia El número de Puntos de Influencia necesarios para Influir en el PJ y los beneficios por alcanzarlos. Algunos PNJs pueden tener varios umbrales de influencia, concediendo a los PJs beneficios o favores adicionales a medida que cruzan más umbrales.

Resistencias Algunos PNJs se resisten a ciertas tácticas, tienen prejuicios contra ciertos tipos de personas, o pueden ponerse a la defensiva cuando surge un tema determinado. Cualquiera de estas cosas hace que sea más difícil para un PJ convencerlos. Por ejemplo, un PNJ puede encontrar inútil la adulación, no gustarle los magos o enfurecerse ante cualquier mención de su excónyuge. Normalmente, la resistencia de un PNJ aumenta en 2 la CD de la prueba asociada para Influir (o en 5 para resistencias más fuertes), pero podría tener consecuencias de mayor alcance, como perder Puntos de Influencia o enfadar al PNJ lo suficiente como para que sea imposible intentar Influir en él de nuevo.

Debilidades La mayoría de los PNJs tienen al menos una debilidad que los PJs astutos y observadores pueden utilizar en su beneficio, ya sea una inseguridad profundamente arraigada, un deseo de poder, una afición favorita, una predisposición hacia un determinado grupo o un secreto oculto que los PJs podrían amenazar con sacar a la luz. Cuando un PJ incorpora la debilidad de un PNJ, normalmente disminuye en 2 la CD de la prueba de Influencia asociada (o en 5 para debilidades más fuertes), pero podría tener efectos de mayor alcance, como ganar Puntos de Influencia automáticos o incluso influir automáticamente en el PNJ independientemente de cuántos Puntos de Influencia lleven conseguidos los PJs hasta el momento.

Después del bloque de estadísticas de influencia, puede que quieras indicar información importante que te ayude a interpretar al PNJ e incorporarlo a tu encuentro de influencia.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS DE INFLUENCIA

Los PNJs del subsistema de influencia no necesitan muchas de las estadísticas que encontrarás en un bloque de estadísticas de criatura normal. Sin embargo, crear un bloque de estadísticas de influencia para cada PNJ destacado puede ayudarte a prepa-



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Exploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Puedes enumerar cualquiera de los siguientes detalles que sean relevantes para tu PNJ: su contexto (una breve biografía centrada en información relevante para el encuentro), aspecto, personalidad (puede ser simplemente una lista de adjetivos), afiliaciones, objetivos públicos, intenciones ocultas o el penalizador por enemistarse con el PNJ (o posiblemente por no influir en él, dependiendo de cómo estructures el encuentro).

Cómo establecer las CD

A la hora de establecer las CD, a menudo es bueno empezar con un nivel sin combate o "nivel social" para el PNJ y establecer sus CD en consecuencia. Usa los ajustes de CD de la pág. 53 como harías normalmente. Un buen punto de partida es establecer el modificador por Voluntad del PNJ, luego tomar esa CD y ajustarla para las habilidades que tengan más o menos probabilidades de funcionar.

Por ejemplo, para un desafío de 3.^{er} nivel, puedes darle a un PNJ un modificador por Voluntad +12 y usar 22 como CD base. Podrías decidir que esa es la CD para Diplomacia pero luego determinar que el PNJ es difícil de intimidar y entonces aplicas el ajuste de CD difícil para convertir en 24 la CD de Intimidación. Quizás también determinas que le encantan las diferentes variedades de vino, lo que resulta en un ajuste de CD increíblemente fácil para obtener CD 12 para Saber (alcohol).

CÓMO DIRIGIR UN ENCUENTRO DE INFLUENCIA

Cuando dirijas un encuentro de influencia, deja que los PJs sean creativos y usen un amplio conjunto de habilidades siempre que sea posible. Mantente abierto a la improvisación y cambia la estructura del encuentro si se presenta algo interesante. Los PJs marcan el ritmo y eligen con quién interactúan. Depende de ti asegurarte de que cada PNJ es distinto, reaccionar a las interacciones de los PJs con los PNJ y dar estructura general al encuentro asegurándote de que parece un acontecimiento vivo, que respira, en lugar de una simple serie de pruebas de habilidad.

Piensa en cómo se relaciona con el acontecimiento en general el número de asaltos de un encuentro social. Por ejemplo, si tienes un banquete de cuatro platos y 6 asaltos, podrías determinar que 1 asalto es para las presentaciones antes de que llegue la comida, 1 asalto para cada uno de los platos y 1 último asalto de conversaciones después del último plato. Los PNJs pueden entrar y salir o dejar de estar disponibles para las conversaciones, ya que están ocupados con diversas tareas o volverse particularmente deseosos por involucrar a un PJ. Este tipo de cambio ayuda a que el PNJ parezca un poco más real y ayuda a romper cualquier repetición en tu encuentro.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Un encuentro de influencia suele valer la misma cantidad de puntos de experiencia que un encuentro de combate moderado de su nivel.

INVESTIGACIÓN

Cuando los PJs están tratando de descubrir información importante mientras se enfrentan a un límite de tiempo u otro giro interesante, el subsistema de investigación es justo lo que necesitas para dar a sus esfuerzos más urgencia y peso.

En el subsistema de investigación, los PJs acumulan Puntos de Investigación y averiguan nueva información u obtienen otros beneficios al alcanzar umbrales específicos. Este subsistema es genial para ir dando a los PJs más información a medida que continúan explorando un área en general. Aquí, el tiempo pasa en asaltos que abarcan desde unos 10 minutos hasta un día entero. En cada uno de ellos, los personajes utilizan la actividad de exploración Investigación para ganar Puntos de Investigación (PI). A medida que pasa el tiempo y el grupo gana más PI, obtiene conocimientos y recompensas, pero también puede enfrentarse a consecuencias o acontecimientos. Algunos de estos acontecimientos pueden interrumpir el asalto con otro tipo de encuentro (interrumpiendo la actividad de Investigación), como un encuentro social con un libro inteligente o un encuentro de combate con un guardián.

Los desafíos de Investigación funcionan mejor cuando los PJs se enfrentan a una limitación de tiempo, un grupo de investigación rival u otra forma de condición externa que conlleva presiones adicionales; si los PJs tienen todo el tiempo del mundo para examinar con seguridad una biblioteca o unas ruinas, normalmente puedes simplificar las cosas a una simple prueba de habilidad, ya que los PJs son libres de seguir tirando hasta que descubran todo lo que hay que encontrar.

CÓMO CREAR UN DESAFÍO DE INVESTIGACIÓN

Un desafío de investigación tiene dos componentes: la biblioteca, que es un área que contiene las diversas pruebas de investigación que los PJs han de hacer para averiguar cosas sobre el tema (así como los obstáculos a los que se enfrentan los PJs mientras lo hacen); y un bloque de estadísticas de investigación, que detalla el tema que se está investigando y contiene la información, recompensas y complicaciones adicionales que ocurren cuando los PJs alcanzan ciertos umbrales de PI.

Cómo diseñar la Biblioteca

"Biblioteca" es el término general para designar el escenario de la investigación de los PJs. A pesar del nombre, no consiste necesariamente en una tranquila sala llena de libros. Podría ser un palacio de recuerdos astrales, una galería de obras de arte iconográficas o incluso una mansión donde

el grupo interroga a los invitados. En muchos sentidos, diseñar una biblioteca es similar a diseñar cualquier otro dungeon, castillo o lugar de aventuras, con varias salas u otras áreas, cada una con sus propias complicaciones que los PJs han de superar. Si tu biblioteca se asemeja más a un safari dungeonero en un mapa táctico, probablemente se trate de peligros o encuentros con criaturas hostiles; si está pensada para ser recorrida de forma más narrativa, podrían ser encuentros sociales o basados en habilidades con PNJs.

A lo largo de la biblioteca, situarás pruebas de investigación. Describen la tarea que el grupo está haciendo para Investigar (examinar libros, analizar muestras alquímicamente o hablar con un bibliotecario testarudo) y una serie de habilidades y CD que el grupo puede usar con la actividad de Investigación, en orden de la CD más baja (la habilidad que mejor funciona) a la más alta.

INVESTIGACIÓN

CONCENTRACIÓN EXPLORACIÓN

Buscas información para saber más sobre el tema en cuestión. Elige tu tema de investigación, sección de la biblioteca u otra división dependiendo de la forma de investigación, y haz una prueba de habilidad. Las habilidades y la CD para la prueba dependen de la tarea de investigación específica, que gana cualquier rasgo apropiado para el tipo de investigación (como lingüístico cuando se examinan libros).

Éxito crítico Obtenes 2 PI.

Éxito Obtenes 1 PI.

Fallo crítico Haces un falso descubrimiento y pierdes 1 PI.

Si una habilidad no está listada pero un jugador proporciona una explicación sólida para usarla, puedes añadirla a una CD apropiada (normalmente la más alta listada). Saber (académico) y Saber (biblioteca) a menudo se enumeran en estas entradas, pero también tratar de involucrar a todo el grupo mediante la variación de las habilidades que figuran en cada prueba; tal vez los libros de aeromancia están volando a gran altura, lo que requiere una asalto de pruebas de Atletismo para representar subir escaleras para hacerse con ellos. Una buena variedad de habilidades y decisiones, junto con descripciones vívidas, son la clave para un desafío de investigación atractivo y memorable, en lugar de una simple serie de tiradas de dados por parte del investigador o el mago.

Cada prueba de investigación también tiene un valor máximo de PI. Una vez alcanzado este valor, los jugadores no pueden obtener más PI de dicha prueba (¡no ob-



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

tienen más información leyendo el mismo libro una y otra vez!), por lo que tendrán que seguir explorando para encontrar más lugares donde seguir investigando. Puedes usar esto para guiar a tus PJs a través de tu biblioteca colocando pruebas de investigación en varias secciones que sabes que quieras que exploren; ¡una prueba fácil cerca de la entrada para introducirlos a la temática suele también resultar útil! Asegúrate de que tu biblioteca proporciona suficientes PI para que los jugadores alcancen todos los umbrales de investigación del bloque de estadísticas.

Cómo diseñar el bloque de estadísticas

Una vez que hayas decidido el aspecto de tu biblioteca y cómo se estructuran las áreas y las opciones de investigación, es hora de construir el bloque de estadísticas y establecer los umbrales de investigación para cada temática. Los umbrales son tu oportunidad para recompensar a tus personajes con nueva información intrigante (la historia de la ciudad en la que están), información táctica (la única debilidad de un monstruo legendario), opciones poco comunes o raras (un conjuro perdido en las profundidades de la biblioteca), o cualquier otra cosa. Lo mejor es una mezcla de recompensas. El contexto puede ser interesante, pero no es una gran recompensa por sí solo. Las investigaciones que solo revelan contexto tienen que aparecer solo en los umbrales más bajos.

Alcanzar umbrales también puede cambiar el estado de la biblioteca, a favor o en contra de los PJs. En una sala polvorienta, el primer umbral podría ser simplemente limpiarla y organizarla para reducir las pruebas posteriores, pero en una biblioteca encantada, los fantasmas podrían empezar a aparecer a medida que su lugar de descanso es cada vez más perturbado. Alcanzar un umbral de investigación puede servir para casi todo, pero siempre tiene que servir para algo.

Piensa en las limitaciones que impiden a los PJs investigar libremente y úsalas para determinar cuántos Puntos de Investigación han de obtener para alcanzar cada umbral. No es necesario que espacies los umbrales uniformemente: podrías pedir muy pocos Puntos de Investigación para las pistas cruciales que quieras asegurarte de que reciben los PJs y un número mucho mayor para alcanzar el umbral final que otorga una recompensa especial.

En una aventura publicada, encontrarás bloques de estadísticas presentados en el formato siguiente. En algunos casos, esta información aparece en un único bloque de estadísticas, pero las reglas funcionan igual.

[NOMBRE DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN] INVESTIGACIÓN (NIVEL)

RASGOS

Pruebas de investigación Las pruebas que los PJs pueden hacer para llevar a cabo una investigación aparecen listadas junto a sus localizaciones, etiquetadas con códigos de área o referencias de páginas cuando corresponde.

Umbrales de investigación Cada umbral enumera el número de PI necesarios para alcanzarlo, seguido de los efectos por alcanzarlo. Los umbrales están ordenados del primero (el que requiere menos PI) al último (el más alto).

Deabajo del bloque de estadísticas, puedes listar cualquier acontecimiento basado en el tiempo y no en el total de PI de los PJs (como un mensaje amenazador que llega al tercer día), así como cualquier otro detalle importante.

EJEMPLO DE PRUEBAS DE INVESTIGACIÓN Y BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

Aquí, los PJs están intentando averiguar cosas acerca de un aqüelarre de sagas que solo conocen las hadas de un extraño claro del bosque. Es un desafío de 7º nivel. Aquí tienes las pruebas de investigación que aparecerían a lo largo de la biblioteca, así como el bloque de estadísticas de investigación.

Plaga de duendes: miles de duendes iridiscentes revolotean por la entrada, deseosos de ofrecer información; **PI máximos 5; Pruebas de investigación** Diplomacia CD 23 o Sociedad para pedir educadamente información a los duendes, Atletismo CD 28 para coger uno con la mano.

Campo de tomoflores: al cruzar el murmurante arroyo, unos tallos de 5 pies (1,5 m) de altura se abren en coloridos tomos de pétales; **PI máximos 10; Pruebas de investigación** Saber (académico) o Saber (biblioteca) CD 18 para leer los tomos, Ocultismo CD 23 para entender extrañas notas al margen.

Árbol Madre del Saber: en el centro del bosque se alza un antiguo roble, dispuesto a compartir su sabiduría con cualquiera capaz de comulgar con él; **PI máximos 15; Pruebas de investigación** Interpretar CD 21 para despertar al roble mediante la música, Naturaleza CD 23 para interpretar sueños mágicos primigenios.

EL SECRETO DE LAS SAGAS INVESTIGACIÓN 7

ÚNICO FÉRICO PRIMIGENIO

Pruebas de investigación plaga de duendecillos (entrada), campo de tomoflores (arroyo murmurante), Árbol Madre del Saber (centro)

5 Puntos de Investigación Los PJs descubren leyendas feéricas apócrifas que afirman que las miembros del aqüelarre fueron antaño crueles reinas hadas, ahora retorcidas por su corrupción interior. Revelan detalles básicos sobre las sagas y la Llamada de la madre saga.

10 Puntos de Investigación Los PJs descubren que el aqüelarre se reúne en la cima de una montaña cercana cada luna llena. Obtenir este conocimiento tiene un coste: la malicia de las sagas se solidifica en dos fuegos fatuos, que atacan a los PJs.

15 Puntos de Investigación Los PJs descubren que se necesita un encantamiento mágico específico para llegar a la cima de la montaña de las sagas. Aunque no conocen el encantamiento, descubren entre los escritos mágicos una página que contiene elconjuro poco común *leer presagios*.

20 Puntos de Investigación El Árbol Madre del Saber despierta el tiempo suficiente para revelar a los PJs el encantamiento, pero les advierte de que las sagas tienen una magia poderosa que ha acabado con muchos héroes. A continuación, se vuelve a dormir. Sustituye la prueba de Investigación de Interpretar del Árbol Madre del Saber por una prueba de Diplomacia CD 28 para convencer al árbol de que comparta más conocimientos.

30 Puntos de Investigación Una dríada emerge del tronco del Árbol Madre del Saber y habla a los PJs acerca delconjuro de las sagas: una aptitud única de polimorfismo que convierte a la gente en sapo. También da a cada PJ un pequeño amuleto de flor como protección, que concede a cada uno un bonificador +3 por estatus a sus tiradas de salvación contra la aptitud Forma de sapo de las sagas. Desafortunadamente, esto atrae la atención de éstas, que envían dos incendios forestales vivientes para quemar el claro. Si los PJs no derrotan a los elementales de fuego, las criaturas destruyen cualquier información que queda en el claro.

PERSECUCIONES

Cuando los PJs persiguen a un adversario o presa que huye (o alguien les persigue a ellos) añadir giros y vueltas a la persecución crea suspense y hace que el resultado sea más incierto que si se basara solo en la Velocidad. El subsistema de persecuciones te ayuda a crear escenas cinematográficas en las que los PJs han de superar obstáculos rápidamente, desde seguir a alguien a través de un mercado abarrotado hasta llevar un mensaje desesperadamente urgente a través de un peligroso paso de montaña.

Las reglas de Velocidad del *Manual de juego* funcionan bien para carreras cortas a través de terreno bastante despejado. Sin embargo, en distancias más largas y en entornos más complejos, el camino rara vez es tan sencillo. El subsistema de persecución cambia el énfasis de la Velocidad a enfrentarse a los tipos de obstáculo impredecibles que los personajes podrían encontrar en una persecución más larga, para que puedas crear una escena de persecución emocionante.

Las persecuciones son un tipo especial de encuentro. En cada asalto, el personaje o personajes perseguidos actúan primero y luego actúan los personajes perseguidores. Normalmente, para reducir la diferencia, los PJs hacen pruebas para progresar mientras sus oponentes avanzan a un ritmo constante, pero si quieres enfatizar el vaivén de una persecución en particular, en su lugar puedes hacer que tiren ambos bandos. Los personajes del mismo grupo podrán actuar en el orden que prefieran, cada uno en un turno. Un personaje tiene que actuar en su turno. Si su turno pasa o no puede actuar, no podrá ayudar al grupo y automáticamente hará que el grupo pierda 1 Punto de Persecución.

Dependiendo de la escala de tu persecución, establece al principio cuánto dura cada asalto para que los PJs entiendan cuánto pueden lograr en ese tiempo. ¿Es esencialmente un turno de 3 acciones, o dura minutos, horas o días?

OBSTÁCULOS

Durante una persecución, todos los personajes han de superar una serie de obstáculos que representan desafíos (desde puertas cerradas hasta pantanos engañosos) durante las diferentes etapas. Estos obstáculos no están separados por distancias específicas; más bien, la distancia es narrativa y puede variar entre los obstáculos conforme sea necesario para el relato que estás contando. Los tiempos de viaje entre obstáculos también pueden variar. La escala de tiempo que eliges determina cómo pueden actuar los PJs al enfrentarse a un obstáculo.

Cada obstáculo requiere cierto número de Puntos de Persecución para superarlo. Normalmente, la mitad de los obstáculos requieren 1 punto menos que el número de miembros del grupo y la otra mitad requieren 2 puntos menos (con un mínimo de 1 Punto de Persecución por obstáculo). Los obstáculos especialmente difíciles pueden requerir más. Normalmente, hay varias formas de superar un obstáculo; por ejemplo, los personajes pueden esquivar a un guardia o sobornarlo para que mire hacia otro lado. Cada método suele requerir una prueba de habilidad o de Percepción, pero a veces también una tirada de salvación, una tirada de ataque o algo incluso más inusual, como lanzar un conjuro concreto.

En el turno de un personaje, este describe lo que hace para ayudar al grupo a superar el obstáculo. Luego lleva a cabo cualquier tirada o realiza la acción requerida para una elección sin prueba. Si hace una tirada, el resultado determina cuántos Puntos de Persecución obtiene el personaje.

Éxito crítico Los PJs obtienen 2 Puntos de Persecución.

Éxito Los PJs obtienen 1 Punto de Persecución.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Persecución.

Si la forma de sortear el obstáculo ayuda automáticamente sin requerir una prueba (como usar un conjuro determinado para ayudar) los PJs normalmente obtienen 1 Punto de Persecución. Puedes aumentarlo a 2 si crees que la acción es extremadamente útil.

Los Puntos de Persecución representan la capacidad de todo el grupo para sortear el obstáculo. Un personaje que obtiene un éxito crítico es capaz de ayudar a los otros a seguir adelante, mientras que uno que falla críticamente necesita ayuda adicional. Los jugadores a menudo tienen ideas para superar el obstáculo más allá de las opciones que has creado para el mismo. Si su idea es aplicable, tendrás que determinar la CD y la habilidad u otra estadística que se utilice para ese enfoque. Esto estará muy bien siempre que sea creativo, pero ten cuidado con una situación en la que un personaje de rango legendario en una habilidad intente justificar que puede sortear todos los obstáculos con ella, como usar Acrobacias para pasar haciendo piruetas alrededor de todos ellos, o algo similar. Puedes determinar que algunas tácticas simplemente no funcionan contra determinados obstáculos o que solo ayudarían a un personaje sin beneficiar al resto y por lo tanto no son tan útiles.

Una vez que los PJs acumulan suficientes Puntos de Persecución para superar el obstáculo, pasan al siguiente. Los Puntos de Persecución adicionales no se transfieren al siguiente obstáculo. Sin embargo, si aún no ha sido el turno de alguien en ese asalto puede reservarlos contra el nuevo obstáculo. En consecuencia, los personajes más aptos para superar el obstáculo actual podrían actuar primero, ya que los personajes restantes podrían ser más aptos contra el siguiente. El número de Puntos de Persecución que tienen los PJs nunca puede ser inferior a 0.

Puede resultarte útil poner los obstáculos en un bloque de estadísticas para facilitar su consulta. Dentro de las aventuras publicadas, es probable que los obstáculos de persecución se presenten en forma de bloque de estadísticas, como el siguiente.

MULTITUD

Puntos de Persecución 3: Superar Acrobacias o Atletismo CD 15 para zigzaguear o abrirse paso a empujones, Sociedad CD 13 para seguir la corriente
Multitudes de personas se agolpan en las calles, dificultando la persecución.

OBSTÁCULO 1

CÓMO CREAR UNA PERSECUCIÓN

Cuando creas una persecución, primero diseñas tus obstáculos y luego decides a qué distancia comienza el personaje o personajes perseguidos y a qué ritmo se mueven los PNJs. Hacer que los PNJs superen un obstáculo por asalto es una buena regla general, pero podría variar dependiendo de la situación y tiene que ser especialmente más lento contra obstáculos que requieren más del número típico de Puntos de Persecución para superarlos.

Selecciona o crea obstáculos que destaquean una amplia variedad de habilidades diferentes y otras opciones para que todos los miembros del grupo tengan un momento para brillar. Cuando elijas qué habilidades pueden sortear un obstáculo determinado, asegúrate de que haya varios enfoques que puedan funcionar. Si ya has decidido que un obstáculo utiliza Sigilo, la elección de Latrocinio como la otra opción no ofrece realmente oportunidades para diferentes tipos de personaje, ya que los que son buenos en Latrocinio muy probablemente sean los mismos que son buenos en Sigilo. Por otro lado, ofrecer Atletismo como alternativa da una forma de ayudar a un campeón que es horrible en Sigilo. El grupo puede ayudar a cubrir a un personaje que es menos capaz en un obstáculo en particular, pero es más divertido para los jugadores cuando presentas opciones sustancialmente diferentes para cada obstáculo.

Utiliza las siguientes directrices para determinar cuántos obstáculos necesitas en tu persecución. Estas cifras suponen que el grupo perseguido puede llegar a un lugar determinado para finalizar la persecución (como se describe en Cómo terminar las persecuciones). Si no hay tal escapatoria, puede que necesites más obstáculos.

Corta: 6 obstáculos, unos 10 a 20 minutos de juego

Media: 8 obstáculos, unos 15 a 25 minutos de juego

Larga: 10 obstáculos, unos 20 a 30 minutos de juego

Cómo determinar la CD de los obstáculos

Cuando establezas la CD de un obstáculo, normalmente usarás CD sencillas. Usa un rango de competencia generalmente apropiado para el nivel de los PJ si quieras que el obstáculo sea significativo. Como se ha dicho antes, normalmente querrás seleccionar un par de formas diferentes en las que el grupo pueda superar un obstáculo. Al menos una prueba ha de tener un ajuste fácil o muy fácil, mientras que la otra ha de tener una CD normal o difícil. En algunos casos podrías usar algo distinto a una CD sencilla; por ejemplo, si un PNJ específico ha puesto una barrera mágica, usarías su CD de conjuro. Esto puede resultar en CD bastante difíciles o incluso obstáculos infranqueables, ¡así que úsalos con cuidado!

Si un PJ improvisa una forma diferente a la que habías planeado para sortear un obstáculo, fija la CD como harías normalmente cuando eliges una CD sobre la marcha. No te preocupes por ajustar la CD para que sea fácil o muy fácil, porque es probable que el PJ sea bueno en la habilidad que ha elegido.

Atajos y bifurcaciones

Puede que quieras diseñar una persecución con varios caminos que se dividen y se vuelvan a unir para que puedas tener un atajo (con CD más fáciles o menos obstáculos) o caminos que atraigan a diferentes tipos de personajes. Por ejemplo, un obstáculo puede permitir a un PJ que tenga éxito crítico en una prueba de

PERSECUCIONES EN SOLITARIO

A veces las circunstancias pueden requerir que lleves a cabo una persecución en la que los PJs avanzan individualmente, en lugar de como grupo, como por ejemplo si se separan. El peligro en este caso es que un jugador puede frustrarse fácilmente si su personaje se queda atascado en un obstáculo en el que es extremadamente difícil tener éxito en cualquiera de las opciones, y ningún aliado puede ayudarle. En estas persecuciones, lo mejor es permitir que incluso un solo éxito sea suficiente para que un personaje avance hasta el siguiente obstáculo y que un éxito crítico otorgue al personaje un bonificador +2 por circunstancia en su primera prueba contra el siguiente obstáculo.

Percepción para encontrar un camino más rápido a lo largo de un canal, sin los obstáculos de una calle concurrida. Esto puede ser divertido, pero también puede dividir al grupo. Familiarízate con la barra lateral Persecuciones en solitario para hacer ajustes similares con un grupo dividido.

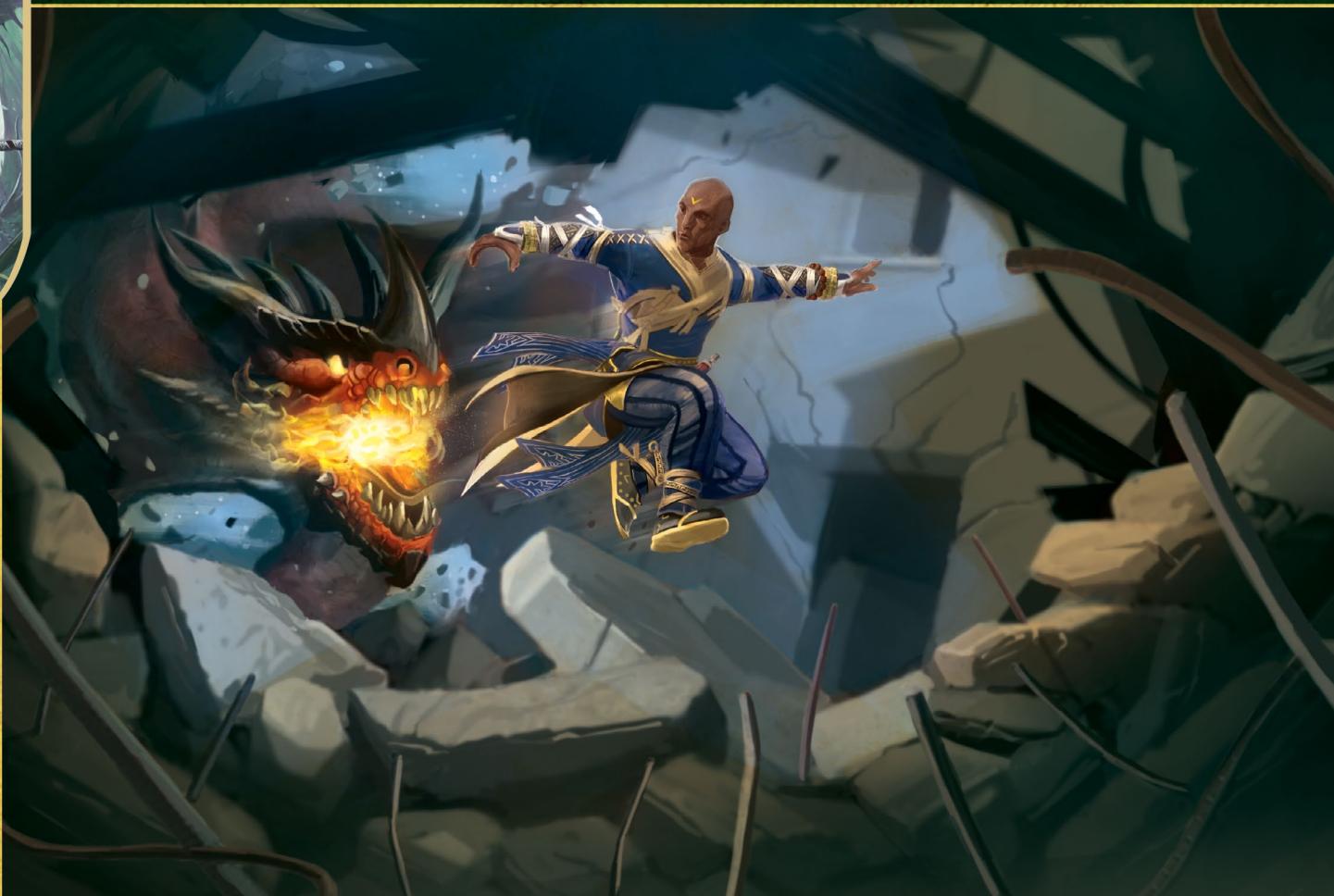
Cómo terminar las persecuciones

Una vez tienes los obstáculos, decide las condiciones de finalización. Las persecuciones suelen terminar cuando el perseguidor alcanza el mismo obstáculo que el perseguido, dando lugar a un encuentro de combate u otra escena. Sin embargo, a veces no está tan claro cuándo terminan. Normalmente es mejor diseñar un obstáculo que ponga fin a la persecución con el personaje perseguido escapando, siempre y cuando supere el obstáculo antes de ser capturado. Esto suele ser mejor que terminar la persecución después de un cierto número de asaltos, porque llegar a un escondite tiene más sentido narrativo y porque puede que no seas capaz de predecir lo lejos que se mueven los personajes perseguidos en esos asaltos, haciendo que te quedes sin obstáculos. También puedes poner fin a la persecución a favor de los personajes perseguidos si consiguen un cierto número de obstáculos de ventaja con respecto a los perseguidores (normalmente tres), ya que los perseguidores simplemente pierden el rastro. De todas formas, has de tener un punto final para la persecución, en caso de que eso no ocurra.

Tipos de persecución

- Simple:** los PJs persiguen a los adversarios; van segundos en iniciativa ya que son los perseguidores. Empieza con los enemigos un obstáculo por delante (o en la misma localización para una persecución corta) y termina si alcanzan a los enemigos o si estos alcanzan una cierta localización que representa su seguridad o huida.
- Huida:** los PJs intentan escapar; van primeros en iniciativa ya que están siendo perseguidos. Normalmente es mejor empezar con un obstáculo de ventaja respecto a sus enemigos y terminar la persecución si alcanzan una cierta localización o están tres obstáculos por delante de ellos al final de un asalto.
- Contra reloj:** los PJs tratan de superar todos los obstáculos antes de que transcurra un cierto número de asaltos, como si intentan escapar de un desastre natural o correr en un desafío cronometrado. El número de obstáculos suele ser igual al número de asaltos.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



- Persecución competitiva:** los PJs y sus adversarios persiguen lo mismo o intentan llegar al mismo lugar y quien llega primero gana. Esto funciona como una persecución simple, excepto que cualquiera de los bandos puede ganar. Como hay más de un grupo de perseguidores, puedes hacer que los PJs y sus competidores tiren iniciativa para ver quién llega primero en cada asalto (sin dejar de mover a todos los PNJs a un ritmo constante).

CÓMO DIRIGIR UNA PERSECUCIÓN

Cuando dirijas una persecución, narra la escena y proporciona descripciones vívidas de los obstáculos a los que se enfrentan los PJs, en lugar de simplemente leer una lista de habilidades e inmediatamente hacer que los jugadores empiecen a tirar dados y hacer pruebas. Una persecución es un marco para la representación, no solo un juego de dados. Anima a los PJs a describir lo que están haciendo y cómo están ayudando a sus compañeros a superar cada obstáculo.

Normalmente, es mejor informar a los jugadores de las CD de las opciones por defecto, para que puedan tomar decisiones informadas. Como mínimo, has de indicar la dificultad relativa de los caminos claros.

Intenta que parezca que los PJs forman realmente parte de una escena de persecución, como en una película. A medida que cada bando avanza, describe cómo se adelantan o acortan distancias. Los jugadores que están lejos de sus enemigos pueden oír gritos en la distancia. A medida que se acercan, vislumbran algo hasta

que finalmente ven a su presa a plena vista una vez que le pisán los talones. Piensa también en cómo afectan al entorno los acontecimientos de la persecución. Por ejemplo, si un kaiju persigue a los PJs, después de que éstos superen un obstáculo consistente en un espeso bosquecillo de árboles, podrías describir cómo el kaiju aplasta los árboles a pisotones mientras los persigue.

Ayudas visuales

Utilizar cartas o un mapa aproximado (como un plano de una ciudad a gran escala en lugar de un tablero de 5 pies [1,5 m]) para mostrar las localizaciones puede ayudar a tus jugadores a visualizar la persecución. Utiliza una miniatura o ficha para representar cada bando. Puedes colocar las cartas con los nombres de los obstáculos boca abajo y revelarlos cuando los PJs los alcanzan e incluso dejar que un PJ eche un vistazo a una carta próxima si la explora desde lejos.

Si los PJs se quedan atascados

A veces, a pesar de sus mejores esfuerzos, un obstáculo bloqueará una y otra vez a los PJs. En la mayoría de los casos, después de 3 asaltos de lucha de los PJs con un obstáculo que requiere el número estándar de Puntos de Persecución, es una buena idea decir simplemente que han encontrado otra forma de sortearlo. Si presentar otra forma de sortear el obstáculo no tiene sentido, como por ejemplo si una barrera esférica bloquea completamente a los PJs, puedes introducir un PNJ u otra fuerza externa que puede ayudarles a sortearlo, pero a un coste elevado.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

OBSTÁCULOS SUBTERRÁNEOS

Cieno errante (1.º)	Ocultismo CD 18 para identificar sus deficiencias, Sigilo CD 15 para pasar a hurtadillas; Cieno errante realmente grande (7.º) Ocultismo CD 24, Sigilo CD 19
Gruta de hongos (1.º)	Fortaleza CD 15 para soportar las esporas venenosas, Supervivencia CD 13 para evitar los hongos; Hongos virulentos (5.º) Fortaleza CD 20, Supervivencia CD 18
Pasillo resquebrajado (1.º)	Acrobacias CD 13 para evitar perturbar las paredes, Artesanía CD 15 para apuntalarlas; Pasillo que tiembla (11.º) Acrobacias CD 25, Artesanía CD 30
Trampa de foso (1.º)	Atletismo CD 13 para salir trepando rápidamente, Percepción CD 15 para detectar la trampa antes de que se active; Trampa de foso excepcional (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Trampa de péndulo (5.º)	Reflejos CD 20 para esquivar las cuchillas, Latrocínio CD 15 para desactivar la trampa; Panoplia de péndulos (12.º) Reflejos CD 30, Latrocínio CD 28
Túnel derrumbado (5.º)	CD 20 Atletismo para abrirse camino cavando, Percepción CD 18 para encontrar una puerta secreta en los alrededores; Antiguo derrumbe (12.º) Atletismo CD 30, Percepción CD 28
Rastrillo de madera (8.º)	Acrobacias CD 25 pasar escurriendo, Atletismo CD 20 para alzarlo; Rastrillo de Hierro (11.º) Acrobacias CD 25, Atletismo CD 30

OBSTÁCULOS URBANOS

Carro de frutas (1.º)	Atletismo CD 13 para saltarlo o atravesarlo, Intimidación CD 15 para hacer que el comerciante lo mueva; Pabellón de comerciantes (5.º) Atletismo CD 20, Intimidación CD 22
Multitud (1.º)	Acrobacias o Atletismo CD 15 para zigzaguear o abrirse paso a empujones, Sociedad CD 13 para seguir la corriente; Público de festival (4.º) Atletismo CD 20, Sociedad CD 18
Perro guardián (1.º)	Naturaleza CD 14 para calmar, Sigilo CD 16 para pasar a hurtadillas; Roc guardián (9.º) Naturaleza CD 26, Sigilo CD 28
Tejados desvencijados (1.º)	Acrobacias CD 15 para cruzar tendederos, Atletismo CD 13 para saltar de tejado en tejado; Tejados inclinados y en mal estado (5.º) Acrobacias CD 18, Atletismo CD 20
Valla de madera (1.º)	Atletismo CD 13 para trepar, Latrocínio CD 15 para forzar un portón; Valla de hierro alta (8.º) Atletismo CD 20, Latrocínio CD 25.
Callejones tortuosos (2.º)	Percepción CD 17 para encontrar un camino, CD 13 Sociedad para recordar un mapa; Laberinto de varios pisos (7.º) Percepción CD 22, Sociedad CD 20
Pandilla de gamberros (2.º)	Engaño CD 13 para engañarlos, Sigilo CD 15 para zafarse; Delincuentes de élite (12.º) Engaño CD 28, Sigilo CD 30

OBSTÁCULOS EN LAS TIERRAS VÍRGENES

Aguacero (1.º)	Fortaleza CD 13 para atravesarlo, CD 15 Naturaleza para predecir el clima; Tormenta mágica (5.º) Fortaleza CD 30, Naturaleza CD 25
Barro profundo (1.º)	Atletismo CD 15 para atravesarlo, CD 13 Percepción para encontrar un camino; Pantano horrible (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Colinas empinadas (1.º)	Atletismo CD 13 para trepar, Percepción CD 15 para encontrar un camino más fácil; Montaña escarpada (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Enjambre de avispas (1.º)	Fortaleza CD 15 para aguantar las picaduras, Supervivencia CD 13 para ahuyentárlas; ¡Eso no son avispas! (5.º) Fortaleza CD 20, Supervivencia CD 18
Puente de cuerda (1.º)	Acrobacias CD 15 para cruzar con cuidado, Artesanía CD 13 para hacer reparaciones; Cuerda solitaria y deshilachada (11.º) Acrobacias CD 25, Artesanía CD 30
Río caudaloso (1.º)	Atletismo CD 15 para nadar o saltar de piedra en piedra, CD 13 Supervivencia para encontrar un vado cercano; Inundación repentina (5.º) Atletismo CD 20, Supervivencia CD 18
Bosque enmarañado (2.º)	Percepción CD 17 para encontrar el camino, Supervivencia CD 13 para abrir un camino; Bosque encantado (5.º) Percepción CD 20, Supervivencia CD 18



INFILTRACIÓN

No todos los elementos de una aventura pueden resolverse con la fuerza de las armas y el chisporroteo de la magia mortal. A veces se requiere sutileza para sortear a los enemigos o cumplir un objetivo. Cuando los personajes tienen que confiar en la improvisación y el pensamiento rápido para infiltrarse en una fortaleza u organización para sacar las castañas del fuego, el subsistema de infiltración proporciona una estructura para esas aventuras.

Una infiltración requiere que los héroes empleen la astucia y la sutileza para lograr uno o más objetivos sin enfrentarse directamente a sus enemigos. El objetivo de los PJs puede ser colarse en una guarida de ladrones para despojarles de sus mal habidas ganancias, abrirse paso por los sinuosos pasadizos del cuartel general de la guardia de la ciudad para sacar a un amigo de la cárcel o situarse en el lugar adecuado para atrapar a la persona o el objeto correctos en el momento justo. En cualquier caso, los héroes se esfuerzan por evitar llamar la atención de la parte contraria, como los miembros de una cofradía de ladrones, los guardias de una prisión o los invitados de una gala de lujo. Si los héroes llaman demasiado la atención pueden ser atacados, arrestados o expulsados; en cualquier caso, se les impide cumplir su objetivo.

Una infiltración es fundamentalmente una actividad de representación. Los jugadores narran las acciones de sus personajes en respuesta a las situaciones que les rodean y el subsistema de infiltración proporciona una estructura para medir el éxito incremental dentro del esfuerzo general. Una infiltración tiene lugar en el transcurso de varios asaltos, aunque depende de ti determinar cuánto dura un asalto. Un asalto puede abarcar 10 minutos o 1 hora de tiempo en el mundo, o algo completamente diferente, dependiendo del relato y de las preferencias de tu grupo.

CÓMO CREAR UNA INFILTRACIÓN

Al crear una infiltración, querrás partir de los objetivos generales del grupo y de una idea de cuánto tiempo queréis emplear tus jugadores y tú. Cuanto más compleja sea una infiltración, más tiempo tardará en desarrollarse en la mesa.

Objetivo

Lo primero que tendrás que determinar es el objetivo del grupo. Puede que los PJs necesiten entrar en un santuario oculto, encontrar a una persona concreta dentro de una organización, localizar y llevarse un tesoro o plantar una prueba. Una infiltración puede consistir en un único objetivo, pero una más compleja puede incluir dos o más objetivos en secuencia: los PJs pueden tener que encontrar primero una forma de entrar en el santuario de la secta, luego abrir la cámara acorazada y después escapar con la reliquia.

Para lograr un objetivo, los PJs han de superar cierto número de obstáculos (desafíos específicos a los que se enfrentan, como cruzar un foso o evitar a un mayordomo entrometido). Para un objetivo sencillo, puede que solo tengan que superar uno o dos obstáculos, mientras que uno más complejo puede requerir varios.

Es buena idea ofrecer como opciones más obstáculos de los que los personajes tienen que superar y que no todos los PJs tengan que elegir los mismos. Esto representa el hecho de que hay más de una forma de entrar en un castillo, y permite a los PJs elegir obstáculos que favorecen sus puntos fuertes. También significa que tienes más opciones que puedes adaptar si los PJs se deciden por una forma realmente novedosa de abordar su objetivo.

Una vez que un personaje ha superado el número de obstáculos necesarios para alcanzar el objetivo, pasa al siguiente. Esto puede suponer que algunos personajes pasan a un segundo objetivo y empiezan a avanzar hacia él mientras otros siguen completando obstáculos del primer objetivo. Cuando todos los personajes han completado el objetivo final, ¡la infiltración es un éxito!

Sin embargo, mientras los personajes persiguen sus objetivos, han de evitar ser vistos. Los Puntos de Notoriedad (PN) miden hasta qué punto el adversario es consciente de las acciones de los PJs y se aplican a todo el grupo. A medida que aumentan los Puntos de Notoriedad de los PJs, la infiltración se complica a medida que la oposición afianza sus defensas. Si los PJs generan demasiados Puntos de Notoriedad, son descubiertos y su infiltración fracasa.

Obstáculos

Cada obstáculo tiene ciertas estadísticas que definen cómo funciona en el juego. Los Puntos de Infiltración (PI) representan el avance de un personaje hacia la superación de un obstáculo. Cada obstáculo requiere obtener cierta cantidad de Puntos de Infiltración para superarlo (típicamente 1 o 2, pero algunos obstáculos desafiantes pueden requerir más). Los PJs pueden obtener Puntos de Infiltración de varias maneras; normalmente a través de una prueba de habilidad o de Percepción, pero puede ser otra tirada o incluso el uso de un conjuro u objeto. Estos métodos se enumeran en la entrada Superar del obstáculo. A diferencia de los obstáculos para persecuciones, estos usan un rango de dificultad basado en el nivel de los PJs en lugar de CD fijas.

La entrada Superar también indica si los PJs han de superar un objeto individualmente o como grupo. Para obstáculos individuales, cada PJ necesita obtener por sí mismo el número requerido de Puntos de Infiltración, mientras que para obstáculos de grupo, todos los PJs que tratan de superar un obstáculo suman sus Puntos de Infiltración. Por ejemplo, cada PJ que intenta escalar una pared necesita obtener puntos por su cuenta, pero los PJs podrían colaborar para buscar pistas en una sede gremial y una vez que un PJ ha forzado una cerradura, todos pueden entrar.

Un PJ solo puede superar un obstáculo individual una vez durante un objetivo; del mismo modo, el grupo solo puede superar un obstáculo grupal una vez.

Obstáculos en el juego

En el turno de un personaje, este describe lo que hace para superar el obstáculo. Luego hace cualquier prueba requerida (o lleva a cabo la acción requerida, si su elección no requiere una prueba). El resultado de la prueba determina cuántos Puntos de Infiltración obtiene por superar ese obstáculo, ¡o si por el contrario levanta sospechas y acumula Puntos de Notoriedad!

Éxito crítico El PJ obtiene 2 Puntos de Infiltración.

Éxito El PJ obtiene 1 Punto de Infiltración.

Fallo El PJ acumula 1 Punto de Notoriedad.

Fallo crítico El PJ acumula 2 Puntos de Notoriedad.

Si las acciones del personaje resultan útiles automáticamente sin necesidad de prueba, como usar un conjuro, normalmente obtiene 1 PI, pero puedes conceder 2 por acciones particularmente útiles.

A veces un PJ puede quedarse atascado en un obstáculo individual. Algunas oportunidades (pág. 198) permiten a los PJs pasar su turno ayudando a otros a superar un obstáculo difícil.

Cómo marcar el ritmo

El número de obstáculos que necesitas que superen los PJs para un objetivo depende en parte de la complejidad de la infiltración. Para infiltraciones cortas, utiliza menos obstáculos y de menor complejidad; para un golpe largo y complejo, puedes añadir más obstáculos de mayor complejidad. Además, ten en cuenta cuántas pruebas tendrán que hacer para completar sus obstáculos. Un objetivo con la mayoría de obstáculos grupales de pocos PI avanzará rápidamente porque se requieren pocas tiradas, comparado con uno con la mayoría de obstáculos individuales para los que cada PJ tiene que tirar por separado.

Ejemplos de obstáculos

Aunque querrás crear obstáculos personalizados que se adapten a los detalles de tu infiltración, los siguientes ejemplos pueden usarse directamente en muchas infiltraciones o como inspiración para tus propias creaciones. También puedes utilizar los ejemplos de obstáculos de persecución de la pág. 195 como punto de partida.

PUERTA CERRADA CON LLAVE

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 1 (grupal); Superar Atletismo o Latrocínio difícil o muy difícil

Una puerta cerrada separa a los héroes de su objetivo.

PUESTO DE GUARDIA

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 2 (individual); Superar Diplomacia, Engaño o Sigilo normal, difícil o muy difícil

Guardias agrupados en un puesto de guardia, alerta ante cualquier actividad inusual.

TRAMPA

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 3 (grupal); Superar Latrocínio difícil o muy difícil

Una trampa impide el paso de los personajes. Este obstáculo sigue los grados de éxito normales para un obstáculo, con la siguiente modificación para el fallo crítico.

Fallo crítico Los PJs acumulan 2 PN como de costumbre, pero además el PJ que falla críticamente la prueba de Latrocínio también activa la trampa.

CÓMO DETERMINAR LAS HABILIDADES Y LAS CD DE INFILTRACIÓN

Muchas de las actividades y acontecimientos de infiltración de ejemplo dan un rango de CD en lugar de una CD fija. Establece las CD basándote en la CD estándar del nivel del grupo usando la tabla de la pág. 53 y ajústalas usando los Ajustes de CD de la pág. 53. Cuando se da un rango de habilidades para una actividad o acontecimiento, has de variar la dificultad basándote en las necesidades de la narrativa. Por ejemplo, si un PJ está Explorando un lugar, puede que quieras usar una CD baja para Sigilo (porque es más fácil explorar cuando se pasa desapercibido), una difícil para Percepción (porque mientras el PJ puede ver al enemigo, el enemigo también puede verle a él) y una CD muy difícil para Sociedad (porque entrar como si nada es difícil si no tienes una invitación o llevas el uniforme adecuado). Esto no solo añade un cierto grado de verosimilitud, sino que al planificar y permitir una amplia gama de habilidades como medio para completar la actividad, también estarás mejor preparado para cuando tus jugadores improvisen.

Puntos de Notoriedad

El truco de cualquier infiltración es llevarla a cabo antes de que nadie se dé cuenta. Los Puntos de Notoriedad (PN) miden el conocimiento que tienen los oponentes de los esfuerzos de los PJs, ayudándote a mantener la presión y aumentar la urgencia. Mientras que los Puntos de Infiltración (PI) son específicos para un obstáculo determinado, los PN son una única reserva que abarca toda la infiltración y a todos los participantes.

Los PN aumentan de tres formas diferentes. Cuando un PJ falla una prueba para superar un obstáculo, genera 1 PN (2 en caso de fallo crítico). Otras pruebas fallidas durante la infiltración normalmente no aumentan el total de PN a menos que el fallo cause razonablemente una perturbación. Los PN también aumentan en 1 al final de cada asalto de la infiltración, ya que el paso del tiempo hace más probable que los PJs sean descubiertos. Por último, los PJs ganan PN siempre que sus actividades son lo suficientemente perturbadoras como para llamar la atención sobre la infiltración, a criterio del DJ.

Los efectos de los PN tienen lugar cuando los PJs alcanzan ciertos umbrales. Los efectos específicos y los umbrales dependen de ti y de tu relato, pero normalmente por cada 5 PN que acumulan los PJs, los retos se vuelven más difíciles, y si los PJs acumulan suficientes PN (normalmente, el doble del número de PI necesarios para que el grupo entero supere todos los obstáculos necesarios), la infiltración fracasa.

Cada umbral ha de tener un efecto. Puede aumentar las CD de los obstáculos, introducir una complicación, desencadenar un encuentro de combate o tener otros efectos. Alcanzar el nivel más alto de PN significa que los PJs fracasan, ¡pero ese no tiene por qué ser el final del relato! Las infiltraciones fallidas son una oportunidad para introducir nuevos retos y hacer avanzar el relato en otra dirección.

Este esquema básico de PN para una infiltración que requiere que los PJs ganen 10 PI puede usarse tal cual o adaptarse a tu partida.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

5 PN: se levantan sospechas. Aumenta en 1 las CD de los obstáculos. La primera vez que los PJs alcanzan este nivel, se produce una complicación.

10 PN: la primera vez que los PJs alcanzan este nivel, se produce una complicación.

15 PN: aumenta en 2 las CD de los obstáculos, y la primera vez que los PJs alcanzan este nivel, se produce una complicación.

20 PN: la infiltración fracasa.

Complicaciones

A veces, cuando un plan se tuerce y parece que no puede empeorar, lo hace. Las complicaciones son problemas inesperados que agravan la dificultad de un desafío. El grupo puede desencadenar una complicación al fallar críticamente una prueba para superar un desafío, al alcanzar cierto umbral de PN, si necesitas darle sabor a la infiltración o a través de sus propias decisiones (puede que el castillo del mago tenga varias custodias y que cada una se active cuando un PJ intente usar un tipo diferente de magia).

Muchas complicaciones aumentan los PN o dificultan la infiltración. Una forma común de complicación es atraer la atención de los guardias que intentan detener, capturar o incluso matar a los PJs. Cuando esto ocurre, la infiltración puede cambiar brevemente al modo de encuentro mientras los PJs intentan derrotar a sus asaltantes. Los sonidos de una batalla son fuertes, así que a menos que el combate ocurra en una zona aislada o los PJs tomen precauciones, cada asalto de ruido de combate abierto les hace ganar, como mínimo, PN.

Cuando crees una complicación, decide los detalles de cómo se desarrollará. Cada una tiene un desencadenante que determina cuándo tiene lugar. Puede afectar solo a un personaje o puede afectar a todos en un área determinada y tendrás que determinar si varios PJs pueden colaborar para superarla o si solo puede hacerlo uno. Las complicaciones han de superarse antes de que los personajes implicados puedan superar otros obstáculos e intentar superar una complicación consume el turno de un personaje igual que tratar de superar un obstáculo. Muchas complicaciones son acontecimientos únicos y se superan automáticamente, incluso en caso de fallo, aunque no sin un coste. Si una complicación requiere que los PJs ganen PI para superarla, tiene una entrada de PI, igual que un obstáculo.

No abrumes a los personajes con complicaciones. Por lo general, querrás aspirar a dos complicaciones por umbral de PN. De lo contrario, los PJs pueden acabar dedicando más tiempo a las complicaciones que al golpe en sí, y la probabilidad de fracaso puede ser demasiado alta.

El siguiente ejemplo es una complicación común que podría ocurrir en casi cualquier infiltración.

¿NOS CONOCEMOS?

Desencadenante Los PJs alcanzan 5 PN por primera vez. **Superar Diplomacia, Engaño, Interpretar o Sigilo normal, difícil o muy difícil.**

Alguien cree reconocerte y has de convencerle de lo contrario antes de escabullirte o encontrar una forma de esquivarle.

Éxito Convences o esquivas a la persona.

Fallo Te reconocen y el grupo acumula 1 PN.

Fallo crítico Igual que en fallo, pero el grupo acumula 2 PN.

COMPLICACIÓN

Oportunidades

No todo lo que ocurre durante una infiltración es un desafío que hay que resolver; a veces los PJs pueden utilizar sus turnos para ayudar al grupo de alguna manera. Las oportunidades son muy similares a los obstáculos, pero no proporcionan PI ni cuentan para el objetivo. En cambio, proporcionan algún tipo de beneficio, como una contraseña mágica para desactivar elementos de seguridad más adelante, reducir los PN del grupo o disminuir la CD de un desafío posterior. Pero las oportunidades a veces conllevan riesgos: fallar puede aumentar los PN de los PJs o desencadenar complicaciones. Tendrás que decidir qué oportunidades están disponibles y cuándo, y si se pueden completar varias veces o solo una. Por ejemplo, los PJs pueden robar las llaves del guardia solo una vez, pero pueden causar una distracción varias veces.

Algunas oportunidades pueden estar disponibles casi en cualquier momento en cualquier infiltración, como este ejemplo.

ALLANAR EL CAMINO

OPORTUNIDAD

Requisitos El PJ ha completado con éxito un objetivo individual y otros PJs no lo han hecho.

Habiendo completado tu objetivo, ayudas a un aliado que todavía está intentando alcanzar ese objetivo. Describe cómo estás ayudando. Esto le da al aliado los beneficios de Seguir al experto (*Manual de juego*, pág. 439). En casos inusuales, el DJ podría permitirte hacer una prueba de habilidad relevante para superar el obstáculo en nombre del otro PJ.

PREPARATIVOS DEL PJ

A veces el grupo tiene la oportunidad de prepararse antes de llevar a cabo su infiltración, explorando un lugar, sobornando a funcionarios, etc. Esto adopta la forma de actividades de tiempo libre especiales que pueden dar Puntos de Ventaja (PV) a los PJs: recursos y ventajas que pueden utilizar durante su infiltración, como uniformes robados, documentos falsos y similares. Al igual que con las oportunidades de infiltración, hacerlo mal corre el riesgo de aumentar los PN, pero en este caso, ¡incluso antes de que comience la infiltración!

Normalmente, limitarás la fase de preparación de alguna manera, por ejemplo estableciendo un número de días que los PJs tienen para prepararse y restringiendo las actividades de preparación disponibles para asegurarte de que los PJs no entran en la infiltración con tantos PV que la infiltración ya no tiene *suspense*. Cuantas más oportunidades de PV des, más bajos has de fijar los umbrales de PN para complicaciones y fracaso. Decide también cuántas veces pueden beneficiarse los personajes de cada actividad de preparación: la mayoría tiene que conceder sus beneficios solo una vez.

Puedes utilizar las actividades de más abajo para tu infiltración ajustando los detalles, pero también has de crear actividades personalizadas que se vinculen directamente con tu historia.

PUNTOS DE VENTAJA

Los Puntos de Ventaja (PV) representan las ventajas que obtiene el grupo gracias a una planificación adecuada, rapidez mental, la intervención de un aliado o algún otro beneficio. Normalmente se obtienen aprovechando oportunidades en infiltraciones anteriores o mediante la preparación antes de una infiltración. Cuando un PJ falla o falla críticamente una

prueba para superar un obstáculo o una complicación, puede gastar un PV para tener éxito en su lugar. Algunos PV solo pueden gastarse en circunstancias particulares (por ejemplo, no importa lo bien que falsifiques documentos, eso no te ayudará a abrir una puerta cerrada con llave) así que considera usar fichas únicas para representar esos PV.

Actividades de preparación

CONSEGUIR DISFRACES

TIEMPO LIBRE

Intentas conseguir o crear disfraces. Haz una prueba normal, difícil o muy difícil de Artesanía, Engaño, Interpretar o Sociedad.

Éxito Consigues o creas disfraces, obteniendo 1 PV que solo puedes usar para mantener una identidad encubierta.

Fallo Tus esfuerzos resultan en un disfraz inutilizable.

CONSEGUIR UN CONTACTO

TIEMPO LIBRE

Intentas contactar con un individuo que puede ayudarte en la infiltración. Haz una prueba de Diplomacia o Sociedad con una CD normal, difícil o muy difícil o una prueba usando una habilidad de Saber apropiada para tu posible contacto.

Éxito Consigues establecer contacto y obtienes 1 PV.

Fallo No consigues establecer contacto.

Fallo crítico Insultas o de alguna manera asustas al contacto. A tus futuros intentos se les impone un penalizador -2 por circunstancia.

Especial Múltiples fallos críticos pueden causar que el contacto se vuelva en contra los PJs de alguna manera, probablemente aumentando los PN del grupo.

COTILLEAR

SECRETO TIEMPO LIBRE

Buscas rumores sobre el objetivo de la infiltración. Haz una prueba de Diplomacia normal, difícil o muy difícil.

Éxito crítico Obtienes información privilegiada sobre el lugar o el grupo en el que intentas infiltrarte. Esto te concede un bonificador +2 por circunstancia a futuras pruebas para actividades de preparación durante esta infiltración. Si compartes esta información, aquellos con los que la compartes también obtienen el bonificador.

Éxito Obtienes información privilegiada sobre el lugar o grupo en el que intentas infiltrarte, que te ayuda en tu planificación.

Fallo No descubres nada.

Fallo crítico Oyes rumores erróneos y se te impone un penalizador -2 por circunstancia a tu próxima prueba para una actividad de preparación. Se corre la voz de que estás preguntando por ese grupo o individuo, lo que aumenta en 1 tus PN.

FALSIFICAR DOCUMENTOS

SECRETO TIEMPO LIBRE

Preparas falsificaciones que pueden servir como atrezo convincente. Haz una prueba de Sociedad difícil o muy difícil.

Éxito Creas falsificaciones convincentes y obtienes 1 PV que solo puedes usar al presentar algún tipo de papeleo.

Fallo Creas documentos poco convincentes. Obtienes 1 PV que (aunque no lo sabes) no otorga ningún beneficio cuando se usa.

Fallo crítico Como un fallo, pero un PJ que intenta usar el PV sufre un fallo crítico, incluso si usa el PV después de sufrir un fallo.

PREPARACIÓN DE LA INFILTRACIÓN

Para la mayoría de infiltraciones, querrás detallar el lugar o el grupo en el que los PJs intentan infiltrarse. Esto puede implicar el trazado de un plano de un edificio, describir a los PNJ de la organización o quizás ambas cosas. Probablemente tengas que establecer los objetivos del grupo antes de decidir estos detalles, pero conocer esta información puede ayudarte a pensar en los obstáculos, oportunidades y complicaciones de la infiltración en sí. Además, si tienes más detalles sobre el lugar y sus adversarios, podrás improvisar con más confianza cuando los PJs hagan algo inesperado!

RECONOCER EL LUGAR

SECRETO TIEMPO LIBRE

Dedicas tiempo a observar el lugar o grupo en el que deseas infiltrarte. Haz una prueba de Percepción, Sigilo o Sociedad de CD normal, difícil o muy difícil.

Éxito Haces observaciones que proporcionan 1 PV.

Fallo No descubres nada digno de mención.

Fallo crítico Juzgas mal algún aspecto de lo observado, obteniendo 1 PV que resulta en un fallo crítico en lugar de un éxito cuando se usa, incluso si un PJ usa el PV después de sufrir un fallo.

SOBORNAR CONTACTO

SECRETO TIEMPO LIBRE

Coste Un soborno por valor de al menos una décima parte del Dinero por PJ adicional indicado en Tesoro del grupo por nivel (pág. 59). Duplicar esta cantidad otorga un bonificador +2 por circunstancia a la prueba.

Requisitos Has conseguido un contacto con éxito (ver más arriba).

Ofreces un soborno a tu contacto para que ayude al golpe de alguna manera. Haz una prueba de Diplomacia o Engaño difícil o muy difícil.

Éxito El contacto acepta el soborno y obtienes 1 PV.

Fallo Crees que has Sobornado con éxito a tu contacto y has obtenido 1 PV, pero en realidad el contacto informa a la oposición del intento de soborno, añadiendo 1 PN a la infiltración. El DJ puede revelar que este PV no otorga ningún beneficio en ningún momento de la infiltración, según la narrativa.

Fallo crítico Como el fallo, pero añadiendo 2 PN a la infiltración.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

REPUTACIÓN

A veces es crucial saber qué opinan determinados grupos de personas sobre los PJs. Ahí es donde entra en juego la reputación. El subsistema de reputación es una forma sencilla de usar los Puntos de Victoria para determinar la postura de los PJs ante dichos grupos.

La Reputación es un subsistema a medio y largo plazo en el que los PJs acumulan o pierden Puntos de Reputación (PR) con un determinado grupo de personas, como un gremio, un gobierno, una Iglesia o un pueblo. Los PJs ganan PR haciendo favores a la organización, hasta un máximo de 50 y los pierden al perjudicarla, hasta un mínimo de -50.

FAVORES

Cada favor que los PJs llevan a cabo para un grupo normalmente les otorga PR para con ese grupo.

- Los favores menores son tareas sencillas y básicas que no suponen demasiado esfuerzo para un PJ ni mucho tiempo en la mesa. Otorgan 1 PR.
- Los favores moderados requieren una cantidad significativa de esfuerzo y a menudo ocupan una sesión o una parte considerable de una sola sesión para completarse. Otorgan 2 PR.
- Los favores mayores suponen un esfuerzo considerable, normalmente una misión completa que implica varias sesiones. Otorgan 5 PR.

PERJUICIOS

En el lado opuesto, los perjuicios son un comodín para las formas en que los PJs pueden hacer enfadar a un grupo, ya sea por malicia y planificación por parte de los PJs o simplemente por accidente. A diferencia de los favores, los perjuicios no tienen una correspondencia tan fácil con el tiempo en partida; una acción rápida pero particularmente atroz podría fácilmente ser un perjuicio mayor. Los perjuicios normalmente hacen perder PR a los PJs.

- Los perjuicios menores pueden ser pasos en falso, desaires e inconvenientes acumulados, pequeños pero significativos. Restan 1 PR.
- Los perjuicios moderados son más que una simple molestia, generalmente obstaculizan considerablemente los esfuerzos del grupo o violan un principio fundamental de las creencias del mismo de forma significativa pero no atroz. Restan 2 PR.
- Los perjuicios mayores son increíblemente antagónicos para un grupo, normalmente un único acto descarado,

como frustrar el plan apocalíptico del día del juicio final de una secta. Restan al menos 5 PR o más si son particularmente atroces. Pueden ser tan horribles que los PJs pierdan inmediatamente todos sus PR (hasta 0) y además se anoten 5 PR negativos.

REPUTACIONES

Los PJs generalmente comienzan con una reputación de "ignorados" para con la mayoría de grupos, ya que nunca han oído hablar de ellos. Si son particularmente famosos o infames entre los grupos relacionados, los PJs pueden empezar con una reputación diferente a tu elección. La reputación la comparte todo el grupo (pero un PNJ individual puede tener una opinión diferente).

Ignorados

Los PJs no están en el radar de este grupo o el grupo conoce a los PJs pero es generalmente ambivalente hacia ellos. Esto no conlleva beneficios ni perjuicios especiales.

Apreciados

Los PJs se han ganado el favor de este grupo. Muchos miembros conocen a los PJs, y los que lo hacen suelen ser amistosos con ellos. Con esta reputación, solo los favores moderados y mayores acumulan PR; se necesita más para impresionar más al grupo.

Admirados

Los PJs se han ganado la admiración de este grupo. La mayoría del grupo conoce a los PJs y tiene una opinión extremadamente favorable hacia ellos. Muchos miembros del grupo son solícitos con los PJs y los que no, son amistosos. Solo los favores mayores acumulan PR.

Venerados

El grupo venera a los PJs como héroes y celebridades. Todos los miembros han oído hablar de los PJs, son solícitos con ellos y correrían grandes riesgos para ayudarles. Solo los favores mayores acumulan PR y solo los perjuicios moderados o mayores pueden reducirlos.

REPUTACIONES

Reputación	Puntos de Reputación	Aumentados por	Reducidos por
Venerados	30 a 50	Favor mayor	Perjuicio moderado o mayor
Admirados	15 a 29	Favor mayor	Cualquier perjuicio
Apreciados	5 a 14	Favor moderado o mayor	Cualquier perjuicio
Ignorados	-4 a 4	Cualquier favor	Cualquier perjuicio
Menospreciados	-5 a -14	Cualquier favor	Perjuicio moderado o mayor
Odiados	-15 a -29	Cualquier favor	Perjuicio mayor
Perseguidos	-30 a -50	Favor moderado o mayor	Perjuicio mayor



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Menospreciados

Los PJs tienen mala reputación entre los miembros de este grupo. Muchos miembros del grupo conocen a los PJs y suelen ser malintencionados con ellos. Con esta reputación, solo los perjuicios moderados y mayores reducen los PR.

Odiados

Los PJs se han ganado la ira de este grupo. La gran mayoría del grupo conoce a los PJs y tiene una opinión extremadamente desfavorable hacia ellos. Muchos miembros del grupo son hostiles hacia los PJs y los que no, son malintencionados. Cuando se les presente una oportunidad fácil de dañar a los PJs, el grupo aprovechará a la oportunidad. Solo los perjuicios mayores pueden reducir los PR.

Perseguidos

El grupo persigue activamente a los PJs como chivos expiatorios o némesis, incluso a un coste significativo para sí mismos. Todos los miembros han oído hablar de los PJs, son hostiles hacia ellos y correrían grandes riesgos para frustrar sus planes o destruirlos. Solo los perjuicios mayores pueden seguir reduciendo los PR y solo los favores moderados o mayores pueden aumentarlos.

CÓMO DIRIGIR LA REPUTACIÓN

Usar los PR en segundo Plano te permite hacer un seguimiento

LA REPUTACIÓN EN EL JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

El Juego organizado de la Sociedad Pathfinder utiliza una versión del subsistema de reputación con varias facciones para ofrecer beneficios únicos a diferentes personajes, con distintos umbrales de PR que se adaptan a la estructura del Juego organizado. ¡Inspírate en él para diseñar la reputación de tu propia partida!

de la posición social de los PJs con una variedad de grupos o facciones basándose en sus acciones y elecciones. Esto es especialmente útil para una campaña abierta u otra estructura con numerosas posibilidades, ayudándote a construir una estructura reactiva y hacer un seguimiento de cómo les va a los PJs con los grupos con los que solo interactúan de vez en cuando. Cuando los totales de puntos no se ajusten a la narrativa, utiliza el sentido común. Por ejemplo, si los PJs son perseguidos por la guardia de la ciudad debido a un alcalde corrupto, pero luego realizan una misión importante revelando las fechorías del alcalde y salvan la ciudad, eso podría hacerles saltar de la peor reputación negativa a una reputación mucho más positiva. Del mismo modo, los enemigos de los PJs podrían incriminarles, dañando su reputación aunque no hayan provocado ningún perjuicio.

DUELOS

A veces los conflictos se convierten en personales. No es todo el grupo contra un desafío, sino un personaje luchando contra las habilidades de un único adversario. En muchas sociedades, los duelos se consideran una forma razonable de resolver las diferencias individuales, aunque otras consideran dichas prácticas (especialmente las variedades más mortíferas) una afrenta a la ley y el orden. Los duelos pueden adoptar varias formas, y esta sección te ofrece reglas para llevarlos a cabo.

CÓMO ORGANIZAR UN DUELO

Los participantes han de aceptar voluntariamente el duelo y acatar sus reglas. Si uno de los duelistas incumple las reglas (y, lo que es más importante, es sorprendido haciéndolo), pierde y se le impone cualquier penalizador acordado cuando se aceptó el desafío. Aquí tienes algunos ejemplos de reglas de duelo.



Competir solo

Es costumbre que cada participante compita solo y no pueda recibir ayuda de fuentes externas. Sin embargo, algunos duelos enfrentan a parejas de combatientes entre sí (todos juntos o como equipos).

Herramientas limitadas

Los participantes acuerdan las herramientas, incluidas las armas y los objetos mágicos, antes de que comience el duelo. La mayoría de duelos de combate que no implican magia limitan a los participantes a las armas cuerpo a cuerpo y prohíben el uso de veneno. Algunos prohíben el uso de armas de asta y otras armas de alcance. Un duelo de lanzamiento de conjuros puede acordar un número aproximadamente igual de objetos mágicos y un límite en el poder (en términos de juego, el nivel) de los objetos. Algunos duelos de lanzamiento de conjuros pueden prohibir ciertos tipos de conjuros, como los de convocación o curación.

Duración

Los duelos de combate suelen ser a primera sangre (acertar e infiijir daño) o hasta que uno de los duelistas queda inconsciente. La mayoría permite a un participante rendirse, lo que significa que concede la victoria a su oponente, aunque a veces esto podría disminuir su posición social. Los duelos de talento suelen implicar varios turnos iguales en los que los duelistas demuestran su habilidad.

Adjudicación

La mayoría de duelos son supervisados por un juez que se asegura de que los duelistas no infringen las reglas, ya sea de forma involuntaria o haciendo trampas. Donde son legales, suele ser un alguacil o magistrado. En otros lugares, un clérigo u otra figura respetada actúa como juez. Normalmente el DJ interpreta al juez.

DUELOS DE COMBATE

A diferencia de los otros subsistemas de este capítulo, un duelo de combate funciona casi igual que un encuentro de combate normal, con algunas excepciones. Estas reglas requieren una concentración excepcional entre dos duelistas y un tercero que actúa como juez, y por lo tanto no están disponibles en un combate normal.

Iniciativa y acciones de duelo

Al contrario que en un combate típico, los duelistas hacen pruebas de iniciativa al comienzo de cada asalto de combate. En cada asalto el combatiente puede elegir si usa Engaño,

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Intimidación o Percepción cuando tira iniciativa. Debido a que un duelistas puede actuar dos veces seguidas, las duraciones que terminan al comienzo de su siguiente turno pueden funcionar de forma extraña. Un duelistas que actúa en segundo lugar puede evitar tales aptitudes ese turno o actuar en segundo lugar si gana la iniciativa en el siguiente asalto.

Si tiene al menos el rango entrenado en cualquier elección de iniciativa que elija, obtendrá la reacción de duelo correspondiente ese asalto: Paso lateral engañoso para Engaño, Presión intimidante para Intimidación o Sentir debilidad para Percepción. Ninguno de los duelistas sabe qué tipo de tirada utiliza el otro para determinar su iniciativa: la sorpresa y el uso de acciones de duelo forman parte de las estrategias. Los familiares y compañeros, aunque se les permita participar en el duelo, no podrán utilizar estas acciones, ni tampoco los espectadores.

PASO LATERAL ENGAÑOSO ↗

INFORTUNIO

Desencadenante Un oponente te acierta, pero no críticamente, con un Golpe cuerpo a cuerpo.

Requisitos Estás en un duelo, estás entrenado en Engaño y has hecho una prueba de Engaño para determinar tu iniciativa en este asalto. Atraes a tu enemigo y te alejas en el último momento. El oponente desencadenante tiene que volver a tirar y quedarse el segundo resultado. Si tu oponente está usando Intimidación para determinar la iniciativa cuando se usa esta aptitud, también se le impone un penalizador -2 por circunstancia a la segunda tirada de ataque.

PRESIÓN INTIMIDANTE ↗

FLORITURA

Desencadenante Intentas asestar un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu oponente, pero aún no has tirado.

Requisitos Estás en un duelo, estás entrenado en Intimidación y has hecho una prueba de Intimidación para determinar tu iniciativa en este asalto.

Si aciertas, tu oponente queda asustado 1. Si tu oponente está usando Percepción para determinar su iniciativa cuando se usa esta aptitud, en su lugar queda asustado 2.

SENTIR DEBILIDAD ↗

Desencadenante Intentas asestar un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu oponente, pero aún no has hecho la tirada.

Requisitos Estás en un duelo, estás entrenado en Percepción y has hecho una prueba de Percepción para determinar tu iniciativa en este asalto.

Elegis el momento preciso para atacar, lo que te da ventaja. Tu oponente está desprevenido contra el ataque. Si tu oponente está usando Engaño para determinar su iniciativa cuando se utiliza esta aptitud, en su lugar queda desprevenido hasta el comienzo de su siguiente turno.

Cómo terminar el duelo

El duelo termina cuando el juez confirma la condición de victoria, cuando determina que uno de los duelistas ha hecho trampas o cuando uno de los duelistas se rinde. Ten en cuenta que si alguno de los combatientes intenta continuar el duelo tras su finalización, los combatientes han de tirar iniciativa y proceder con un combate normal.

DUELOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Como los duelos de combate, los de lanzamiento de conjuros tienen lugar en el modo encuentro, pero sus reglas no están disponibles durante el combate normal. Normalmente son asuntos más organizados que los de combate. Muchos duelos de lanzamiento de conjuros prohíben cualquier tipo de combate excepto el lanzamiento de conjuros en sí. Normalmente los duelistas se turnan para lanzar conjuros durante un turno, dando a sus rivales la oportunidad de contrarrestar los conjuros si pueden.

Iniciativa y acciones de duelo

En la mayoría de los casos, cada duelistas tira iniciativa como de costumbre y procede en dicho orden de iniciativa a lo largo del duelo, al contrario que en un duelo de combate. Cada duelistas puede hacer una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión en lugar de Percepción. Si tienen el rango entrenado en dicha habilidad, obtienen el foco de tradición de dicha habilidad, lo que les permite concentrarse en una tradición mágica correspondiente a la prueba que hicieron para determinar su tirada de iniciativa. También obtienen la reacción Contramedida de duelo, que permite a un duelistas contrarrestar elconjuro de su oponente si su foco de tradición coincide con la tradición de dicho conjuro. También obtienen la acción Cambiar foco de tradición, que cambia el foco de la tradición del duelistas a una diferente. Los familiares y compañeros, aunque puedan participar en el duelo, no podrán usar estas acciones, ni tampoco los espectadores.

Cuando se mezclan un duelo de lanzamiento de conjuros y un duelo de combate, utiliza las reglas de iniciativa para el duelo de combate, pero permite al duelistas tirar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión para sus pruebas de iniciativa. Se siguen obteniendo la reacción Contramedida de duelo y la acción Cambiar foco de tradición, aunque esta última es menos útil en duelos de combate.

CONTRAMEDIDA DE DUELO ↗

MÁGICO

Desencadenante Tu oponente lanza un conjuro de la misma tradición que tu foco de tradición.

Requisitos Estás en un duelo y tienes un foco de tradición. Gasta un conjuro preparado o un espacio de conjuro. Luego haz una prueba para contrarrestar el conjuro desencadenante con el conjuro gastado.

CAMBiar FOCO DE TRADICIÓN ↗

Requisitos Estás en un duelo y estás entrenado en la habilidad de la tradición a la que estás cambiando tu foco (Arcanos para arcano, Ocultismo para ocultismo, Naturaleza para primigenio o Religión para divino).

Cambias el foco de tu tradición a otra tradición mágica.

Cómo terminar el duelo

Como en un duelo de combate, uno de lanzamiento de conjuros termina cuando el juez confirma la condición de victoria, cuando determina que uno de los duelistas ha hecho trampa o cuando uno de los duelistas se rinde. Como en un duelo de combate, si alguno de los combatientes intenta continuarlo después de su finalización, los combatientes han de tirar iniciativa y proceder con un combate normal.



LIDERAZGO

Si bien muchos grupos de PJs son héroes aislados que trabajan por su cuenta, otros grupos disfrutan reuniendo aliados y construyendo nuevas organizaciones propias. El subsistema de liderazgo permite a tus personajes hacer precisamente eso.

El liderazgo es un subsistema a largo plazo en el que uno o más PJs establecen una organización incipiente y, con el tiempo, acumulan seguidores. Este subsistema proporciona una forma flexible de reflejar la creciente influencia del grupo y su conexión con el mundo que les rodea a través de acontecimientos de tiempo libre y beneficios periódicos similares a los que se obtienen al ingresar en una organización existente en el mundo. La organización solo puede entrar en juego durante el tiempo libre o puede proporcionar semillas de aventura o incluso desempeñar un papel importante en una campaña.

NIVELES DE ORGANIZACIÓN

Cada organización tiene un nivel de 1 a 20. Cualquiera por debajo del nivel 1 no tiene seguidores; es solo un grupo ordinario de PJs. A diferencia de muchos otros subsistemas de este capítulo, hacer subir de nivel una organización en el subsistema de liderazgo no implica acumular puntos. En su lugar, ¡el proceso de crecimiento de la propia organización es lo que hace

que suba de nivel! Como recompensa por misiones, escenas de interpretación o por tener éxito en otros subsistemas (particularmente influencia o reputación), los PJs pueden añadir un PNJ seguidor a su organización. Al principio, solo unos pocos PNJs de nivel 0 siguen a los PJs, pero a medida que el grupo acumula seguidores, también puede conseguir seguidores de nivel cada vez más alto, así como un pequeño número de lugartenientes de mayor nivel para liderar grupos de seguidores. Una vez que una organización ha reclutado suficientes seguidores, la propia organización sube de nivel, lo que aumenta el nivel máximo de seguidores, el número de lugartenientes y el rango de nivel de dichos lugartenientes.

BASE DE OPERACIONES

Más allá de las organizaciones más pequeñas, los PJs necesitan algún tipo de base de operaciones a la que llamar hogar. Esto permite a la organización funcionar y desarrollarse en su función prevista. Por ejemplo, si los PJs dirigen un ejército

mercenario, podrían tener una fortaleza para entrenar y como base para defender el área cercana. Aunque las organizaciones suelen obtener una base de operaciones al principio de su existencia, han de tener una a 6.^o nivel a menos que el relato exija lo contrario. Una base de operaciones no es necesariamente fija; una caravana, un circo o un buque insignia (o flota, en el caso de una organización más grande) podrían servir bien a las organizaciones itinerantes.

PNJS DE ORGANIZACIÓN

Los seguidores y lugartenientes son PNJs no combatientes de los niveles indicados en Estadísticas de la organización por nivel. Cuando una organización tiene seguidores o lugartenientes de varios niveles, la mayoría son del nivel más bajo posible. Como regla general, una organización tiene el doble de PNJs de un nivel dado que del inmediatamente superior. Esto te permite estimar rápidamente su composición por niveles, pero por supuesto puedes cambiar los niveles de varios seguidores tanto como quieras. Cuando el nivel mínimo de los lugartenientes aumenta, o bien los de menor nivel suben hasta el nuevo mínimo, o bien se convierten en seguidores de lugartenientes más poderosos que los PJs reclutan, lo que mejor encaja con la narrativa.

Los seguidores y lugartenientes son leales a los PJs y a su organización, se dedican a mantener esta, su base de operaciones y su propia forma de vida. Debido a este trabajo, los PJs no tienen que pagar por el mantenimiento básico de su base de operaciones o por expansiones para albergar la creciente actividad a medida que la organización sube de nivel; los seguidores y los lugartenientes se encargan de todo eso. Pero del mismo modo, ni unos ni otros se involucran en las aventuras de los PJs, ni proporcionan una fuente de magia o de mano de obra gratuita.

Allegados y nuevos PJs

Aunque los seguidores y lugartenientes que definen el avance de una organización no acompañan a los PJs en las aventuras, a veces la organización es el gancho argumental perfecto para presentar a un PNJ que viajará con el grupo o a un nuevo PJ que espera unirse al grupo. Por ejemplo, si los PJs dirigen un ejército mercenario, un oficial en ascenso podría convertirse en un nuevo PJ. Trata a estos PNJ allegados y PJs como a cualquier otro personaje adicional de la partida, con una historia enriquecida que los vincula a los PJs.

CÓMO DIRIGIR EL LIDERAZGO

Al dirigir una partida con el subsistema de liderazgo, añadir nuevos PNJs que se unan a la causa de los PJs se convierte en un tipo de recompensa que has de conceder a los PJs de forma consistente a lo largo de la campaña. Para una tasa de crecimiento típica, ofrece a los PJs suficientes seguidores para que la organización suba de nivel más o menos al mismo ritmo que ellos. En algunos casos, puede que quieras variar dicho ritmo, a veces drásticamente. Quizás los PJs de 10.^o nivel tengan una organización de 20.^o nivel con lugartenientes casi tan poderosos como ellos, o quizás unos PJs empiecen a reunir seguidores solo a 15.^o nivel y empiecen su organización desde cero como una organización de 1.^{er} nivel.

ESTADÍSTICAS DE LA ORGANIZACIÓN POR NIVEL

Nivel	Seguidores máximos	Nivel del lugarteniente	Lugartenientes	Niveles
1	1 a 2	0	—	—
2	3 a 4	0	—	—
3	5 a 6	0	1	1
4	7 a 9	0	1	1
5	10 a 13	0	1	1
6	14 a 18	1	2	2
7	19 a 27	1	2	2
8	28 a 36	1	3	2 a 3
9	37 a 53	1	4 a 5	2 a 3
10	54 a 75	2	6 a 7	3 a 4
11	76 a 99	2	8 a 10	3 a 4
12	100 a 150	2	11 a 15	3 a 5
13	151 a 215	2	16 a 22	3 a 5
14	216 a 300	3	23 a 30	4 a 6
15	301 a 425	3	31 a 42	4 a 6
16	426 a 600	3	43 a 60	4 a 7
17	601 a 850	3	61 a 85	4 a 7
18	851 a 1200	4	86 a 120	5 a 8
19	1201 a 1700	4	121 a 170	5 a 8
20	1701 a 2400	4	171 a 240	5 a 9

Acontecimientos de Liderazgo

Durante el tiempo libre, o en el transcurso de largos períodos de tiempo en los que los PJs no tienen tiempo libre, pero su organización está operando en segundo plano, has de proporcionar periódicamente acontecimientos de liderazgo especiales, adicionales a los que normalmente proporcionarías a los PJs durante el tiempo libre. Tiene que ser generalmente una buena mezcla entre las siguientes tres categorías.

Beneficios imprevistos: la organización ha recibido un beneficio inesperado que ayuda a los PJs. Esto suele ser el acceso a una opción poco común: quizás la organización ha investigado un nuevo conjuro o descubierto las técnicas para una dote poco común. Sin embargo, puede ser dinero o recursos adicionales, pistas para las aventuras de los PJs, prestigio político o cualquier otra cosa que se te ocurra. Los jugadores podrían incluso sugerir algunas opciones para que sus seguidores y lugartenientes aportaran ideas.

Oportunidad: una oportunidad ofrece a los PJs la posibilidad de tomar una decisión importante para el futuro de la organización. Por ejemplo, el Consorcio de Aspis ofrece a los PJs un trato para almacenar sus mercancías en el fuerte mercenario de los PJs. Si aceptan, los PJs recibirán dinero, pero tendrán que lidiar con las desagradables mercancías del consorcio. Rechazar la propuesta podría molestar al Consorcio, pero permitiría a los PJs mostrar sus prioridades entre la conciencia y el dinero.

Problemas: algo va mal en la organización. Tal vez la cofradía de ladrones esté lidiando con un nuevo y astuto capitán de la guardia y necesite ayuda de los PJs para mantenerse a salvo. Lo habitual es que los recursos que los PJs tienen que invertir para resolver los problemas hayan de ser menores que los beneficios obtenidos de las ganancias inesperadas, para asegurar que la organización está proporcionando un beneficio sustancial a los PJs, en lugar de simplemente nivelarse.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

HEXPLORACIÓN

Pocas actividades personifican tanto la aventura como la exploración pura y dura de una tierra desconocida. Abandonar las calles de la ciudad y las rutas comerciales y adentrarse en lo desconocido puede poner a prueba el temple de los aventureros más experimentados, pero semejantes esfuerzos recompensan a quienes buscan lugares fantásticos, recursos naturales y oportunidades imprevistas.

Aunque puedes representar viajes largos y heroicos utilizando la exploración normal, si quieres algo más detallado puedes utilizar en su lugar el subsistema de hexploración. En este método el mapa terrestre se divide en secciones hexagonales individuales de territorio. Mientras exploran, los PJs viajan y reconocen hexágonos individuales, donde encuentran lugares interesantes, secretos, recursos y peligros.

El ritmo del viaje se mide en días en lugar de horas o minutos. Esto significa que elegir actividades de hexploración es más parecido a elegir actividades de tiempo libre que de exploración. Cada día, los PJs exploran o viajan a través de una región del yermo medida en hexágonos en un mapa para inspeccionar, descubrir recursos, buscar comida, encontrar lugares de interés y reconocer enemigos y aliados potenciales.

La hexploración (*NdC: neologismo para 'explorar un hexágono'*) es ideal para campañas abiertas, en las que los jugadores tienen libertad para establecer el curso de su propia aventura. El DJ rellena una región con lugares y situaciones interesantes que los jugadores exploran en el orden que consideran oportuno.

CÓMO DISEÑAR EL MAPA

La mejor manera de trazar el mapa es con un tablero hexagonal. Cada hexágono representa un área discreta de 12 millas (19,2 km) de esquina a esquina, que puede ser recorrida y explorada en aproximadamente 1 día incluso por grupos lentos. Los hexágonos registran la distancia que recorre el grupo mientras explora y definen los límites de ciertos tipos de terreno.

Cuando diseñas tu mapa hexagonal, lo mejor es que cada hexágono represente un tipo de terreno principal. Esto no significa que sea la única característica del terreno en ese hexágono, pero es el tipo predominante y representa los retos de atravesarlo y explorarlo. También puedes otorgar a tu hexágono otros elementos: un río o un camino podrían serpentejar a través del área, o podría contener un castillo, una cueva, un pueblo, un fuerte o algún otro tipo de escenario de encuentro. Puedes trazar rápidamente tu mapa utilizando solo unos pocos colores, algunos símbolos básicos y letras o números como referencia.

Pero esto es solo el principio. Ese mapa detallado es el mapa del DJ, que contiene todos los secretos que esperan a los PJs. Da a los jugadores un mapa en blanco que puedan llenar a medida que exploran las tierras vírgenes hexágono a hexágono. Cuanto más exploren, más se parecerá su mapa al tuyo.

Cómo llenar los hexágonos

Cuando llenes un mapa de hexploración, ten en cuenta que tienes poco control sobre las áreas que los jugadores eligen

explorar primero (o siquiera si las explorarán). Dado que la hexploración conduce a un juego no lineal, guiado por los jugadores, considera proporcionar ganchos dentro de los encuentros y lugares para que exploren en varias direcciones desde su punto de partida. Puedes proporcionarles alguna indicación presentándoles trabajos como explorar un lugar por cuenta de un PNJ, escoltar viajeros, entregar mercancías o explorar una región para un noble local. Esto suele conducir a un encuentro establecido (ver a continuación).

Encuentros establecidos

Incluso una aventura abierta tiene una narrativa o es el escenario de múltiples historias. Los encuentros establecidos, ya sean un simple encuentro o un lugar de aventuras completo, pueden servir para marcar el ritmo del relato que hay tras de la exploración de los jugadores. Estos suelen ser los puntos en los mapas de hexágonos que los PJs andan buscando y a menudo el descubrimiento de un encuentro establecido incorporará puntos del relato que conduzcan al siguiente.

Encuentros aleatorios

Puedes infundir un peligro adicional a tu hexploración incluyendo encuentros aleatorios, ya sea en forma de características interesantes, riesgos naturales o criaturas nativas del terreno. Puede ser útil crear de antemano una serie de listas cortas, cada una de las cuales incluya una mezcla de tres tipos de encuentros: infesionos, riesgos y encuentros con criaturas. Luego crea tablas para hacer aleatorios los resultados o simplemente elige el encuentro que creas que funcionaría mejor para la narrativa de tu hexploración cuando se produzca (como se describe en Encuentros aleatorios en la pág. 209). A menudo es más fácil crear una lista por tipo de terreno que por cada hexágono. Los hexágonos de bosque podrían tener su propia lista de encuentros aleatorios mientras que las llanuras más allá pueden tener una lista diferente, posiblemente con algún solapamiento.

Un encuentro infesivo es solo eso: el grupo no corre peligro. Los encuentros infesionos pueden ser oportunidades para dar cuerpo al mundo con elementos interesantes de ambientación, como una capilla en la cuneta dedicado a un dios menor, oportunidades para que el grupo interactúe con otros viajeros, o simplemente momentos interesantes o dignos de mención en el camino, como una tormenta eléctrica distante y deslumbrante.

Los encuentros con riesgos pueden incluir los que se encuentran en la sección Riesgos de las páginas 98 a 108, principalmente los medioambientales y las apariciones. También puedes crear tus propios riesgos (pág. 109).



Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Los encuentros con criaturas pueden usar las que se encuentran en el *Manual de monstruos* o puedes crear las tuyas propias usando las reglas que se encuentran en Cómo crear criaturas en la pág. 112.

Planifica tus encuentros con riesgos y monstruos con cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos al nivel de los PJs, quizás creando un encuentro de nivel inferior e incluyendo notas sobre cómo escalarlo. Alternativamente, si quieres dirigir una hexploración más desafiante o de mundo abierto, no te adaptes a tus jugadores en absoluto. Diseña una buena variedad de encuentros, algunos de los cuales tan poderosos que la táctica correcta sea huir. Incluso puedes crear una persecución para que la huida sea emocionante (consulta Persecuciones en la pág. 192).

Terreno

Aunque cada hexágono ha de tener un tipo de terreno predominante, tu terreno puede cobrar vida usando la información de la sección Entornos en las páginas 90 a 97. Un hexágono también puede incluir un río o un camino, que pueden atravesar el terreno, haciendo más fácil a los PJ viajar por el hexágono, siempre que sigan el camino o el curso del río. Además, cada hexágono puede tener características especiales como recursos y secretos (consulta la barra lateral Tipos de terreno en la pág. 209).

Cómo generar mapas de hexágonos aleatorios

Si quieras crear tu mapa aleatoriamente, comienza seleccionan-

do un hexágono en un mapa en blanco como punto de partida. Luego decide el tipo de terreno para ese punto de partida o tira en la tabla Tipo de terreno aleatorio en la pág. 208. A partir de ese punto, deja que los jugadores decidan en qué dirección viajan. Si entran en un hexágono inexplicado, genera ese hexágono tirando 1d20 en las tablas Tipo de terreno aleatorio y Rasgo del terreno aleatorio para determinar tipo y elemento. Aplica el sentido común cuando generes terreno de esta manera. A menos que haya magia de por medio, es poco probable que un área de hielo ártico aparezca en medio de un desierto (aunque encontrar la forma de que eso ocurra podría llevar más adelante a un interesante encuentro o subtrama).

CÓMO DIRIGIR LA HEXPLORACIÓN

Una vez que tengas listo tu mapa de hexploración, ¡es hora de que los PJs empiecen a explorar! Cada día, los PJs deciden cómo planean explorar, ya sea averiguando más cosas sobre su hexágono actual o entrando en un nuevo hexágono. Hacen esto declarando una o más actividades de hexploración para ese día. Estas actividades adoptan dos formas: grupales o individuales. El número de actividades de hexploración que un grupo puede realizar cada día se basa en la Velocidad de su miembro más lento. Si un grupo está dispuesto a dividirse, los miembros más rápidos pueden realizar más actividades de hexploración basadas en su propia Velocidad, pero tal decisión puede ser mortal dada la amenaza de los encuentros aleatorios. Un grupo moviéndose a una Velocidad de 10 pies (3 m) o menos es tan lento que ni siquiera puede atravesar un

TIPO DE TERRENO ALEATORIO

1d20	Resultado
1 a 3	Llanura
4 a 5	Desierto
6 a 7	Acuático (lago, mar u océano)
8 a 9	Montaña
10 a 11	Bosque
12	Pantano
13	Ártico
14 a 20	Igual que el hexágono anterior

RASGO DEL TERRENO ALEATORIO

1d20	Resultado
1 a 3	Hito Un rasgo de cierta importancia que distingue al hexágono como digno de mención.
4 a 6	Secreto El hexágono contiene un secreto que el grupo descubre al explorarlo.
7 a 9	Recurso El hexágono contiene algún recurso valioso apropiado al terreno.
10 a 20	Estándar Una representación normal del tipo de terreno.

ACTIVIDADES DE HEXPLORACIÓN POR DÍA

Velocidad	Actividades por día
10 pies (3 m) o menos	1 cada 2 días
15 (4,5 m) a 25 pies (7,5 m)	1
30 (9 m) a 40 pies (12 m)	2
45 (13,5 m) a 55 pies (16,5 m)	3
60 pies (18 m) o más	4

hexágono despejado en un solo día; un grupo así tarda 2 días en llevar a cabo cada actividad de hexploración.

Este ritmo da por sentado que los PJs se toman tiempo para acampar y descansar a intervalos saludables. Cuando comienza un nuevo día de hexploración, el grupo puede emprender una marcha forzada siempre que nadie del grupo esté fatigado. Hacerlo les permite ganar una actividad de Viajar adicional (o realizar una actividad de Viajar completa cada día si su Velocidad es de 10 pies [3 m] o menos), pero esa es la única actividad que pueden realizar ese día. Un personaje puede participar en una marcha forzada de forma segura durante un número de días igual a su modificador por Constitución (mínimo 1 día). Cualquier día adicional de marcha forzada deja al personaje fatigado hasta que pasa un día entero de tiempo libre descansando.

Actividades grupales

Las actividades grupales requieren que todo el grupo colabore para ser efectivas; cada una cuenta como una de las actividades de hexploración del día para todo el grupo. Por ejemplo, si el grupo tuviera 2 actividades de hexploración por día y decidiera Viajar y Hacer un reconocimiento, nadie tendría actividades de hexploración adicionales ese día. Hay dos actividades de grupo: Viajar y Hacer un reconocimiento.

VIAJAR

MOVER

Avanzas para moverte a un hexágono adyacente. En terreno abierto, como una llanura, usar 1 actividad de Viajar te permite desplazarte de un hexágono a otro adyacente. Atravesar un hexágono de terreno

difícil (como un bosque típico o un desierto) requiere 2 actividades de Viajar y los hexágonos de terreno difícil mayor (como una montaña escarpada o un pantano típico) requieren 3 actividades de Viajar para atravesarlos. Viajar por un camino utiliza un tipo de terreno un nivel mejor que el terreno circundante. Por ejemplo, si viajas por un camino que atraviesa un puerto de montaña, el terreno se considera difícil en lugar de difícil mayor.

La actividad Viajar da por sentado que estás yendo por tierra. Si estás volando o viajando por el agua, la mayoría de los hexágonos son terreno abierto, aunque hay excepciones. Volar en tormentas o vientos fuertes cuenta como terreno difícil o difícil mayor. Viajar río abajo es terreno abierto, pero viajar río arriba es terreno difícil o difícil mayor.

HACER UN RECONOCIMIENTO

CONCENTRACIÓN

Dedicas tiempo a reconocer y explorar un área específica, investigando el terreno y buscando características inusuales y lugares específicos. Hacer un reconocimiento de un único hexágono requiere un número de actividades de exploración igual al número de actividades de Viajar necesarias para atravesar el hexágono: 1 para terreno abierto, 2 para terreno difícil y 3 para terreno difícil mayor. Viajar por caminos no disminuye el tiempo requerido para Hacer un reconocimiento. Una vez que el hexágono ha sido Reconocido, puedes Cartografiar la zona para reducir tus posibilidades de perderte en ese hexágono (ver más abajo). Encuentras automáticamente cualquier característica especial que no requiere una prueba para encontrarla y haces las pruebas apropiadas para encontrar características especiales ocultas.

Por ejemplo, si estuvieras buscando una formación rocosa obvia entre unas colinas, gastarías 2 actividades de exploración para Hacer un reconocimiento del hexágono y encontrarías la formación rocosa. Pero si estuvieras buscando un monasterio tengu oculto en algún lugar de unos bosques profundos, después de gastar 2 actividades para Hacer un reconocimiento del hexágono de bosque, habrías de tener éxito en una prueba de Percepción como parte de tu actividad Hacer un reconocimiento para encontrar el monasterio.

Actividades individuales

No todas las actividades de hexploración han de ser en grupo. En lugar de utilizar una actividad de hexploración para Viajar o Hacer un reconocimiento, cada miembro del grupo puede llevar a cabo una de estas actividades individuales.

FORTIFICAR EL CAMPAMENTO

Puedes dedicar tiempo a fortificar tu campamento para la defensa teniendo éxito en una prueba de Artesanía (normalmente con una CD de rango entrenado o experto). Cualquiera que vigila o defiende el campamento obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa y a las pruebas de Percepción para Buscar criaturas que intentan acercarse sigilosamente al mismo.

CARTOGRAFIAR LA ZONA

CONCENTRACIÓN

Siempre que tu grupo haya Reconocido con éxito el hexágono, puedes utilizar esta actividad para crear un mapa exacto del mismo teniendo éxito en una prueba de Supervivencia (normalmente con una CD de rango entrenado o experto). Cuando tengas un mapa exacto del hexágono, la CD de cualquier prueba para atravesarlo se reducirá en 2.

Actividades existentes

Los personajes pueden usar la actividad de tiempo libre Subsistir, que sigue las mismas reglas pero da por sentado que la están usando después de 8 horas o menos de exploración. Todas las dotes de habilidad u otras aptitudes que normalmente se aplican a Subsistir se siguen aplicando en este caso. En general, las diversas actividades de exploración que se encuentran en la barra lateral de las páginas 438 a 439 del *Manual de juego* (excepto Aligerar) se pueden utilizar como actividades individuales de hexploración, al igual que las acciones de habilidad del Capítulo 4 del *Manual de juego*, a discreción del DJ.

Encuentros aleatorios

Cuando se explora, siempre existe la posibilidad de que los PJs se tropiecen con encuentros aleatorios, dependiendo del terreno. Al comienzo de cada día de hexploración, haz una prueba plana y consulta el tipo de terreno apropiado en la tabla Posibilidad de encuentro aleatorio. Si la prueba plana es un éxito, los PJs tienen un encuentro aleatorio y, con un éxito crítico, dos. Tira en la tabla Tipo de encuentro aleatorio para determinar el tipo. Una vez que sepas el tipo de encuentro, elige de la lista que hiciste para esa región o elige uno propio.

PROBABILIDAD DE ENCUENTRO ALEATORIO

Tipo de terreno	CD de la prueba plana*
Acuático	17
Ártico	17
Desierto	17
Bosque	14
Montaña	16
Llanura	12
Pantano	14

*En un camino o río, disminuye en 2 la CD. Si los PJs están volando, aumentala en 3, pero elige un riesgo o monstruo relevante para PJs voladores.

TIPO DE ENCUENTRO ALEATORIO

1d10	Encuentro
1 a 5	Inofensivo
6 a 7	Riesgo
8 a 10	Criatura

Cómo abandonar la hexploración

La mayoría de encuentros cortos no afecta al número de actividades de hexploración que los PJs pueden llevar a cabo durante el día, pero cuando se enfrentan a múltiples encuentros o se involucran en actividades que llevan horas en lugar de minutos, querrás deducir el tiempo de sus actividades de hexploración disponibles. Por el bien del relato, es mejor pensar en las actividades de hexploración como las diversas cosas que los PJs tienen tiempo de hacer durante las horas de luz. Por ejemplo, puede que el grupo dedique 2 de sus 3 actividades de hexploración a Hacer un reconocimiento de un hexágono, encontrar un monasterio tenu y descubrir que es un extenso complejo bajo una pequeña colina boscosa. Puedes decidir que los PJs lo encuentran al anochecer y tienen la opción de hacer una incursión en el complejo a última hora del día o seguir con algunas actividades individuales, acampar por la noche y empezar de nuevo la mañana.

TIPOS DE TERRENO

Los siguientes son ejemplos de los tipos de terreno que puedes utilizar al crear tu mapa de hexploración. En cada sección se indica la dificultad de atravesar dicho terreno (terreno abierto, difícil o difícil mayor) y los recursos y secretos potenciales que se pueden encontrar en él.

Acuático

Terreno normalmente requiere un barco o una velocidad de nado; depende de la fuerza de las corrientes y del clima

Recursos marisco, coral, perlas, restos de naufragios

Secretos islas remotas llenas de monstruos, comunidades aisladas, piratas, ciudades inundadas o submarinas de criaturas acuáticas

Ártico

Terreno normalmente difícil o difícil mayor

Recursos escasez de alimentos (hielo flotante roto que permite pescar, zonas de cría de focas o ballenas)

Secretos pasos no congelados que permiten viajar en barco, cavernas ocultas, comunidades aisladas de habitantes del ártico

Bosque

Terreno normalmente difícil o difícil mayor si se trata de jungla densa

Recursos flora y fauna diversa, remedios naturales, caza abundante

Secretos campamento de bandidos, círculo de piedra druídico, claro o círculo de setas feérico

Desierto

Terreno normalmente difícil o difícil mayor

Recursos fuentes de agua (manantiales subterráneos, oasis y arroyos), riqueza mineral

Secretos civilizaciones olvidadas bajo las dunas

Llanuras

Terreno abierto

Recursos plantas útiles (lino o algodón)

Secretos artefactos abandonados tras una batalla histórica, objetos de valor enterrados por forajidos para su posterior recuperación

Montaña

Terreno normalmente difícil mayor o terreno difícil si son colinas

Recursos minerales (incluyendo oro, plata y piedras preciosas)

Secretos paso oculto, atalaya o lugar de descanso construido por un imperio cercano, guarida de dragón, escondite de bandido

Pantano

Terreno normalmente difícil mayor

Recursos materiales útiles para elaborar medicina o veneno

Secretos campamentos de incursores junto al río, restos y pertrechos de viajeros desafortunados, lugares de importancia mística

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice



VEHÍCULOS

Un villano a la fuga roba un carro y lanza a los personajes a una persecución por la ciudad, o los personajes encuentran una antigua aeronave y deciden dar una vuelta en ella. En cualquier caso, si los vehículos son comunes en tu mundo, es probable que aparezcan en tu partida. Esta sección te proporciona las herramientas que necesitarás cuando eso ocurra.

Los vehículos pueden desempeñar muchas funciones en una partida. Pueden ser simplemente el medio para viajar de un lugar a otro, determinando únicamente el Precio a pagar por el pasaje. Pero un carro de caravana atacado se convierte en parte de un encuentro. En una campaña de piratas, el barco es tanto el hogar del grupo como su arma principal.

La mayoría de las reglas de esta sección son para usar vehículos en los encuentros, pero los vehículos también son útiles durante la exploración e incluso durante el tiempo libre.

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE LOS VEHÍCULOS

A fin de cuentas, los vehículos son objetos. Tienen inmunidades de objeto (*Manual de juego*, pág. 269) y no pueden llevar a cabo acciones. Además de las estadísticas que tienen la mayoría de los objetos, tienen diversas estadísticas y aptitudes adicionales. Los vehículos tienen tamaño como cualquier ob-

jeto, pero sus espacios están definidos más específicamente. También tienen reglas de movimiento especializadas.

Tamaño, espacio y capacidad

Los vehículos tienen rasgos de tamaño, pero no ocupan los mismos espacios que la mayoría de criaturas. En su lugar, cada uno tiene unas dimensiones específicas proporcionadas en su bloque de estadísticas.

La mayoría de los vehículos son Grandes o mayores y muchos están hechos con el propósito de transportar carga. Si no se indica lo contrario, la cantidad de carga que puede transportar uno de ellos depende de su tamaño, del terreno y de la propulsión. Un caballo de tiro o una criatura similar suele poder arrastrar alrededor de Impedimenta 100 en mercancías de forma constante a lo largo del día, por lo que los vehículos de tiro suelen poder transportar Impedimenta 100 por cada criatura Grande que tire de ellos. Los vehículos

acuáticos, como los barcos, tienen límites que se basan más en el volumen que en el peso; un barco puede contener más de Impedimenta 1000. Los vehículos voladores normalmente solo pueden contener 1/10 de la Impedimenta de un vehículo acuático y aun así permanecer en el aire. El DJ puede decidir que vehículos únicos o inusuales pueden contener diferentes cantidades de Impedimenta.

Movimiento y rumbo

El tipo de movimiento de un vehículo viene determinado por el propio vehículo, mientras que su movimiento en cada asalto se basa en las acciones del piloto. Los vehículos desencadenan reacciones cuando se mueven, al igual que una criatura y que las acciones del piloto y de cualquier pasajero.

Las criaturas pueden rotar y girar libremente, así que cuando interpretas a una criatura, normalmente no tienes que estar pendiente de hacia dónde mira. Sin embargo, los vehículos no pueden girar sobre sí mismos por lo que, al controlarlos, tendrás que saber en qué dirección están orientados. Esto se denomina rumbo del vehículo.

Cuando un vehículo se mueve, tiene que hacerlo en la dirección hacia la que se dirige; no puede moverse hacia atrás ni hacia los lados, aunque puede girar gradualmente a medida que avanza. La mayoría de los vehículos puede girar hasta 90 grados por cada longitud del vehículo que avanan. Por ejemplo, un carroaje de 10 pies (3 m) de largo podría girar a la izquierda en solo 10 pies (3 m). Un navío de guerra de 100 pies (30 m) de largo, sin embargo, necesitaría 100 pies (30 m) para dar el mismo giro; dada la Velocidad de 30 pies (9 m) del navío de guerra, girar normalmente requiere varias acciones de movimiento.

Algunas reglas especifican que un vehículo tiene que moverse en línea recta. Esta línea se mide desde el centro de la parte delantera del vehículo y puede desviarse hasta 45 grados del rumbo actual del vehículo.

Cuando se usa un vehículo en modo exploración, la Velocidad del vehículo determina su velocidad de viaje igual que una criatura (para más información, consulta la tabla Velocidad de viaje en la pág. 438 del *Manual de juego*). Para pilotar un vehículo a esas velocidades no son necesarias acciones de Conducir ni pruebas de pilotaje.

Propulsión

Los vehículos suelen desplazarse por tierra, agua o aire y sus Velocidades indican sus tipos de terreno y movimiento. Pero los vehículos también tienen una forma de propulsión (la forma en que se impulsa su movimiento), que a menudo tiene consideraciones adicionales.

Hay cinco tipos principales de propulsión: alquímica, eólica, mágica, remo y tracción. Un vehículo puede tener más de un medio de propulsión, aunque normalmente solo utiliza uno a la vez. Por ejemplo, una galera tiene los rasgos de propulsión remo y eólica, lo que significa que puede navegar a vela cuando el viento es favorable, pero la tripulación también puede arriar las velas y remar cuando es necesario. El medio de propulsión del vehículo informa de las habilidades que un piloto puede usar para las pruebas de pilotaje (pág. 212) y algunos medios de propulsión tienen reglas adicionales.

Alquímica

Propulsados por las reacciones de reactivos alquímicos, una combustión interna controlada, gases más ligeros que el aire o vapor, los vehículos con propulsión alquímica tienden a ser potentes pero también tienen el potencial de ser tremadamente impredecibles. Los vehículos alquímicos suelen poderse pilotar con la habilidad Artesanía.

Eólica

Los vehículos propulsados por el viento necesitan algún tipo de aire en movimiento para funcionar, y las condiciones de viento adversas pueden hacer que se detengan o incluso que pierdan el control. Los vehículos eólicos que dependen de velas de tela suelen tener debilidad al fuego. Los pilotos de vehículos eólicos pueden usar Naturaleza para las pruebas de pilotaje.

Mágica

Los vehículos de propulsión mágica funcionan mediante conjuros, objetos mágicos o un motor totalmente mágico. Un sistema de propulsión mágico puede ser atacado con efectos de contrarrestar como *disipar magia*, usando la mitad del nivel del vehículo redondeado hacia arriba para su rango de contrarrestar y una CD estándar para el nivel del vehículo para la prueba de contrarrestar. Una criatura puede usar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (dependiendo del tipo de magia) para las pruebas de pilotaje de un vehículo mágico.

Remo

Estos vehículos son propulsados por las criaturas que reman desde su interior. Las criaturas que reman actúan solo como parte de las acciones del vehículo y su movimiento como parte de ellas desencadena reacciones igual que para el propio vehículo y su piloto (aunque los remeros suelen tener cierto grado de cobertura).

Cuando un vehículo a remo sufre daño por colisión, también lo sufren las criaturas que reman en él (aunque normalmente pueden hacer una tirada de salvación básica de Reflejos para mitigarlo). La muerte de una o más criaturas puede descontrollarlo o ralentizarlo, pero normalmente no lo daña.

Un piloto en un vehículo remado por otras personas puede usar Diplomacia o Intimidación para las pruebas de pilotaje.

Tracción

Este método de propulsión es quizás el más común, en el que un medio de transporte con ruedas (como un carroaje o un carro) es arrastrado por una o más criaturas. La Velocidad del vehículo nunca puede superar la de la criatura más lenta que tira del mismo. Las criaturas que tiran no actúan por su cuenta, sino como parte de las acciones del vehículo y su movimiento como parte de dichas acciones desencadenan reacciones al igual que para el propio vehículo y su piloto.

Cuando un vehículo a tracción sufre daño por colisión, también lo hacen las criaturas que tiran de él (aunque normalmente pueden hacer una tirada de salvación básica de Reflejos para mitigarlo). La muerte de una o más de las criaturas que tiran del vehículo puede dañarlo o ralentizarlo y puede hacer que el piloto pierda el control.

Para un vehículo tirado por un animal o criatura poco inteligente, el piloto puede usar Naturaleza para las pruebas de pilotaje; para criaturas inteligentes, puede usar Diplomacia o Intimidación.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Exploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CÓMO PILOTAR UN VEHÍCULO

En el modo encuentro, un vehículo se mueve en el turno de su piloto, que tiene que usar sus acciones para controlarlo. Un vehículo solo puede participar en 1 acción de movimiento por asalto, incluso si varias criaturas toman el control como pilotos en el mismo asalto.

Impulso del vehículo

Un vehículo en movimiento acumula impulso que lo mantiene en movimiento. Cada asalto, si el vehículo se ha movido en el asalto anterior, el piloto tiene que usar otra acción de movimiento o Detenerlo. Si el piloto no hace ninguna de estas dos cosas en su turno (incluso si Retrasa una acción), el vehículo continúa moviéndose y se vuelve incontrolable, como se describe en Vehículos descontrolados más adelante en esta misma página.

Pruebas de pilotaje

Muchas acciones relacionadas con los vehículos requieren que el piloto haga una prueba de pilotaje (*NdC: consideraremos 'conducir' y 'pilotar' sinónimos a efectos de este subsistema*). Las habilidades que un piloto puede utilizar para ello se enumeran en el bloque de estadísticas del vehículo, pero la mayoría son Saber (conducción) o Saber (pilotaje) junto con otros determinados por su propulsión. La criatura que pilota un vehículo cuando comienza un encuentro puede normalmente hacer una tirada de una habilidad de pilotaje apropiada para dicho vehículo para determinar su iniciativa.

El DJ establece la CD de la prueba de pilotaje usando una CD estándar para el nivel del vehículo, con ajustes basados en las circunstancias. En general, una acción que movería un vehículo a través de terreno difícil aumenta la CD a una CD difícil para su nivel y moverse a través de terreno difícil mayor aumenta la CD a increíblemente difícil. Otros factores, como vientos turbulentos para un vehículo eólico, monstruos amenazando a las criaturas que tiran de un vehículo a tracción, o mares agitados para un vehículo acuático, podrían aumentar la CD de las pruebas de pilotaje de un vehículo.

Acciones de pilotaje

Los personajes utilizan las acciones que se indican a continuación para moverse e interactuar con los vehículos. El rasgo temerario se describe a continuación.

ATROPELLAR ➤➤➤

MOVIMIENTO TEMERARIO

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

Intentas atropellar criaturas con tu vehículo, posiblemente embistiendo también a una criatura u objeto más grande. Si mantienes el control de tu vehículo, este se mueve hasta el doble de su Velocidad en línea recta en el rumbo actual. Intentas atropellar a cualquier criatura en tu camino dos categorías de tamaño más pequeña que el vehículo o menor y puedes intentar embestir a una criatura u objeto objetivo en tu camino una categoría de tamaño más pequeño que el vehículo o mayor.

Cada criatura a tu paso, incluido un objetivo embestido, sufre el daño por colisión del vehículo (salvación básica de Reflejos con la CD de colisión del vehículo). Si el objetivo de la embestida es otro vehículo, su piloto puede hacer una prueba de pilotaje en lugar de esta salvación de Reflejos, con los mismos resultados. Si el objetivo de tu embestida sufre daños, tanto tu vehículo como tú sufres daño por colisión (sin salvación) y vuestra movimiento termina.

CONDUCIR (VARIABLE)

MOVIMIENTO

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

Pilotas tu vehículo para moverte. Decide cuántas acciones pretendes gastar antes de empezar a Conducir. Los efectos dependen del número de acciones que gastas. No puedes Conducir atravesando espacios ocupados por criaturas, aunque sean aliadas.

◆ Haz una prueba de pilotaje. Si tienes éxito, el vehículo se mueve hasta su Velocidad y puede girar normalmente. En caso de fallo, se mueve su Velocidad en línea recta. En caso de fallo crítico, se mueve su Velocidad en línea recta y se descontrola.

◆ (temerario) El vehículo se desplaza hasta el doble de su Velocidad en línea recta en su rumbo actual.

◆ (temerario) Se te impone un penalizador -5 a la prueba de pilotaje para mantener el control del vehículo, que se mueve hasta tres veces su Velocidad en línea recta en su rumbo actual.

DETENER ◀

MANIPULAR

Requisitos Pilotas un vehículo en movimiento.

Detienes el vehículo.

EMBARCAR ◀

MOVIMIENTO

Requisitos Te encuentras junto a un punto de entrada del vehículo en el que intentas embarcar.

Te subes a un vehículo a través de una parte superior abierta, una puerta, un portal o una escotilla; si estás a bordo, puedes utilizar esta acción para desembarcar en un espacio vacío adyacente al punto de entrada del vehículo. Usar esta acción mientras el vehículo está en movimiento es complicado, ya que requiere una prueba de Acrobacias o Atletismo con una CD igual a la CA del vehículo.

TOMAR EL CONTROL ◀

MANIPULAR

Requisitos Te encuentras a bordo del vehículo y junto a sus mandos.

Agarras las riendas, el volante o algún otro mecanismo de control. Haz una prueba de pilotaje; si tienes éxito, te conviertes en el piloto del vehículo o recuperas su control si estaba descontrolado. Algunos vehículos tienen controles complicados que hacen que esta acción se convierta en una actividad que lleva varias acciones.

Pilotaje temerario

Las acciones que tienen el rasgo temerario empujan al piloto y al vehículo más allá de los parámetros normales para una operación segura y el piloto se arriesga a perder el control del vehículo. Al realizar una acción temeraria, el piloto tiene que hacer primero una prueba de pilotaje apropiada para mantener el control, con los siguientes efectos. Resuelve esta prueba de pilotaje antes de resolver la acción en sí.

Éxito La acción ocurre como se describe.

Fallo El vehículo se mueve su Velocidad en línea recta siguiendo su rumbo más reciente, desviándose hasta 45 grados a discreción del DJ y se descontrola.

Vehículos descontrolados

Algunas situaciones pueden hacer que un piloto pierda el control de su vehículo. Lo más habitual es que se deba a una prueba de

pilotaje fallida durante una acción temeraria, pero también puede ocurrir si transcurre un asalto sin que el piloto utilice una acción de movimiento para controlar el vehículo o lo Detenga. Un vehículo también puede descontrolarse si el piloto se vuelve incapaz de actuar durante una acción de movimiento para controlarlo. Por ejemplo, si el movimiento desencadena un Golpe reactivo que deja inconsciente o paraliza al piloto, el vehículo se descontrola.

Un vehículo descontrolado continúa moviéndose cada asalto en la posición de iniciativa de su último piloto. La distancia que se mueve en cada asalto es 10 pies (3 m) menos que en el asalto anterior, siempre en línea recta en su rumbo actual hasta que choca o se detiene. A discreción tuya, la velocidad se puede reducir más si se encuentra en terreno desigual, terreno difícil o una cuesta, o si se enfrenta a condiciones de viento adversas; del mismo modo, podría mantenerse a la misma velocidad o incluso acelerar si está en una pendiente o siendo empujado por fuertes vientos.

Un vehículo descontrolado en movimiento interactúa con obstáculos, otros vehículos y criaturas utilizando los efectos de la acción Atropellar, excepto que la distancia a la que se desplaza viene dictada por los factores anteriores en lugar de por la Velocidad especificada en dicha acción.

Vehículos en combate

Ya sea conduciendo una cuadriga en una arena o luchando contra una partida de abordaje, los personajes a veces atacan desde un vehículo o apuntan a otras criaturas que están a bordo de un vehículo. A los ataques realizados desde un vehículo que se ha movido en el último asalto se les impone un penalizador -2, o -4 si el vehículo está descontrolado o si alguna acción del último asalto tenía el rasgo temerario.

Mientras está sobre un vehículo, un personaje puede estar a cubierto de ciertos ángulos de ataque. Un vehículo con laterales pero sin parte superior, como una cuadriga o una barcaza, suele proporcionar cobertura menor o cobertura normal frente a un atacante en tierra. Un vehículo cerrado, como un carro o diligencia, proporciona cobertura mayor o puede evitar los ataques por completo. Averiar el vehículo puede reducir la cobertura que proporciona.

Algunos vehículos tienen armas especiales instaladas que pueden ser utilizadas por el piloto o los pasajeros. Suelen ser armas a distancia, como una ballesta y utilizan las mismas reglas que cualquier otra arma, salvo que solo pueden apuntar a criaturas situadas en un determinado rango de distancia o dirección.

Vehículos averiados

Cuando un vehículo está averiado (*NdC: "roto" sería también correcto, pero reservamos la palabra para objetos simples, no para vehículos*), se vuelve más difícil de usar. Se le impone un penalizador -2 a su CA, salvaciones y CD de colisión y la CD de todas las pruebas de pilotaje relacionadas con el vehículo aumenta en 5. Las Velocidades del vehículo averiado se reducen a la mitad.

Un vehículo reducido a 0 PG queda destruido, como cualquier otro objeto. Si está en el agua cuando es destruido, se hunde; si está volando, cae y todos los que van a bordo sufren daño por caída. Un vehículo a remo o a tracción que naufraga, independientemente del método de propulsión que está utilizando en ese momento, infinge daño por colisión (sin tirada de salvación) a las criaturas que tiran de él o que reman y pueden tener que ser liberadas físicamente de los restos.

ESTADÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos pueden ser tan simples como el carro de un granjero, o tan grandes y complejos como una aeronave. Sea cual sea el tamaño o la complejidad de un vehículo, utiliza el siguiente formato de bloque de estadísticas.

[NOMBRE DEL VEHÍCULO]

VEHÍCULO [NIVEL]

TAMAÑO OTROS RASGOS

Precio Esta entrada indica el precio del vehículo. No incluye las criaturas que tiran del mismo, los materiales alquímicos necesarios para alimentarlo o el coste de los remeros.

Espacio Esta entrada indica las dimensiones del vehículo, sin incluir las criaturas que tiran de él.

Tripulación Los tripulantes necesarios para manejar el vehículo; **Pasajeros** El número de pasajeros que el vehículo está configurado para transportar, en su caso, cuando no lleva carga. El número puede reducirse si el vehículo transporta carga, a discreción del DJ.

Prueba de pilotaje Esta entrada enumera las habilidades que pueden usarse para las pruebas de pilotaje mientras se maneja el vehículo. Algunas habilidades pueden incrementar la CD; éstas detallan el ajuste de CD entre paréntesis después del nombre de la habilidad.

CA La CA del vehículo; **Tiradas de salvación** Las salvaciones del vehículo (normalmente solo Fortaleza). Si un vehículo tiene que hacer una tirada de salvación que no está en la lista, el piloto hace en su lugar una prueba de pilotaje con la misma CD.

Dureza La dureza del vehículo, PG Los Puntos de Golpe del vehículo, con su Umbral de Rotura (*NdC: aquí, de avería*) entre paréntesis;

Inmortalidades Las inmortalidades del vehículo; **Debilidades** Las debilidades del vehículo, si las tiene; **Resistencias** Las resistencias del vehículo, si las tiene.

Velocidad Las Velocidades del vehículo, cada una seguida del tipo de propulsión para esa Velocidad entre paréntesis. Un vehículo a tracción indica el número y el tamaño de las criaturas que tiran de él.

Colisión El daño por colisión del vehículo y la CD de las tiradas de salvación para mitigar ese daño. Si no se indica lo contrario, las colisiones infligen daño contundente. Si el vehículo tiene alguna otra forma de ataque, como armas instaladas, aparecen en sus propias entradas debajo de esta.

Aptitudes especiales Las aptitudes exclusivas del vehículo se indican al final del bloque de estadísticas.

VEHÍCULOS AÉREOS

AERONAVE

RARO GARGANTUESCO

Precio 6000 po

Espacio 90 pies (27 m) de largo, 30 pies (9 m) de ancho, 60 pies (18 m) de alto

Tripulación 1 piloto, otros 5 tripulantes; **Pasajeros** 15

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 32), Artesanía (CD 32), Naturaleza (CD 32) o Saber (pilotaje) (CD 30)

CA 28; **Fort** +22

Dureza 20, **PG** 210 (UR 105); **Inmortalidades** inmortalidades de objeto; **Debilidades** fuego 15 hasta que se avería

Velocidad vuelo 50 pies (15 m) (alquímica, mágica)

Colisión 9d10 (CD 30)

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada giro de 90 grados que realiza.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice


CARRO CELESTE LIGERO
VEHÍCULO 7
POCO COMÚN GRANDE
Precio 1000 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 15 pies (4,5 m) de ancho, 8 pies (2,4 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 25), Naturaleza (CD 25 a 33 dependiendo de la criatura que tira) o Saber (pilotaje) (CD 23)

CA 20; **Fort** +14

Dureza 15, **PG** 80 (UR 40); **Inmortalidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión

Velocidad la Velocidad de vuelo de la criatura más lenta que tira (tirada por 2 criaturas Grandes o 1 criatura Enorme)

Colisión 5d10 (DC 23)

CARRO DE GUERRA CELESTE MEDIANO
VEHÍCULO 10
POCO COMÚN GRANDE
Precio 3000 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 20 pies (6 m) de ancho, 8 pies (2,4 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 3

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 29), Naturaleza (CD 29 a 37, dependiendo de la criatura que tira) o Saber (pilotaje) (CD 27)

CA 25; **Fort** +19

Dureza 15, **PG** 160 (UR 80); **Inmortalidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión

Velocidad la Velocidad de vuelo de la criatura más lenta que tira (tirada por 4 criaturas Grandes, 2 criaturas Enormes o 1 criatura Gargantuesca)

Colisión 7d10 (DC 27)

CARRO DE GUERRA CELESTE PESADO
VEHÍCULO 13
POCO COMÚN GRANDE
Precio 9000 po

Espacio 20 pies (6 m) de largo, 20 pies (6 m) de ancho, 8 pies (2,4 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 7

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 33), Naturaleza (CD 33 a 41, dependiendo de la criatura que tira) o Saber (pilotaje) (CD 31)

CA 29; **Fort** +23

Dureza 29, **PG** 230 (UR 115); **Inmortalidades** impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión

Velocidad la Velocidad de vuelo de la criatura más lenta que tira (tirada por 6 criaturas Grandes, 2 criaturas Enormes o 1 criatura Gargantuesca)

Colisión 9d10 (CD 31)

GLOBO AEROSTÁTICO
VEHÍCULO 2
POCO COMÚN GRANDE
Precio 100 po

Espacio 15 de largo (4,5 m), 15 pies (4,5 m) de ancho, 50 pies (15 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 5

Prueba de pilotaje Saber (pilotaje) (CD 16) o Naturaleza (CD 18)

CA 13; **Fort** +8

Dureza 0, **PG** 40 (UR 20); **Inmortalidades** inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 10

Velocidad vuelo 20 pies (6 m) (eólica)

Colisión 2d8 (CD 16)

Deriva El globo aerostático carece de dirección y depende de corrientes de viento favorables para llevarlo en la dirección correcta. Si el piloto no consigue mantener el control, se desplaza hacia donde le lleva el viento, moviéndose hasta cuatro veces su Velocidad en cada asalto, según determine el DJ.

PLANEADOR
VEHÍCULO 0
POCO COMÚN GRANDE
Precio 15 po

Espacio 5 (1,5 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 2 pies (60 cm) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Saber (pilotaje) (CD 14) o Naturaleza (CD 16)

CA 10; **Fort** +6

Dureza 0, **PG** 16 (UR 8); **Inmortalidades** inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 5

Velocidad vuelo 25 pies (7,5 m) (eólica)

Colisión 2d4 (CD 14)

Salto inicial La única forma de hacer despegar un planeador es saltar desde una pendiente pronunciada con condiciones de viento favorables. El planeador es incontrolable y cae 60 pies (18 m) cada asalto hasta que el piloto Toma el control con éxito. Si el planeador toca el suelo antes de que el piloto Tome el control con éxito, uno y otro sufren daño por caída.

VEHÍCULOS TERRESTRES
CARRETA
VEHÍCULO 0
GRANDE
Precio 3 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 4 pies (1,2 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducción) (CD 14) o Naturaleza (CD 16 a CD 24, dependiendo de la criatura que tira)

CA 10; **Fort** +6

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Dureza 5, PG 14 (UR 7); Inmortalidades inmortalidades de objeto
Velocidad la Velocidad de la criatura que tira (tirado por 1 criatura Grande)
Colisión 1d10 (CD 14)

CARRO**GRANDE****Precio** 25 po**Espacio** 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 7 pies (2,1 m) de alto**Tripulación** 1 piloto; **Pasajeros** 4**Prueba de pilotaje** Saber (conducción) (CD 15) o Naturaleza (CD 17 a CD 25, dependiendo de la criatura que tira)**CA 11; Fort +7****Dureza 5, PG 18 (UR 9); Inmortalidades** inmortalidades de objeto**Velocidad** la Velocidad de la criatura más lenta que tira (tirado por 2 criaturas Grandes)**Colisión** 2d6 (CD 15)**VEHÍCULO 1****CÓMO TIRAR DE UN CARRO DE GUERRA CELESTE**

Los carros de guerra celestes requieren naturalmente criaturas voladoras para tirar de ellas (*NdC: si son dos, el carro es una "biga"; si son cuatro, "cuadriga"*). Algunas opciones del Manual de monstruos incluyen murciélagos gigantes, hipogrifos, grifos, dragones y pterosaurios.

GALOPE

Los caballos y algunas otras criaturas tienen la acción Galope. Cuando todas las criaturas que tiran de un vehículo tienen esta acción, al piloto se le puede imponer un penalizador -2 por circunstancia a su prueba de pilotaje para Conducir cuando gasta 2 ó 3 acciones y obtener el bonificador por circunstancia a la Velocidad de la acción Galope.

CARRO DE GUERRA LIGERO**VEHÍCULO 0****GRANDE****Precio** 10 po**Espacio** 5 pies (1,5 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 4 pies (1,2 m) de alto**Tripulación** 1 piloto**Prueba de pilotaje** Saber (conducción) (CD 14) o Naturaleza (CD 16 a CD 24, dependiendo de la criatura que tira)**CA 10; Fort +6****Dureza 5, PG 14 (UR 7); Inmortalidades** inmortalidades de objeto**Velocidad** la Velocidad de la criatura que tira (tirado por 1 criatura Grande)**Colisión** 1d12 (CD 14)**CARRO DE GUERRA PESADO****VEHÍCULO 3****GRANDE****Precio** 150 po**Espacio** 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 4 pies (1,2 m) de alto**Tripulación** 1 piloto; **Pasajeros** 3**Prueba de pilotaje** Saber (conducción) (CD 18) o Naturaleza (CD 20 a CD 28, dependiendo de la criatura que tira)**CA 14; Fort +9****Dureza 5, PG 40 (UR 20); Inmortalidades** inmortalidades de objeto**Velocidad** la Velocidad de la criatura más lenta que tira (tirada por 2 criaturas Grandes)**Colisión** 2d10 (CD 18)**CARRUAJE****VEHÍCULO 2****GRANDE****Precio** 100 po**Espacio** 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 7 pies (2,1 m) de alto**Tripulación** 1 piloto; **Pasajeros** 4**Prueba de pilotaje** Saber (conducción) (CD 16) o Naturaleza (CD 18 a CD 26, dependiendo de la criatura que tira)**CA 13; Fort +8****Dureza 5, PG 40 (UR 20); Inmortalidades** inmortalidades de objeto

Velocidad la Velocidad de la criatura más lenta que tira (tirada por 2 criaturas Grandes)

Colisión 2d8 (CD 16)**GIGANTE DE VAPOR****VEHÍCULO 14****RARO ENORME****Precio** 12 5000 po**Espacio** 20 pies (6 m) de largo, 20 pies (6 m) de ancho, 25 pies (7,5 m) de alto**Tripulación** 1 piloto, 3 tripulantes; **Pasajeros** 4**Prueba de pilotaje** Saber (conducción) (CD 32) o Artesanía (CD 34)**CA 33; Fort +28****Dureza 20, PG 200 (UR 100); Inmortalidades** inmortalidades de objeto**Velocidad** 20 pies (6 m) (alquímica)**Colisión** 10d10 (CD 29)

Chorro de llamas ➤➤➤ (fuego) Dos miembros de la tripulación invierten cada uno una actividad de 3 acciones en su turno para crear una llamarada que estalla al final del turno del segundo personaje desde cualquier esquina de cualquier espacio que ocupa el gigante de vapor. Las llamas infligen 6d8 daño por fuego a cada criatura en un cono de 30 pies (9 m) (salvación básica de Reflejos CD 32). El chorro de llamas deja de funcionar si el gigante de vapor se avería.

TRINEO LIGERO**VEHÍCULO 0****MEDIANO****Precio** 3 po

Espacio 5 pies (1,5 m) de largo, 1 pie (30 cm) de ancho, 3 pies (90 cm) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Saber (conducción) (CD 14) o Naturaleza (CD 16 a CD 24, dependiendo de la criatura que tira)

CA 10; Fort +6

Dureza 5, PG 14 (UR 7); Inmunidades inmunidades de objeto

Velocidad la Velocidad de la criatura más lenta que tira (tirada por 2 criaturas Medianas o 4 criaturas Pequeñas)

Colisión 1d12 (CD 14)

Surcador del hielo El hielo y la nieve no son terreno difícil para un trieno ligero, pero considera terreno difícil todos los demás terrenos.

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada giro de 90 grados que realice.

TRINEO PESADO

GRANDE

Precio 50 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 4 pies (1,2 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber (conducción) (CD 15) o Naturaleza (CD 17 a CD 25, dependiendo de la criatura que tira)

CA 11; Fort +7

Dureza 5, PG 18 (UR 9); Inmunidades inmunidades de objeto

Velocidad la Velocidad de la criatura más lenta que tira (tirada por 2 criaturas Grandes o 6 criaturas Medianas)

Colisión 2d6 (CD 15)

Surcador del hielo El hielo y la nieve no son terreno difícil para un trieno pesado, pero considera terreno difícil todos los demás terrenos

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada giro de 90 grados que realiza.

VEHÍCULO 1

VELOCÍPEDO

POCO COMÚN MEDIANO

Precio 60 po

Espacio 5 pies (1,5 m) de largo, 2 pies (60 cm) de ancho, 4 pies (1,2 m) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Atletismo (CD 15), Saber (pilotaje) (CD 17)

CA 11; Fort +6

Dureza 5, PG 15 (UR 7); Inmunidades inmunidades de objeto

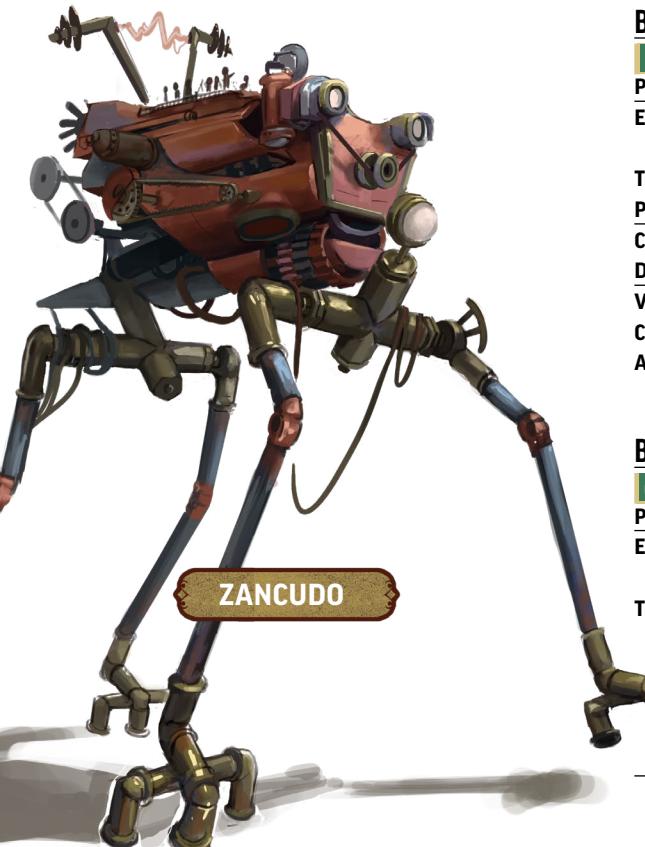
Velocidad la Velocidad del piloto (pedaleo [como remo])

Colisión 1d8 (CD 15)

Frágil Conducir el velocípedo por terreno difícil aumenta la CD en 2 puntos adicionales y obtiene el rasgo temerario.

Portátil El velocípedo puede ser arrastrado por el suelo sobre su rueda por una criatura Mediana. A la criatura se la considera impedida.

VEHÍCULO 1



ZANCUDO

POCO COMÚN GRANDE

Precio 1200 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 25 pies (7,5 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 25), Artesanía (CD 25), Saber (ingeniería) (CD 23), Saber (pilotaje) (CD 23)

CA 24; Fort +13

Dureza 10, PG 120 (UR 60); Inmunidades inmunidades de objeto

Velocidad 30 pies (9 m) (alquímica, mágica)

Colisión 3d10 (CD 24)

Largo alcance El zancudo puede salvar una brecha de hasta 30 pies (9 m) de ancho dando una Zancada sobre ella.

VEHÍCULO 7

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

BALSA

GRANDE

Precio 3 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 2 pies (60 cm) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 4

Prueba de pilotaje Atletismo (CD 14) o Saber (navegar) (CD 12)

CA 10; Fort +5

Dureza 1, PG 116 (UR 8); Inmunidades inmunidades de objeto

Velocidad nado 10 pies (3 m) (remo)

Colisión 1d4 (CD 14)

Acarreo La balsa puede ser transportada por tierra por 2 criaturas Medianas o 1 criatura Grande. Esas criaturas se consideran impedidas.

VEHÍCULO -1

BARCOLUENGO

GARGANTUESCO

Precio 1500 po

Espacio 65 pies (19,5 m) de largo, 15 pies (4,5 m) de ancho, 25 pies (7,5 m) de alto

Tripulación 1 piloto, 10 remeros; **Pasajeros** 4

Prueba de pilotaje Saber (navegar) (CD 26), Diplomacia (CD 28) o Intimidación (CD 28)

CA 21; Fort +16

Dureza 15, PG 140 (UR 70); Inmunidades inmunidades de objeto; Debilidades fuego 15 hasta que se rompe

VEHÍCULO 8

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los
Presagios Perdidos
Subsistemas
Introducción
Puntos de Victoria
Influencia
Investigación
Persecuciones
Infiltración
Reputación
Duelos
Liderazgo
Hexploración
Vehículos
Reglas de los vehículos
Vehículos aéreos
Vehículos terrestres
Vehículos acuáticos
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Velocidad nado 40 pies (12 m) (remo, eólica)

Colisión 6d10 (CD 24)

Maniobrable Con una dotación completa de remeros hábiles, un barcoluen-
go a remo (*NdC: el típico "drakkar" vikingo*) puede girar rápidamente,
girar sobre su eje e incluso remar hacia atrás. Cada giro de 90 grados
realizado en menos de una longitud del vehículo cuesta 5 pies (1,5 m)
adicionales de movimiento. No puede remar hacia atrás más rápido que
la mitad de su velocidad y no puede girar mientras rema hacia atrás.

BATISFERA

POCO COMÚN **GRANDE**

Precio 480 po

Espacio 15 pies (4,5 m) de largo, 15 pies (4,5 m) de ancho, 15 pies (4,5 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 4

Prueba de pilotaje Artesanía (CD 22), Saber (ingeniería) (CD 20) o Sa-
ber (pilotaje) (CD 20)

CA 18; Fort +12

Dureza 10, **PG** 80 (UR 40); **Inmortalidades** inmunidades de objeto

Velocidad nado 20 pies (6 m) (alquímica; solo bajo el agua)

Colisión 2d10 (CD 20)

Cable La batisfera se eleva y desciende desde un cable en la superficie
y solo puede moverse verticalmente.

Soltar lastre El piloto suelta el lastre de la batisfera. La batisfera ascien-
de 3 veces su Velocidad hacia la superficie al final del turno del piloto.

Boya de amarre La tripulación y los pasajeros pueden respirar mien-
tras el vehículo está bajo el agua a una profundidad de 500 pies
(150 m) o menos.

BOTE DE REMOS

GRANDE

Precio 15 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 3 pies (90 cm)
de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Atletismo (CD 16) o Saber (navegar) (CD 14)

CA 10; Fort +6

Dureza 5, **PG** 16 (UR 8); **Inmortalidades** inmunidades de objeto

Velocidad nado 20 pies (6 m) (remo)

Colisión 2d4 (CD 14)

Acarreo El bote de remo puede ser transportado por tierra por 2 criaturas
Medianas o 1 criatura Grande. Esas criaturas se consideran impedidas.

CÚTER

ENORME

Precio 750 po

Espacio 30 pies (9 m) de largo, 15 pies (4,5 m) de ancho, 20 pies (6 m) de alto

Tripulación 1 piloto, 3 tripulantes; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Naturaleza (CD 24), Saber (navegar) (CD 22)

CA 19; Fort +14

Dureza 10, **PG** 100 (UR 50); **Inmortalidades** inmunidades de objeto; **De-
bilidades** fuego 10 hasta que se rompe

Velocidad nado 30 pies (9 m) (eólica)

Colisión 4d10 (CD 22)

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada
giro de 90 grados que realiza.

GALERA

GARGANTUESCO

Precio 3000 po

Espacio 130 pies (39 m) de largo, 20 pies (6 m) de ancho, 25 pies (7,5 m) de alto

Tripulación 1 piloto, 20 remeros; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Saber (navegar) (CD 27), Diplomacia (CD 29) o In-
timidación (CD 29)

CA 25; Fort +19

Dureza 15, **PG** 170 (UR 85); **Inmortalidades** inmunidades de objeto; **Debi-
lidades** fuego 15 hasta que se avería

Velocidad nado 30 pies (9 m) (remo, eólica)

Colisión 7d10 (CD 27)

Maniobrable Con una dotación completa de remeros hábiles, una gale-
ra puede girar rápidamente, girar sobre su eje e incluso remar hacia
atrás. Cada giro de 90 grados realizado en menos de una longitud
del vehículo cuesta 5 pies (1,5 m) adicionales de movimiento. No
puede remar hacia atrás más rápido que la mitad de su velocidad y
no puede girar mientras rema hacia atrás.

VEHÍCULO 5

VEHÍCULO 0

VEHÍCULO 6

VEHÍCULO 10

VEHÍCULO 9

GARGANTUESCO

Precio 2000 po

Espacio 75 pies (22,5 m) de largo, 20 pies (6 m) de ancho, 25 pies (7,5 m) de alto

Tripulación 1 piloto; 8 tripulantes; **Pasajeros** 10

Prueba de pilotaje Saber (navegar) (CD 26), Diplomacia (CD 28) o In-
timidación (CD 28)

CA 23; Fort +18

Dureza 15, **PG** 150 (UR 75); **Inmortalidades** inmunidades de objeto; **Debi-
lidades** fuego 15 hasta que se avería

Velocidad nado 40 pies (12 m) (eólica)

Colisión 6d10 (CD 26)

Lento Este vehículo tiene que moverse el doble de su longitud por cada
giro de 90 grados que realiza.





CAPÍTULO 5: TESOROS

Los personajes adquieren tesoros de los relucientes botines de sus enemigos, como recompensa por defender a los inocentes y como favores de las grandes personalidades con las que tratan. A medida que avanzan en sus aventuras y mejoran su posición en el mundo, coleccionan objetos cada vez más fabulosos, desde armaduras y armas encantadas hasta varitas y bastones infundidos con conjuros.

El tesoro adopta todo tipo de formas, desde humildes monedas de cobre hasta objetos mágicos increíblemente poderosos y valiosos. El DJ controla el flujo de objetos en la partida a medida que los PJs los obtienen en las aventuras, los encuentran a la venta o adquieren las fórmulas y las habilidades necesarias para fabricarlos ellos mismos.

Los objetos pueden ayudar a los personajes otorgándoles bonificadores a sus estadísticas, permitiéndoles lanzar más conjuros y creando todo tipo de efectos que no pueden conseguirse de ninguna otra forma. Los objetos mágicos son muy variados, desde espadas encantadas que pueden dañar incluso a los muertos vivientes incorporales hasta recipientes que pueden almacenar el rescate de un rey en un espacio minúsculo; muchos son objetos permanentes que pueden utilizarse varias veces. Las sustancias alquímicas, por el contrario, no son intrínsecamente mágicas y suelen consumirse cuando se utilizan. Ambos tipos tienen diversos usos, desde curar a los enfermos hasta prender fuego a los enemigos. Algunos tesoros no son mágicos ni alquímicos, sino que se fabrican a partir de materiales preciosos o con conocimientos especializados.

Este capítulo proporciona reglas para utilizar los diferentes tipos de objetos que se encuentran en el juego. Las reglas para distribuir y crear tesoros se encuentran en la pág. 58.

CÓMO USAR LOS OBJETOS

Esta sección presenta las reglas para que los personajes utilicen sustancias alquímicas, objetos mágicos y otros objetos especiales durante el juego. Algunos objetos funcionan automáticamente, mientras que otros necesitan ser activados. Mientras que solo necesitas blandir una *gran hacha flamígera* para abrasar a los enemigos, tienes que imbuir una *corona de intelecto* para que funcione, beber un elixir de vida para curarte, activar unos *brazales con garras* para trepar por una pared y Lanzar un conjuro usando un pergamo mágico.

APTITUDES CONSTANTES

Algunos objetos mágicos tienen aptitudes que funcionan siempre. Los PJs no tienen que usar ninguna acción para hacer nada especial (más allá de llevar e investir un objeto puesto o empuñar un objeto sostenido) para hacer que dichas aptitudes funcionen. Por ejemplo, un *cristal de luz*

eterna siempre emite luz y una arma *flamígera* infinge daño por fuego cada vez que inflige daño.

CÓMO INVESTIR LOS OBJETOS MÁGICOS

Ciertos objetos mágicos transmiten sus beneficios mágicos solo cuando se llevan puestos y se invisten usando la actividad Investir un objeto, vinculándolos al potencial interior del PJ. Estos objetos tienen el rasgo investido. Muchos objetos investidos tienen aptitudes constantes que funcionan todo el tiempo o que se activan siempre cuando alguien usa el objeto, pero solo cuando están investidos. Si un PJ no tiene un objeto investido, estas aptitudes no funcionan. Si un objeto investido puede ser activado, tiene que haber investido el objeto para activarlo.



Un PJ no puede beneficiarse de más de 10 objetos mágicos investidos al día. Debido a que este límite es bastante alto, y debido a que solo importa para los objetos puestos, probablemente no tendrás que preocuparte por alcanzar el límite hasta que los PJs alcancen niveles más altos, cuando hayan adquirido muchos objetos mágicos útiles que llevar puestos.

Un PJ sigue pudiendo obtener los beneficios mundanos de un objeto si no lo inviste. Una *armadura +1 resistente* sigue otorgando su bonificador por objeto a la CA cuando no se inviste, pero no otorga su bonificador mágico a las tiradas de salvación y las *sandalias aladas* siguen protegiendo los pies aunque necesiten ser activadas para usarlas para volar. Los objetos enteramente no mágicos no necesitan ser investidos.

INVESTIR UN OBJETO

Invistes tu energía en un objeto con el rasgo investido cuando te lo pones. Este proceso requiere 1 o más acciones de Interactuar y suele requerir el mismo tiempo que ponerse el objeto. Una vez que has investido el objeto, te beneficias de sus aptitudes mágicas constantes si cumples los demás requisitos (para la mayoría de los objetos investidos, el único requisito es llevarlo puesto). Esta investidura dura hasta que te quitas el objeto.

No puedes investir más de 10 objetos al día. Si te quitas un objeto investido, pierde su investidura, pero sigue contando para tu límite diario. El límite se restablece durante tus preparativos diarios, momento en el que vuelves a investir tus objetos. Si sigues llevando objetos que habías investido el día anterior, normalmente puedes seguir invistiéndolos ese día, pero seguirán contando para tu límite.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armadura y armamento
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

CATEGORÍAS DE OBJETOS

Los objetos están agrupados en las siguientes categorías, mostradas aquí con el número de página donde aparecen y una breve descripción de la categoría.

- **Armas y armaduras** incluye reglas para grabar runas que mejoran unas y otras (pág. 224), runas de armadura (pág. 226), armaduras específicas (pág. 228), escudos y la runa reforzante (pág. 232), runas de arma (pág. 236) y armas específicas (pág. 240).
- Las sustancias **alquímicas** se alimentan de las reacciones de reactivos alquímicos. Casi todas son consumibles que se agotan cuando las activas. Esta categoría incluye bombas (pág. 244), elixires (pág. 246), venenos (pág. 248) y material alquímico (pág. 251).
- **Materiales** incluye las estadísticas de los objetos y estructuras estándar junto con las reglas de los materiales preciosos que pueden utilizarse para fabricar objetos con propiedades únicas y otras ventajas (pág. 252).
- **Magia momentánea** presenta una pléthora de consumibles mágicos, incluyendo munición (pág. 255), aceites aplicados a la superficie de objetos y personas (pág. 257), poción para beber (pág. 259), pergaminos utilizados para lanzar más conjuros (pág. 262), talismanes colocados en objetos (pág. 263) y consumibles maravillosos de todo tipo (pág. 268).
- Los **adornos de poder** son permanentes y poderosos. Incluyen objetos de cúspide que pueden aumentar un modificador por atributo (pág. 270), objetos de compañero para mascotas (pág. 272), objetos sostenidos (pág. 273), bastones mágicos para lanzadores de conjuros (pág. 278), varitas que pueden lanzar más conjuros repetidamente (pág. 282) y una amplia colección de objetos puestos (pág. 284).
- Las **gemas y obras de arte** (pág. 298) constituyen una interesante variedad de tesoros.
- Los **artefactos** (pág. 300) son objetos mágicos extraordinariamente poderosos, ideales para diseñar aventuras y tramas en torno a ellos.
- **Objetos inteligentes** (pág. 304) proporciona opciones para objetos conscientes.
- Los **objetos malditos** (pág. 306), usados con moderación, pueden añadir peligro y diversión a los objetos.
- Las **relicquias** (pág. 308) te permiten diseñar un objeto especial que desbloquea nuevos poderes a lo largo del relato de una campaña.

CÓMO ACTIVAR OBJETOS

Algunos objetos solo activan sus efectos cuando se usan correctamente en el momento. Otros ofrecen siempre los mismos beneficios que sus homólogos mundanos cuando se llevan puestos, pero tienen aptitudes mágicas que solo pueden obtenerse gastando más acciones. Una activación indica el número de acciones que requiere y cualquier rasgo de la activación y su efecto. Esta información aparece en la entrada Activar del objeto.

Si un objeto se agota cuando se activa, como los consumibles, su entrada de Activar aparece en la parte superior del bloque de estadísticas. Para objetos permanentes con aptitudes activadas, la entrada Activar es un párrafo en la descripción. Esta descripción suele tener un nombre para indicar lo que ocurre cuando se activa. Las activaciones no son necesariamente mágicas; por ejemplo, beber un elixir alquímico no suele ser un efecto mágico.

Cómo activar objetos investidos

Solo puedes activar un objeto con el rasgo investido si lo has investido tú.

Activaciones de Manipular

Si una activación tiene el rasgo manipular, solo puedes activarla si estás empuñando el objeto (si es un objeto sostenido) o tocándolo con una mano libre (si es otro tipo de objeto).

Tiempos de activación largos

Algunos objetos tardan minutos u horas en activarse. No puedes utilizar otras acciones o reacciones mientras activas un objeto de ese tipo aunque, a discreción del DJ, podrías pronunciar algunas frases. Como con otras actividades que requieren mucho tiempo, estas activaciones tienen el rasgo exploración y no puedes activarlas en un encuentro. Si estalla un combate mientras estás activando una, tu activación se interrumpe (consulta la barra lateral Cómo interrumpir las activaciones).

Activaciones limitadas

Algunos objetos solo pueden activarse un número limitado de veces al día, tal y como se describe en la entrada de cada uno. Este límite es independiente de los costes de activación del objeto, se restablece durante los preparativos diarios y es inherente al objeto, por lo que si se utiliza una habilidad que solo puede usarse una vez al día, no se actualiza si otra criatura inviste o intenta activar el objeto más tarde.

Lanzar un conjuro

Si un objeto indica "Lanzar un conjuro" después de "Activar", has de usar las mismas acciones que al lanzar el conjuro para Activar el objeto, si no se indica lo contrario. Esto ocurre cuando el objeto replica un conjuro. Has de tener un rasgo de clase de lanzamiento de conjuros para Activar un objeto con esta activación. Consulta el bloque de estadísticas del conjuro para determinar qué acciones has de gastar para Activar el objeto y lanzar el conjuro. Esencialmente pasas por el mismo proceso que normalmente realizas para lanzar el conjuro pero la energía la obtienes del objeto mágico. Todos los rasgos normales del conjuro se aplican cuando lo lanzaas Activando un objeto.

Cómo mantener las activaciones

Algunos objetos, una vez activados, tienen efectos que pueden mantenerse si te concentras en ellos. Mantener un efecto requiere usar la acción Mantener (*Manual de juego*, pág. 419). Si la descripción de un objeto dice que puedes mantener el efecto, dura hasta el final de tu turno en el asalto siguiente a la activación. Puedes usar una acción de Mantener en ese turno para extender la duración.

Cómo disipar las activaciones

Algunos efectos de objetos se pueden disipar, lo que pone fin a su duración antes de tiempo si el objetivo o tú realizáis una acción. Para anular una activación es necesario utilizar la acción Disipar (*Manual de juego*, pág. 419).

CÓMO INTERPRETAR LOS OBJETOS

Cientos de objetos te aguardan. Cada uno se presenta en un bloque de estadísticas, como los conjuros o las dotes. El siguiente ejemplo muestra la estructura del bloque de estadísticas de un objeto y da una breve descripción de cada entrada. Las entradas aparecen solo cuando son aplicables, por lo que no todos tendrán todas las entradas descritas aquí. Las reglas detalladas que rigen los aspectos del bloque de estadísticas específicos de los objetos aparecen después del bloque de estadísticas.

[NOMBRE DEL OBJETO]

OBJETO [NIVEL]

RASGOS

Precio Esta entrada muestra el Precio del objeto. Un objeto que tiene múltiples tipos incluye en su entrada el Precio de cada tipo.

Munición La munición mágica enumera los tipos de munición disponibles para ese tipo de objeto.

Uso Esta entrada describe si el objeto se sostiene, se lleva puesto o se graba o fija a otro objeto; **Impedimenta** La Impedimenta del objeto se indica aquí (las reglas de Impedimenta aparecen en la pág. 269 del *Manual de juego*). Las runas no tienen entrada de Impedimenta.

Activar El número de acciones necesarias para Activar el objeto aparece aquí, seguido de cualquier rasgo de la activación y el efecto entre paréntesis. Puedes encontrar las reglas de activación en la pág. 220. Esta entrada aparece aquí para consumibles y más abajo en el bloque de estadísticas para objetos permanentes que pueden ser activados. Esta sección también puede tener entradas de Frecuencia, Desencadenante o Requisitos conforme sea necesario.

Período de activación Esta entrada aparece si el efecto del objeto se retrasa, lo que suele ocurrir con los venenos alquímicos. El período de activación es la cantidad de tiempo que transcurre entre que un personaje Activa un objeto y se produce cualquier efecto.

La sección que sigue a la línea describe el objeto y sus aptitudes constantes. Si el objeto puede ser activado y no tiene una entrada de Activar más arriba, dicha entrada aparece aquí en un párrafo que comienza por "Activar".

Tipo Si existen varios tipos del objeto, esta entrada indica el nombre de cada uno, su nivel, su Precio y cualquier otro detalle o alteración relevante de la descripción anterior.

Requisitos de creación Un objeto que tiene requisitos especiales para ser creado (*NdC: o elaborado/fabricado, según el tipo*) los detalla aquí.

Nivel

El nivel de un objeto indica para qué nivel de aventurero es más adecuado, pero no hay límite en los objetos que un personaje puede usar en función de su nivel. Un personaje de 3.^{er} nivel que se encuentra con un objeto de 4.^o nivel o superior durante una aventura puede usarlo normalmente y puede comprar el objeto si lo encuentra a la venta y puede permitírselo. Al fabricar objetos, un personaje solo puede elaborar objetos cuyo nivel es igual o inferior al suyo.

RASGOS DE OBJETO DESTACADOS

Los siguientes rasgos se aplican a los objetos. Algunas categorías específicas de objeto tienen rasgos especiales (como elixir o pergamo) descritos en sus secciones.

Alquímico: las sustancias alquímicas funcionan gracias a las reacciones de reactivos alquímicos. Las sustancias alquímicas no son mágicas y no irradian un aura mágica. Los personajes solo pueden elaborarlas si tienen la dote Artesanía alquímica (*Manual de juego*, pág. 252).

Consumible: un objeto con este rasgo solo puede usarse una vez. Si no se indica lo contrario, se destruye tras su activación, aunque parte de él puede recuperarse para otros propósitos. Por ejemplo, aunque una poción es un consumible, el frasco en el que viene no se destruye al beberla. Los objetos consumibles incluyen la mayoría de las sustancias alquímicas, así como aceites, munición, pergaminos, pociones, talismanes y otros objetos mágicos consumibles.

Cuando un personaje crea objetos consumibles, puede hacerlo en lotes de cuatro, como se describe en la actividad Elaborar (*Manual de juego* pág. 236).

Enfocado: un objeto con este rasgo puede otorgarte un Punto de Foco adicional, que es independiente de tu reserva de foco y no cuenta para el límite de tu reserva de foco. Solo puedes obtener este beneficio si tienes reserva de foco y puede haber restricciones sobre cómo se puede utilizar. No puedes obtener más de 1 Punto de Foco al día de objetos enfocados, sin importar cuántos tengas.

Investido: un personaje solo puede llevar 10 objetos mágicos que tengan el rasgo investido. Ninguno de los efectos mágicos de un objeto se aplica si el personaje no lo ha investido, aunque sigue obteniendo los beneficios normales de llevar puesto el objeto físico (como un sombrero que evita que la lluvia caiga sobre su cabeza).

Mágico: los objetos con este rasgo están imbuidos de energías mágicas. Un personaje solo puede fabricar estos objetos si tiene la dote Artesanía mágica (*Manual de juego*, pág. 252). Algunos objetos están estrechamente ligados a una tradición mágica particular. En estos 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.

Múltiples tipos

Si existen varios tipos de un objeto, la línea del título indica el nivel mínimo seguido de "o más"). La descripción incluye información sobre la versión base del objeto y las entradas de Tipo en la parte inferior del bloque de estadísticas enumeran los detalles específicos de cada versión, incluyendo el nivel, el Precio y cualquier aptitud modificada o añadida de los diferentes tipos. En el caso de algunos objetos, los tipos enumerados son mejoras del objeto base. Para otros objetos, como las piedras eón, cada una es de un tipo distinto.

Precio

Si un objeto está disponible para la compra, un personaje

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice



M

puede comprarlo al Precio indicado y utiliza ese Precio cuando usa la actividad Elaborar para fabricarlo. Si un personaje quiere vender un objeto, puede obtener la mitad de su Precio (o el Precio completo, si ha hecho el objeto para otra persona por encargo), suponiendo que pueda encontrar un comprador. El DJ determina si hay un comprador disponible.

Uso

El bloque de estadísticas de objeto incluye una entrada de Uso que indica si un personaje tiene que sostenerlo o llevarlo puesto para poder usarlo, o si por el contrario ha de llevarlo grabado o fijado en otro objeto.

Grabado

Las runas han de grabarse en objetos permanentes, como armaduras, escudos, armas o *piedras rúnicas* (en la pág. 269), para que otorguen sus beneficios. Añadir o transferir una runa requiere tiempo libre. La entrada Uso indica el tipo o tipos de objetos en los que se puede grabar una runa, como "grabada en una arma". Para más información sobre cómo grabar runas consulta la pág. 225.

Fijado

Los talismanes solo funcionan si están fijados a otros objetos. Tienen una entrada de Uso que indica el tipo o tipos de objetos a los que un personaje puede fijarlos, como "fijado a una

armadura". Las reglas para fijar un talismán se encuentran en la pág. 263.

Puesto

Un objeto que necesita ser llevado puesto para funcionar indica "puesto" como su uso. Esto va seguido de otra palabra si el personaje solo puede llevar un objeto de ese tipo. Por ejemplo, un personaje puede llevar cualquier número de anillos, por lo que la entrada para un anillo solo indicaría "puesto". Sin embargo, si la entrada de Uso fuera "puesto capa" un personaje no podría llevar otra capa además de esa. Se da por sentado que los objetos están pensados para que se los pongan humanoides; cualquier objeto que pueda o deba ser llevado por otro tipo de criatura, o bien lo indicará en su descripción, o bien tendrá el rasgo compañero. La mayoría de objetos mágicos que un personaje tiene que llevar tienen el rasgo investido, como se describe en la pág. 219.

Sostenido

Si un personaje tiene que empuñar el objeto para usarlo, esta entrada en el bloque de estadísticas del objeto indica la palabra "sostenido" junto con el número de manos que el personaje tiene que usar cuando empuña el objeto, como "sostenido a 1 mano". Las reglas para llevar y usar objetos se encuentran en la pág. 267 del *Manual de juego*.

Requisitos de creación

Un objeto puede requerir que el artesano proporcione materias primas específicas, conjuros u otros requisitos especiales. Estos requisitos aparecen en la entrada Requisitos de creación del bloque de estadísticas. Cualquiera de estos requisitos se añade a los normales para fabricar el objeto.

CÓMO ELABORAR OBJETOS

Además de los requisitos especiales indicados en la entrada Requisitos de creación, todos los objetos tienen requisitos por defecto, que se detallan a continuación, incluyendo cualquier cosa indicada en la actividad Elaborar (*Manual de juego*, pág. 234).

- El **nivel del artesano** tiene que ser igual o superior al del objeto.
- Si el objeto es de **9.º nivel o superior**, el artesano ha de tener el rango maestro en Artesanía y si es de **16.º nivel o superior**, legendario.
- El artesano ha de tener la **fórmula** para objetos poco comunes o más raros.
- El artesano ha de tener las **herramientas** adecuadas y, en muchos casos, un taller.
- El artesano tiene que suministrar **materias primas por valor de al menos la mitad del Precio del objeto**.
- Para una **sustancia alquímica**, el artesano ha de tener la dote Artesanía alquímica (*Manual de juego*, pág. 252).
- Para un **objeto mágico**, el artesano ha de tener la dote Artesanía mágica (*Manual de juego*, pág. 252).

Runas

Grabar una runa sigue en gran medida el mismo proceso que Cómo elaborar objetos, aunque las runas pueden ser transferidas y siguen algunas otras reglas especiales detalladas en la pág. 225.

Múltiples tipos

Algunos objetos con múltiples tipos reciben un tratamiento especial en lo que se refiere a fórmulas y mejoras. El conocimiento que ya tienes sobre el objeto significa que no tienes que empezar de cero con ellos.

Si conoces la fórmula de un objeto, no necesitas otra fórmula para Elaborar otro tipo de objeto que sea una mejora de nivel superior. Por ejemplo, si tienes la fórmula de una *runa de potencia +1 para arma*, no necesitas conseguir una nueva fórmula para grabar una *runa de potencia +2 para arma*. Esto funciona de forma similar con objetos como una *bolsa espaciosa* con sus múltiples tipos o *anillos de duplicar* con una versión básica y una versión mayor.

También puedes mejorar un objeto o runa a una versión más potente. Esto significa básicamente que Elaboras un objeto permanente a partir de una versión de nivel inferior del mismo objeto. Por ejemplo, puedes mejorar una *runa de potencia +1 para arma* a una *runa de potencia +2 para arma* o mejorar una *bolsa espaciosa tipo I* a una *bolsa espaciosa tipo II*. El coste de esta mejora es la diferencia de precio total entre los objetos y la prueba de Artesanía utiliza una CD para el nuevo nivel del objeto. Tampoco has de subir de nivel paso a paso. Puedes mejorar una *bolsa espaciosa tipo I* directamente a tipo III o tipo IV.

Si los diferentes tipos en una entrada de objeto son muy diferentes, como con las *piedras eón* o las *miniaturas maravillosas*, necesitas fórmulas distintas y no puedes mejorar directamente los

CÓMO INTERRUMPIR LAS ACTIVACIONES

Algunas aptitudes y efectos pueden interrumpir el proceso de Activar un objeto. Si algo interrumpe la activación de tu objeto, fallas la activación y pierdes las acciones que has realizado. Si el objeto solo puede activarse un cierto número de veces al día, la activación fallida cuenta para ese límite. Si un objeto requiere que gastes acciones para Mantener una activación y una de dichas acciones es interrumpida, el efecto del objeto termina.

RAREZA DE LOS OBJETOS

Como muchos otros aspectos de las reglas, los objetos tienen rareza. Los PJs pueden encontrar objetos mágicos poco comunes a la venta, pero solo con poca frecuencia y a menudo en manos de vendedores privados o en mercados clandestinos. Sus fórmulas a menudo están protegidas y no son fáciles de conseguir. A menos que el DJ decida lo contrario, un personaje no podrá comprar objetos raros y sus fórmulas se han perdido en el tiempo.

La rareza de los tesoros poco comunes y raros se indica mediante el primer rasgo del bloque de estadísticas (o mediante el nivel de los objetos si solo algunos tipos del objeto tienen una rareza diferente). Los objetos únicos se indican del mismo modo, aunque no hay ninguno en este libro.

objetos. Si un tipo de objeto tiene una rareza mayor, requiere su propia fórmula. El DJ tomará la determinación si no está claro y podría saltarse estas reglas en circunstancias especiales o si se adapta a la temática de su partida.

OBJETOS IMPORTANTES

Algunos objetos mágicos del juego son una parte importante de la progresión de la partida, así que asegúrate de que tus jugadores consiguen suficientes de los siguientes objetos.

- **Runas fundamentales.** Las *runas de potencia* para armas y armaduras, las *runas resilientes* para armaduras, las *runas reforzantes* para escudos y las *runas de golpe* para armas son importantes para garantizar que los personajes tengan los ataques, el daño y las defensas adecuados a su nivel. Más información sobre estas runas a partir de la pág. 225.
- **Objetos de habilidad.** Los jugadores que busquen un verdadero dominio de una habilidad estarán encantados de conseguir objetos que proporcionen bonificadores a la misma habilidad. La mayoría se encuentran en las categorías de objetos sostenidos (páginas 273 a 283) y objetos puestos (páginas 284 a 297).
- **Objetos de lanzador de conjuros.** Un bastón es tan importante para un lanzador de conjuros como una espada mágica para un guerrero. Para más información sobre los bastones consulta la pág. 278. Los pergaminos y las varitas (páginas 262 y 282) proporcionan conjuros adicionales de forma más limitada.
- **Alternativas a las armas.** Los personajes que utilizan ataques sin armas necesitan *vendas de golpes poderosos* (pág. 297) u objetos similares en lugar de runas de armas.
- **Pociones curativas.** ¡Mantenlos con vida en la pág. 259!

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y armaduras mágicas son herramientas importantes para los guerreros, incluso para quienes hacen todo lo posible por mantenerse al margen de las batallas a vida o muerte. Ya estén potenciadas por runas o sean objeto de misteriosos encantamientos, podrán aumentar notablemente el poder de un personaje en combate.

RUNAS

La mayoría de las armas y armaduras mágicas obtienen sus mejoras de poderosas runas sobrenaturales grabadas en ellas. Estas runas permiten una personalización en profundidad de los objetos.

Las runas han de grabarse físicamente en los objetos mediante un proceso especial para transmitir sus efectos. Existen dos tipos: runas fundamentales y runas de propiedad. Las runas fundamentales ofrecen los beneficios más básicos y esenciales: una runa de *potencia para arma* añade un bonificador a las tiradas de ataque de una arma y la runa de *golpe* añade dados de daño de arma adicionales. Una runa de *potencia para armadura* aumenta el bonificador por objeto a la CA de la armadura y la runa *resiliente* otorga un bonificador a las tiradas de salvación del portador. Una runa *reforzante* aumenta la durabilidad de un escudo. Las runas de propiedad, por el contrario, otorgan efectos más variados, normalmente poderes que surten efecto cada vez que se usa el arma o que son constantes mientras se lleva puesta la armadura, como una runa que otorga resistencia a la energía o una que añade daño por fuego a los ataques de una arma.

El número de runas de propiedad que puede tener una arma o armadura es igual al valor de su runa de potencia. Un *arma +1* puede tener una runa de propiedad, pero podría tener otra si la runa de *potencia +1 para arma* se aumenta a una runa de *potencia +2 para arma*. Dado que las runas de *golpe* y *resilientes* son

runas fundamentales, no cuentan para este límite. Un escudo no puede tener runas de propiedad, solo una runa *reforzante*.

Un objeto con runas aparece referenciado con el nombre del objeto base, seguido del valor de su runa de potencia, luego cualquier runa fundamental, y termina con los nombres de cualquier otra runa de propiedad. Por ejemplo, puedes tener una *espada larga +1* o una cota de *malla +2 resiliente al fuego resiliente mayor*.

Los objetos grabados con runas tienen la misma Impedimenta y características generales que su versión no mágica, si no se indica lo contrario. El nivel de un objeto con runas grabadas es igual al nivel más alto entre el objeto base y todas las runas grabadas en él; por lo tanto, una *maza +1 de golpe* (un objeto de 4.º nivel) con una runa *gélida* (una runa de 8.º nivel) sería un objeto de 8.º nivel.

Cada runa puede grabarse en un tipo específico de armadura, escudo o arma, como se indica en la entrada Uso del bloque de estadísticas de la runa. La ropa de explorador puede tener runas de armadura grabadas aunque no sea una armadura, pero como no está en la categoría de armadura ligera, intermedia o pesada, no puede tener runas que requieran ninguna de dichas categorías.

Investidura

Si una armadura tiene alguna runa, tiene el rasgo investido, que requiere que la invista para obtener sus beneficios mágicos.

RUNAS DE PROPIEDAD

Runa fundamental	Grabada en	Beneficio
Potencia para armadura	Armadura	Aumenta el bonificador por objeto a la CA y determina el número máximo de runas de propiedad
Resiliente	Armadura	Concede un bonificador por objeto a las salvaciones
Refuerzo	Escudo	Aumenta la Dureza, los PG y el UR
Potencia para arma	Arma	Concede un bonificador por objeto a las tiradas de ataque y determina el número máximo de runas de propiedad
Golpe	Arma	Aumenta los dados de daño del arma

PRECIOS DE MEJORA DE ARMADURAS

Armadura inicial	Armadura mejorada	Precio y proceso
armadura +1	armadura +1 resiliente	340 po para grabar resiliente (8.º nivel)
armadura +1 resiliente	armadura +2 resiliente	900 po para grabar <i>potencia +2 para armadura</i> (11.º nivel)
armadura +2 resiliente	armadura +2 resiliente mayor	3100 po para grabar <i>resiliente mayor</i> (14.º nivel)
armadura +2 resiliente mayor	armadura +3 resiliente mayor	19 500 po para grabar <i>potencia +3 para armadura</i> (18.º nivel)
armadura +3 resiliente mayor	armadura +3 resiliente superior	46 000 po para grabar <i>resiliente superior</i> (20.º nivel)

PRECIOS DE MEJORA DE ARMAS

Arma inicial	Arma mejorada	Precio y proceso
arma +1	arma +1 de golpe	65 po para grabar <i>de golpe</i> (4.º nivel)
arma +1 de golpe	arma +2 de golpe	900 po para grabar <i>de golpe +2 para arma</i> (10.º nivel)
arma +2 de golpe	arma +2 de golpe mayor	1000 po para grabar <i>de golpe mayor</i> (12.º nivel)
arma +2 de golpe mayor	arma +3 de golpe mayor	8000 po para grabar <i>de golpe +3 para arma</i> (16.º nivel)
arma +3 de golpe mayor	arma +3 de golpe superior	30 000 po para grabar <i>de golpe superior</i> (19.º nivel)

Fórmulas de runas

El Precio de la fórmula de una runa es el mismo que el Precio de la fórmula de un objeto del mismo nivel y se puede adquirir de la misma manera que la fórmula de un objeto (*Manual de juego*, pág. 294).

El proceso de grabado

Grabar una runa en un objeto sigue el mismo proceso que utilizar la actividad Elaborar para fabricar un objeto. Tienes que ser capaz de elaborar objetos mágicos, tener la fórmula de la runa, tener el objeto al que estás añadiendo la runa en tu poder durante el proceso de grabado y cumplir cualquier Requisito de creación especial. La runa no tendrá efecto hasta que completes la actividad Elaborar. Solo puedes grabar una runa cada vez.

Cómo transferir runas

Puedes transferir runas entre dos objetos. Para ello, has de llevar a cabo la actividad Elaborar y ser capaz de crear objetos mágicos. Puedes pasar una runa de un objeto a otro o intercambiar una runa de un objeto con una runa del otro objeto (que puede ser una *piedra rúnica*; pág. 269). Para intercambiarlas, ambas han de ser fundamentales o de propiedad.

Si un objeto puede tener dos o más runas de propiedad, tú decides qué runas intercambias y cuáles dejas al transferir. Si intentas transferir una runa a un objeto que no puede aceptarla, como transferir una runa de arma cuerpo a cuerpo a una arma a distancia, sufrirás un fallo crítico automático en tu prueba de Elaborar. Si transfieres una runa de potencia, puedes acabar con runas de propiedad en un objeto que no puede beneficiarse de ellas. Estas runas de propiedad permanecen inactivas hasta que se transfieren a un objeto con la runa de potencia necesaria o hasta que grabas la runa de potencia apropiada en el objeto que las lleva.

La CD de la prueba de elaborar para transferir una runa está determinada por el nivel de objeto de la que se está transfiriendo y el Precio de la transferencia es el 10% del Precio de la runa, a menos que se transfiera desde una *piedra rúnica*, que es gratis. Si estás intercambiando, usa el nivel más alto y el Precio más alto entre las dos runas para determinar estos valores. Se tarda 1 día (en lugar de los 4 días que se necesitan normalmente para Elaborar) en transferir una runa o intercambiar un par de runas y puedes seguir trabajando durante días adicionales para obtener un descuento, como es habitual con Elaborar.

Runas fundamentales

Cinco runas fundamentales dan lugar a la magia más esencial de protección y destrucción: las runas para armaduras *potencia* y *para armadura y resiliente* (pág. 226), la runa *reforzante* para escudos y las runas para armas *potencia para arma* y *de golpe* (pág. 238). Una runa de potencia es lo que convierte una arma en una *arma mágica* (pág. 240) o una armadura en una *armadura mágica* (pág. 229).

Un objeto solo puede tener una runa fundamental de cada tipo, aunque grabar una más fuerte puede mejorar una runa existente a la versión más poderosa (como se describe en la entrada de cada una). A medida que subes de nivel, normalmente alternas entre aumentar la runa de potencia de un objeto y su runa *de golpe* o *resiliente* cuando puedes permitírtelo.

EJEMPLOS DE TRANSFERENCIA DE RUNAS

Podrías transferir una runa *flamígera de un mandoble +1 de golpe flamígero* a una *espada larga +2 de golpe*, lo que daría como resultado una *espada larga +2 de golpe flamígero* y un *mandoble +1 de golpe*. Podrías intercambiar las runas de potencia *para arma* de una *espada larga +1* y un *mandoble +2*, resultando en una *espada larga +2* y un *mandoble +1*. Sin embargo, no podrías intercambiar una runa de *potencia +1 para arma* de una arma con una runa de propiedad *flamígera* de otra arma, ya que las dos no tienen la misma forma.

Al transferir una runa a un objeto que puede contener varias runas de propiedad, puedes decidir si transfieres una sola runa o intercambias runas entre los objetos. Por ejemplo, una *arma +2* puede contener dos runas de propiedad. Si transfieres una runa *flamígera de un estoque +1 de golpe flamígero* a un *martillo de guerra +2 de golpe gélido*, decide si quieres acabar con un *estoque +1 de golpe* y un *martillo de guerra +2 de golpe flamígero gélido* o un *estoque +1 de golpe gélido* y un *martillo de guerra +2 de golpe flamígero*.

CÓMO MEJORAR LAS RUNAS

A menudo querrás mejorar las runas fundamentales de una armadura mágica, un escudo mágico o una arma mágica que ya tengas. Esto requiere mejorar cada runa por separado, utilizando el proceso de mejora descrito en la pág. 223. Esas tablas resumen el Precio de cada paso, con un número entre paréntesis que indica el nivel del objeto para la actividad Elaborar. Esto sigue la progresión típica de un aventurero cuando mejora su armadura y sus armas. Estas tablas no incluyen progresiones que no son tan probables, como convertir una arma *+1* directamente en una arma *+1 de golpe mayor*. Puedes mejorar las runas *reforzantes* de los escudos y las runas de propiedad que tienen varios tipos de forma normal, pero no aparecen en la tabla porque su progresión es más sencilla.

ARMAS Y ARMADURAS ESPECÍFICAS

A diferencia de las armaduras y armas mejoradas con runas, las armaduras y armas específicas (como una *cota de malla de luz de luna* o un *kukri sangriento*) se crean con un propósito concreto y pueden funcionar de forma bastante diferente a otros objetos de su tipo. Las armas y las armaduras mágicas específicas no pueden obtener runas de propiedad, pero puedes añadir o mejorar sus runas fundamentales.

Runas de propiedad

Las runas de propiedad añaden aptitudes especiales a una arma o armadura además de las runas fundamentales del objeto. Si una armadura o una arma tiene varios grabados de la misma runa, solo se aplica el de mayor nivel. Puedes mejorar una runa de propiedad a un tipo de runa de nivel superior del mismo modo que mejorarias una runa fundamental.

Las aptitudes de runas que han de ser activadas siguen las reglas para activar objetos mágicos en la pág. 220.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

RUNAS DE ARMADURA

Runas fundamentales de armadura

POTENCIA PARA ARMADURA

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Las protecciones mágicas desvían los ataques. Aumenta en 1 el bonificador por objeto de la armadura a la CA. La armadura puede grabarse con una runa de propiedad.

Puedes mejorar la runa de *potencia para armadura* ya grabada en una armadura usando el proceso normal para mejorar objetos y runas (pág. 223).

Tipo potencia +1 para armadura; **Nivel** 5; **Precio** 160 po; **Requisitos de creación** Rango experto en Artesanía.

Tipo potencia +2 para armadura; **Nivel** 11; **Precio** 1060 po; **Requisitos de creación** Rango maestro en Artesanía.

Aumenta el bonificador por objeto de la armadura a la CA en 2 y la armadura puede grabarse con dos runas de propiedad.

Tipo potencia +3 para armadura; **Nivel** 18; **Precio** 20 560 po; **Requisitos de creación** Rango legendario en Artesanía.

Aumenta en 3 el bonificador por objeto de la armadura a la CA y la armadura puede grabarse con tres runas de propiedad.

RESILIENTE

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Las runas *resilientes* imbuyen la armadura con magia protectora adicional. Esto otorga al portador un bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación.

Puedes mejorar una runa *resiliente* ya grabada en una armadura siguiendo el proceso normal para mejorar objetos y runas (pág. 223).

Tipo resiliente; **Nivel** 8; **Precio** 340 po

Tipo resiliente mayor; **Nivel** 14; **Precio** 3440 po

La armadura otorga un bonificador +2 por objeto a las tiradas de salvación.

Tipo resiliente superior; **Nivel** 20; **Precio** 49 440 po

La armadura otorga un bonificador +3 por objeto a las tiradas de salvación.

Runas de propiedad de armadura

ALADA

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Esta runa es un glifo arremolinado en la parte frontal de la armadura. Un gran par de alas transparentes y efímeras flotan en su parte trasera.

Activar-Surcar los cielos ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Trazas la runa en la parte frontal de la coraza y las alas efímeras de la armadura se vuelven tangibles, otorgándole una Velocidad de vuelo o terrestre de 25 pies (7,5 m), la más lenta. Este efecto dura 5 minutos o hasta que lo Disipas. Una vez finalizado el efecto, las alas desaparecen y vuelven a aparecer en su forma efímera al cabo de 1 hora.

Tipo alada; **Nivel** 13; **Precio** 2500 po

Tipo alada mayor; **Nivel** 19; **Precio** 35 000 po

Una vez activadas, las alas permanecen tangibles indefinidamente. Puedes Disipar la activación si quieres y no has de esperar una hora para volver a activar la runa.

ANTIMAGIA

POCO COMÚN MÁGICO

Precio 6500 po**Uso** grabada en una armadura

Esta intrincada runa desplaza la energía de los conjuros, otorgándote un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos mágicos.

Activar-Armadura antimágica ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un conjuro te tiene como objetivo o te incluye en su área; **Efecto** La armadura contrarresta el conjuro desencadenante con el efecto de un conjuro de *disipar magia* de 7º rango y un modificador a contrarrestar de +26.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *disipar magia*.

ATUENDO

ILUSIÓN MÁGICO

Precio 140 po**Uso** grabada en una armadura

Esta armadura puede disfrazarse con un simple pensamiento.

Activar-Cambio de vestidura ♦ (concentrar) **Efecto** Puedes cambiar la forma y apariencia de esta armadura para que parezca la ropa ordinaria o elegante que hayas imaginado. Las estadísticas de la armadura no cambian. Solo una criatura que se esté beneficiando de visión *verdadera* o un efecto similar podrá poner en duda esta ilusión, con una CD de 25.

CAMBIO DE TAMAÑO

MÁGICO

Precio 350 po**Uso** grabada en una armadura

Esta armadura puede hacer que ella misma y su portador cambien rápidamente de tamaño.

Activar-Cambiar tamaño ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La armadura te lanza *agrandar* o *encoger* a tu elección.

FORTIFICACIÓN

MÁGICO

Uso Grabada en una armadura intermedia o pesada

Una runa *fortificante* protege contra los ataques más mortíferos. Cada vez que sufres un impacto crítico mientras llevas la armadura grabada, haces una prueba plana CD 17. Si tienes éxito, el impacto pasa a ser normal. Esta propiedad engrosa la armadura, aumentando en 1 su Impedimenta y en 2 el modificador por Fuerza necesaria para reducir en 1 sus penalizadores.

Tipo fortificación; **Nivel** 12; **Precio** 2000 po

Tipo fortificación mayor; **Nivel** 18; **Precio** 24 000 po

La CD de la prueba plana es 14.

INVISIBILIDAD

ILUSIÓN MÁGICO

Uso grabada en una armadura ligera

La luz parece penetrar parcialmente esta armadura.

Activar-Volverse invisible ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Con un pensamiento, te vuelves invisible durante 1 minuto, obteniendo los efectos de un conjuro *invisibilidad* de 2º rango.

Tipo invisibilidad; **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo invisibilidad mayor; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

RUNA 15



Puedes activar la armadura hasta tres veces al día.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *invisibilidad*.

PREPARADA

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Una runa de *preparada* atrae hacia sí las piezas que componen una armadura, haciendo que sea extremadamente rápido ponérsela. Puedes ponerte una armadura ligera con una runa de *preparada* como una acción individual o una armadura intermedia o pesada con una runa de *preparada* como una actividad de 2 acciones.

Tipo preparada; **Nivel 6;** **Precio** 200 po

Tipo preparada mayor; **Nivel 11;** **Precio** 1200 po

Puedes ponerte cualquier armadura con esta runa como una acción individual.

RUNA 6 O MÁS

RESISTENTE A LA ENERGÍA

RUNA 8 O MÁS

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Estos símbolos transmiten fuerzas protectoras de los Planos Elementales. Obtienes resistencia 5 al ácido, electricidad, frío o fuego. El artesano elige el tipo de daño al crear la runa. Se pueden grabar varias runas resistentes a la energía en una armadura; en lugar de utilizar solo el efecto más fuerte, cada una tiene que proporcionar resistencia a un tipo de daño diferente. Por ejemplo, una *coraza +2 resistente al ácido resistente al fuego mayor* te proporcionaría resistencia al ácido 5 y resistencia al fuego 10.

Tipo resistente a la energía; **Nivel 8;** **Precio** 420 po

Tipo resistente a la energía mayor; **Nivel 12;** **Precio** 1650 po

Obtienes resistencia 10 al tipo de daño especificado.

RESBALADIZA

MÁGICO

Uso grabada en una armadura

Esta propiedad vuelve la armadura resbaladiza, como si estuviera recubierta de una fina película de aceite. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias para Escurrirse y Huir.

Tipo resbaladiza; **Nivel 5;** **Precio** 45 po

Tipo resbaladiza mayor; **Nivel 8;** **Precio** 450 po

El bonificador por objeto es +2.

RUNA 5 O MÁS

SOMBRA

MÁGICO | SOMBRA

Uso grabada en armaduras ligeras o intermedias

La armadura grabada con esta runa adquiere un aspecto negro brumoso. Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Sigilo mientras llevas la armadura.

Tipo sombra; **Nivel 5;** **Precio** 55 po

Tipo sombra mayor; **Nivel 9;** **Precio** 650 po

El bonificador por objeto es +2.

Tipo sombra superior; **Nivel 17;** **Precio** 14 000 po

El bonificador por objeto es +3.

RUNA 5 O MÁS

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ARMADURAS

Las armaduras pueden fabricarse con materiales preciosos o infundirse con magia para otorgarles aptitudes superiores a las de una armadura normal. Muchas armaduras mágicas se crean grabando runas en ellas, como se describe en la pág. 225. El bloque de estadísticas de las armaduras mágicas enumera el Precio y los atributos de las armaduras más comunes que puedes fabricar con runas fundamentales. Otras armaduras especiales pueden estar hechas de materiales preciosos y algunas son objetos especialmente diseñados.

Armaduras de materiales preciosos

Las armaduras de materiales preciosos son más caras y a veces tienen efectos especiales. Puedes fabricar armaduras de metal con cualquier material precioso excepto con madera del ocaso o puedes fabricar armaduras de madera con madera del ocaso. Dado que la Impedimenta de la armadura se reduce cuando se lleva puesta, utiliza su Impedimenta transportada cuando determines su Precio material (los materiales están en la pág. 252).

ARMADURA ADAMANTINA

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura adamantina tiene un aspecto negro y brillante y es increíblemente duradera.

Tipo armadura adamantina de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir adamantita por valor de al menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura adamantina de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32 000 po + 3200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir adamantita por valor de al menos 16 000 po + 1600 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE HIERRO FRÍO

OBJETO 50 MÁS

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura de hierro frío afecta a ciertas criaturas que la tocan. Una criatura con debilidad al mismo (como la mayoría de demonios y hadas) que falla críticamente un ataque sin armas contra una criatura con armadura de hierro frío queda indispuesta 1. Una criatura con debilidad al hierro frío quedará indispuesta 1 mientras lleve una armadura de hierro frío.

Tipo armadura de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 5; **Precio** 140 po + 14 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** La materia prima inicial tiene que incluir hierro frío por valor de al menos 70 pp + 7 pp por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1200 po + 120 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir al menos 150 po de hierro frío + 15 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 20 000 po + 2000 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir hierro frío por valor de al menos 10 000 po + 1000 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE MADERA DEL OCASO OBJETO 120 MÁS

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura de madera del ocaso es Impedimenta 1 más ligera de lo normal (o Impedimenta ligera si la normal es 1; no tiene efecto en armaduras que normalmente tienen Impedimenta ligera). Es más fácil de llevar que una armadura de madera normal, ya que reduce la puntuación de Fuerza necesaria para ignorar su penalizador en 2 y reduce su penalizador por Velocidad en 5 pies (1,5 m) (no hay tipos de armadura de madera en este libro).

Tipo armadura de madera del ocaso de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación**

Las materias primas iniciales han de incluir madera del ocaso por valor de al menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de madera del ocaso de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32

000 po + 3200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación**

Las materias primas iniciales han de incluir madera del ocaso por valor de al menos 16 000 po + 1600 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE ORICALCO

OBJETO 20

RARO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura de oricalco se puede grabar con cuatro runas de propiedades mágicas en lugar de tres debido a la potenciación mágica del oricalco. Si llevas puesta una armadura hecha de oricalco, te concede atisbos del futuro y obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de iniciativa.

Tipo Armadura de oricalco de alta calidad; **Nivel** 20; **Precio** 55 000 po

+ 5500 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación**

Las materias primas iniciales han de incluir oricalco por valor de al menos 27 500 po + 2750 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE PLATA

OBJETO 50 MÁS

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura de plata afecta a ciertas criaturas que la tocan. Una criatura con debilidad a la plata que falla críticamente un ataque sin armas contra una criatura con armadura de plata queda indispuesta 1. Una criatura con debilidad a la plata queda indispuesta 1 mientras lleva armadura de plata.

Tipo armadura de plata de baja calidad; **Nivel** 5; **Precio** 140 po + 14 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 70 pp + 7 pp por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de plata de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1200 po + 120 po por unidad de Impedimenta; Requisitos de creación La materia prima inicial tiene que incluir plata por valor de al menos 150 po + 15 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de plata de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 20 000 po + 2000 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir plata por valor de al menos 10 000 po + 1000 po por unidad de Impedimenta.

ARMADURA DE PLATA DEL AMANECER OBJETO 120 MÁS

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

La armadura de plata del amanecer (*NdC: a la que algunos llaman miathril*) es Impedimenta 1 más ligera de lo normal (o Impedimenta ligera si la normal es 1, no tiene efecto en armaduras que normalmente tienen Impedimenta ligera). Es más fácil de llevar que una armadura metálica normal, ya que reduce la puntuación de Fuerza necesaria para ignorar su penalizador en 2 y reduce su penalizador por Velocidad en 5 pies (1,5 m).



ARMADURA ADAMANTINA



ARMADURA DE HIERRO FRÍO



ARMADURA DE MADERA DEL OCASO



ARMADURA DE ORICALCO

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Tipo armadura de plata del amanecer de calidad normal; **Nivel** 12; **Precio** 1600 po + 160 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir plata del amanecer por valor de al menos 200 po + 20 po por unidad de Impedimenta.

Tipo armadura de plata del amanecer de alta calidad; **Nivel** 19; **Precio** 32 000 po + 3200 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir plata del amanecer por valor de al menos 16 000 po + 1600 po por unidad de Impedimenta.

MALLA ÉLFICA

POCO COMÚN

Uso armadura puesta; **Impedimenta** L

La malla élfica es un camisote de mallas hecho de plata del amanecer (pág. 254) que reluce incluso bajo la luz más tenue. Al estar construida con anillos pequeños y flexibles, no tiene penalizador a las pruebas.

Creada por artesanos elfos que emplean antiguas técnicas artesanales, la malla élfica es excepcionalmente silenciosa. A diferencia de otros camisotes de mallas (incluso otros camisotes de mallas de plata del amanecer), la malla élfica no tiene el rasgo ruidoso. Esta armadura puede grabarse con runas como cualquier otro camisote de mallas de plata del amanecer.

Tipo malla élfica de calidad normal; **Nivel** 13; **Precio** 2500 po; **Requisitos de creación** La materia prima inicial tiene que incluir plata del amanecer por valor de al menos 3125 pp.

OBJETO 13 O MÁS

Tipo malla élfica de alta calidad; **Nivel** 20; **Precio** 52 000 po; **Requisitos de creación** Las materias primas iniciales han de incluir plata del amanecer por valor de al menos 26 000 po.

Armadura mágica básica

Las armaduras especiales más comunes son armaduras con alguna combinación de runas de *potencia para armadura* y *resiliente*. El siguiente bloque de estadísticas proporciona una referencia rápida para estos tipos de armadura.

ARMADURA MÁGICA

INVESTIDO MÁGICO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** varía según la armadura

Una armadura mágica no es más que una armadura o ropa de explorador grabada con runas fundamentales. Una runa de *potencia para armadura* aumenta el bonificador por objeto a la CA de la armadura y una runa *resiliente* añade un bonificador por objeto a las tiradas de salvación.

Los Precios aquí son para todos los tipos de armadura. No necesitas ajustar el precio de una armadura de cuero a una armadura completa o similar. Estas armaduras están hechas de materiales normales, no de materiales preciosos como la plata del amanecer.

Tipo armadura +1; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +1 para armadura* (aumenta en 1 el bonificador por objeto a la CA).

OBJETO 5 O MÁS

ALTERNATIVAS A LA ARMADURA

Si no quieres llevar armadura o solo estás entrenado en defensa sin armadura, puedes llevar ropa de explorador o *brazales de fuerza*. La ropa de explorador puede grabarse con runas igual que la armadura, por lo que puede proporcionar bonificadores por objeto a la CA o a las salvaciones. Los *brazales de fuerza* otorgan un bonificador +1 por objeto a la CA, con un modificador por Des máximo de +5 y también otorgan un bonificador a las salvaciones. Este objeto se puede encontrar en la pág. 270.

Tipo armadura +1 resiliente; Nivel 8; Precio 500 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +1 para armadura* (aumenta en 1 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resiliente* (bonificador +1 por objeto a las salvaciones).

Tipo armadura +2 resiliente; Nivel 11; Precio 1400 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +2 para armadura* (aumenta en 2 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resiliente* (bonificador +1 por objeto a las salvaciones).

Tipo armadura +2 resiliente mayor; Nivel 14; Precio 4500 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +2 para armadura* (aumenta en 2 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resiliente mayor* (bonificador +2 por objeto a las salvaciones).

Tipo armadura +3 resiliente mayor; Nivel 18; Precio 24 000 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +3 para armadura* (aumenta en 3 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resiliente mayor* (bonificador +2 por objeto a las salvaciones).

Tipo armadura +3 resiliente superior; Nivel 20; Precio 70 000 po

Esta armadura tiene una runa de *potencia +3 para armadura* (aumenta en 3 el bonificador por objeto a la CA) y una runa *resiliente superior* (bonificador +3 por objeto a las salvaciones).

Armaduras mágicas específicas

Estas armaduras tienen aptitudes muy diferentes de las que se pueden obtener grabando runas. Una armadura mágica específica indica sus runas fundamentales, que puedes mejorar, añadir o transferir como de costumbre. No puedes grabar ni transferir runas de propiedad a una armadura específica que no tenga ya, ni eliminar sus runas de propiedad.

ARMADURA COMPLETA DE LA MAREA

INVESTIDO **MÁGICO**

Precio 1000 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta 4**

Motivos acuáticos ondulantes decoran esta sencilla *armadura completa +1 resiliente*. La armadura ha sido modificada para su uso bajo el agua, por lo que su penalizador no se aplica a las pruebas de Acrobacias o Atletismo en el agua o líquidos similares. Mientras llevas puesta la armadura, obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Atletismo para Nadar y puedes respirar bajo el agua.

Activar—Cabalgar las olas **»»** (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Las ondas de la armadura comienzan a ondular, siguiendo el movimiento del agua cercana. La armadura te lanza *caminar sobre las aguas*.

Activar—Sumergirse **»»** (concentrar, manipular, polimorfismo) **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Estás en agua que cubre al menos

OBJETO 10

la mitad de tu cuerpo; **Efecto** Te fusionas con el agua durante 10 minutos. Mientras estás fusionado, no puedes moverte, puedes ver a través del agua si está lo suficientemente clara y puedes oír lo que ocurre fuera de la misma. Por lo general, no se puede dañar al agua, pero si la zona acuática en la que estás fusionado queda sujeta a daño por electricidad o a una aptitud o efecto que la destruye o la deseja, eres expulsado de la misma y sufres 10d6 daño. **Controlar las aguas** te expulsa sin infingirte daño.

ARMADURA DEL LEÓN

OBJETO 12 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso armadura puesta; **Impedimenta 3**

Varias partes de esta *armadura de placas y mallas +2 resiliente* están forjadas en forma de cabeza de león. Las cabezas de león doradas te otorgan una presencia imponente y parecen gruñir activamente a tus enemigos, otorgándote un bonificador +2 por objeto a Intimidación.

Los leones de la armadura funcionan en tandem con el león del escudo del león (pág. 234). Si asestas un impacto crítico con el *escudo del león* usando Mordisco del león, los leones de la armadura rugen en apoyo del escudo, dejando al objetivo del Golpe del escudo asustado 1.

Activar—Rugido de la manada **»»** (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Los leones de tu armadura rugen, intentando acobardar a tus enemigos. Haz una prueba para Desmorralizar a cada enemigo en un radio de 30 pies (9 m). Con un éxito crítico, el objetivo también huye durante 1 asalto.

Tipo armadura del león; Nivel 12; Precio 2000 po

Tipo armadura del león mayor; Nivel 19; Precio 30 500 po

La armadura es una *armadura de placas y mallas +3 resiliente mayor*, el bonificador por objeto es +3 y puedes usar Rugido de la manada una vez por hora en lugar de una vez al día.

COTA SALVAVIDAS

OBJETO 14 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso armadura puesta; **Impedimenta 3**

Esta *armadura laminada +2 fortificante resiliente* tiene una gran gema verde incrustada en un lugar prominente. Mientras la llevas puesta, te sientes tranquilo sabiendo que puede protegerte incluso en circunstancias extremas. La gema brilla con esencia vital y emite una luz verde tan intensa como la de una antorcha. Puedes apagar o encender dicha luz usando una acción individual, que tiene el rasgo concentrar.

Activar—Segunda oportunidad **»** (concentración) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Tienes que morir; **Efecto** La gema de la armadura se vuelve gris al compartir energía vital contigo. La armadura te lanza *aliento vital*.

Activar—Luz protectora **»»** (concentración, manipular) **Efecto** Tocas la gema, generando una pantalla protectora de luz verde. Lanzas un conjuro *escudo* de 5.º rango. Como es normal con el conjuro, no puedes volver a lanzar *escudo* (usando esta activación u otro medio) durante 10 minutos si lo usas para *Bloquear* con el escudo.

Tipo cota salvavidas; Nivel 14; Precio 4000 po

Tipo cota salvavidas mayor; Nivel 20; Precio 52 500 po

La armadura es una *armadura laminada +3 fortificante mayor resiliente*. Luz protectora lanza un conjuro *escudo* de 9.º rango.

ESCAMA IMPENETRABLE

OBJETO 17

POCO COMÚN **INVESTIDO** **MÁGICO**

Precio 12 800 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta 3**



ARMADURA DEL LEÓN



PIEL DE ANGUILA ELÉCTRICA



ARMADURA MÁGICA



COTA SALVAVIDAS



MALLA DE LUZ DE LUNA



ARMADURA COMPLETA DE LA MAREA

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Fabricada con escamas negras lustrosas y superpuestas de adamantita de calidad normal, esta *cota de escamas adamantina +2 fortificante resiliente mayor* parece engrosarse momentáneamente en el punto de impacto cuando es impactada. Siempre que la runa *fortificante* de la armadura consigue convertir un impacto crítico de un enemigo significativo en un golpe normal, una de las escamas de la armadura se vuelve violeta. Obtienes tanta resistencia al daño físico como el número de escamas violeta, hasta un máximo de 8.

Al amanecer de cada día, todas las escamas violeta vuelven a la normalidad.

Requisitos de creación La materia prima inicial tiene que incluir 1600 po de adamantita.

MALLA DE LUZ DE LUNA

OBJETO 7

si tuvieras visión en la penumbra.

Activar–Falta de perspectiva ♦♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas la imagen cosida de la luna nueva en el cuello de la armadura y suprimes el estado deslumbrado durante 1 minuto.

Requisitos de creación La materia prima inicial tiene que incluir 33 po de plata.

PIEL DE ANGUILA ELÉCTRICA

OBJETO 10

INVESTIDO **MÁGICO**

Precio 950 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 1

Las placas de esta *armadura de cuero +1 resbaladiza mayor resiliente* están cubiertas de brillante y resbaladiza piel de anguila. La armadura te otorga la capacidad de respirar bajo el agua y te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo de Nadar y de Sigilo que haces en el agua.

Activar–Desatar carga ♦♦ (manipular) **Frecuencia** una vez por hora;

Efecto Lanzas golpe de trueno de 2.º rango con una CD de 29.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de golpe de trueno.

INVESTIDO **MÁGICO**

Precio 360 po

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 2

Este *camisote de mallas +1 de plata* tiene el cuello adornado con imágenes cosidas de las fases de la luna. Puedes ver a la luz de la luna como

RUNA DE ESCUDO

Aunque en los escudos no se pueden grabar runas de arma o armadura, pueden mejorarse con un tipo específico de runa fundamental (pág. 225) conocida como runa *reforzante*. Solo pueden grabarse en escudos, incluyendo escudos específicos, y cada una incluye valores máximos de Dureza y Puntos de Golpe. Dado que las runas funcionan aumentando la integridad estructural de un escudo en una cierta cantidad, no pueden aumentar la durabilidad de uno más allá de un valor máximo indicado. Los escudos no pueden grabarse con runas de propiedad, solo con runas reforzante.

RUNA REFORZANTE

MÁGICO

Uso grabada en un escudo

Las runas *reforzante* hacen que un escudo sea mucho más duradero, permitiéndole bloquear ataques más poderosos.

Tipo runa reforzante inferior; Nivel 4; Precio 75 po

La Dureza del escudo aumenta en 3, obtiene 44 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 22 (máximo 8 de Dureza, 64 de PG y 32 de UR).

OBJETO 4 O MÁS

Tipo runa reforzante menor; Nivel 7; Precio 300 po

La Dureza del escudo aumenta en 3, obtiene 52 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 26 (máximo 10 de Dureza, 80 PG y 40 UR).

Tipo runa reforzante moderada; Nivel 10; Precio 900 po

La Dureza del escudo aumenta en 3, obtiene 64 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 32 (máximo 13 de Dureza, 104 PG y 52 UR).

Tipo runa reforzante mayor; Nivel 13; Precio 2500 po

La Dureza del escudo aumenta en 5, obtiene 80 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 42 (máximo 15 de Dureza, 120 PG y 60 UR).

Tipo runa reforzante superior; Nivel 16; Precio 8000 po

La Dureza del escudo aumenta en 5, obtiene 84 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 42 (máximo 17 de Dureza, 136 PG y 68 UR).

Tipo runa reforzante suprema; Nivel 19; Precio 32 000 po

La Dureza del escudo aumenta en 7, obtiene 108 Puntos de Golpe adicionales y su UR aumenta en 54 (máximo 20 de Dureza, 160 PG y 80 UR).



ESCUDO DE
MADERA DEL OCASO



GUARDIÁN
DE LA FORJA



ESCUDO
INDESTRUCTIBLE



ESCUDO DEL LEÓN



ESCUDO
REFLECTANTE

ESCUDOS

Todos los escudos mágicos son objetos específicos con una amplia variedad de efectos protectores, como se describe en sus entradas.

Escudos de materiales preciosos

Los escudos hechos de materiales preciosos son más caros y tienen distinta durabilidad. Puedes fabricar rodelas y la mayoría de los escudos con cualquiera de estos materiales preciosos, pero solo se pueden fabricar escudos paveses con madera del ocaso.

ESCUDO DE ADAMANTITA

OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos de adamantita son especialmente recios y, cuando se usan para dar un Golpe con un escudo, se convierten en armas adamantinas.

Tipo rodelá de adamantita de calidad normal; **Nivel 8; Precio** 400 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** adamantita por valor de al menos 50 po

La rodelá tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Tipo escudo de adamantita de calidad normal; **Nivel 8; Precio** 440 po; **Impedimenta 1; Requisitos de creación** adamantita por valor de al menos 55 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

Tipo rodelá de adamantita de alta calidad; **Nivel 16; Precio** 8000 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** adamantita por valor de al menos 4000 po

La rodelá tiene Dureza 11, PG 44 y UR 22.

Tipo escudo de adamantita de alta calidad; **Nivel 16; Precio** 8800 po; **Impedimenta 1; Requisitos de creación** adamantita por valor de al menos 4400 po

El escudo tiene Dureza 13, PG 52 y UR 26.

ESCUDO DE HIERRO FRÍO

OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el escudo

Los escudos de hierro frío no suelen tener un efecto adicional, aunque se consideran armas de hierro frío cuando se usan para dar un Golpe con un escudo.

Tipo rodelá de hierro frío de baja calidad; **Nivel 2; Precio** 30 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** hierro frío por valor de al menos 15 pp

La rodelá tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de hierro frío de baja calidad; **Nivel 2; Precio** 34 po; **Impedimenta 1; Requisitos de creación** hierro frío por valor de al menos 17 pp

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodelá de hierro frío de calidad normal; **Nivel 7; Precio** 300 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** hierro frío por valor de al menos 375 pp

La rodelá tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo de hierro frío de calidad normal; **Nivel 7; Precio** 340 po; **Impedimenta 1; Requisitos de creación** hierro frío por valor de al menos 425 pp

El escudo tiene Dureza 7, PG 28 y UR 14.

Tipo rodelá de hierro frío de alta calidad; **Nivel 15; Precio** 5000 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** hierro frío por valor de al menos 2500 po

La rodelá tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Tipo escudo de hierro frío de alta calidad; **Nivel 15; Precio** 5500 po;

Impedimenta 1; Requisitos de creación hierro frío por valor de al menos 2750 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 40 y UR 20.

ESCUDO DE MADERA DEL OCASO

OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos de madera del ocaso son Impedimenta 1 más ligeros de lo normal (o Impedimenta ligera si la normal es 1; no tiene efecto en un escudo que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo rodelá de madera oscura de calidad normal; **Nivel 8; Precio** 400 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 50 po

La rodelá tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de madera del ocaso de calidad normal; **Nivel 8; Precio** 440 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 55 po

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo escudo pavés de madera del ocaso de calidad normal; **Nivel 8; Precio** 560 po; **Impedimenta 3; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 70 po

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodelá de madera del ocaso de alta calidad; **Nivel 16; Precio** 8000 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 4000 po

La rodelá tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de madera del ocaso de alta calidad; **Nivel 16; Precio** 8800 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 4400 po

El escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Tipo escudo pavés de madera del ocaso de alta calidad; **Nivel 16; Precio** 11200 po; **Impedimenta 3; Requisitos de creación** madera del ocaso por valor de al menos 5600 po

El escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

ESCUDO DE ORICALCO

OBJETO 17 O MÁS

RARO

Uso varía según el escudo

Las propiedades de los escudos de oricalco para alterar el tiempo resultan especialmente útiles para mantenerlos intactos. La primera vez al día que un escudo de oricalco tendría que quedar destruido, se queda con 1 Punto de Golpe y el estado roto.

Tipo rodelá de oricalco de alta calidad; **Nivel 17; Precio** 12 000 po; **Impedimenta L; Requisitos de creación** oricalco por valor de al menos 6000 po

La rodelá tiene Dureza 14, PG 56 y UR 28.

Tipo escudo de oricalco de alta calidad; **Nivel 17; Precio** 13200 po; **Impedimenta 1; Requisitos de creación** oricalco por valor de al menos 6600 po

El escudo tiene Dureza 16, PG 64 y UR 32.

ESCUDO DE PLATA

OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el escudo

Los escudos de plata no suelen tener un efecto adicional aunque cuando se usan para dar un Golpe con el escudo se consideran armas de plata.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

Tipo rodela de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 30 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 15 pp La rodela tiene Dureza 1, PG 4 y UR 2.

Tipo escudo de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 34 po; **Impedimenta 1**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 17 pp El escudo tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo rodela de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 300 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 375 pp La rodela tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 340 po; **Impedimenta 1**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 425 pp El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5000 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 2500 po La rodela tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 5500 po; **Impedimenta 1**; **Requisitos de creación** plata por valor de al menos 2750 po

El escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

ESCUDO DE PLATA DEL AMANECER OBJETO 8 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el escudo

Los escudos de plata del amanecer son Impedimenta 1 más ligeros de lo normal (o Impedimenta ligera si la normal es 1; no tiene efecto en un escudo que normalmente tiene Impedimenta ligera). Cuando se usan para dar un Golpe con escudo, se consideran armas de plata.

Tipo rodela de plata del amanecer de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 400 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata del amanecer por valor de al menos 50 po

La rodela tiene Dureza 3, PG 12 y UR 6.

Tipo escudo de plata del amanecer de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 440 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata del amanecer por valor de al menos 55 po

El escudo tiene Dureza 5, PG 20 y UR 10.

Tipo rodela de plata del amanecer de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8000 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** plata del amanecer por valor de al menos 4000 po

La rodela tiene Dureza 6, PG 24 y UR 12.

Tipo escudo de plata del amanecer de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 8800 po; **Impedimenta L**; **Requisitos de creación** al menos 4400 po de plata del amanecer

El escudo tiene Dureza 8, PG 32 y UR 16.

Escudos específicos

Estos escudos tienen aptitudes únicas que los diferencian de sus homólogos típicos.

ESCUDO IMÁN

OBJETO 11

MÁGICO

Precio 1350 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Este escudo de hierro frío reforzante moderado (Dureza 10, PG 92, UR 46) tiene imanes incrustados que atraen la munición hacia él.

Activar–Atraer proyectil (manipular) **Frecuencia** una vez por minuto; **Desencadenante** Un Golpe con una arma a distancia designa como objetivo a una criatura a 15 pies (45 m) de ti cuando tienes

este escudo alzado y el atacante aún no ha tirado su ataque; **Efecto** El Golpe desencadenante te apunta a ti en vez de a su objetivo normal. Si acierta, obtienes los efectos de la reacción Bloquear con el escudo.

ESCUDO DE FUERZA

OBJETO 9

POCO COMÚN **FUERZA** **MÁGICO**

Precio 650 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Los bordes de este elaborado escudo de acero grabado (Dureza 8, PG 32, UR 16) tienen pequeños azulejos de cristal colocados en patrones de mosaico.

Activar–Burbuja de fuerza (concentrar, fuerza) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El escudo te rodea con una burbuja de fuerza que te protege del daño, otorgándote resistencia 5 al daño físico durante 1 minuto. La activación termina si dejas de sostenerlo.

ESCUDO DE GUARDA CONTRA CONJUROS

OBJETO 6

MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Este escudo tiene glifos sobrenaturales como protección contra la magia. Mientras tengas alzado este escudo de acero (Dureza 6, PG 24, UR 12), obtendrás su bonificador por circunstancia a las tiradas de salvación contra conjuros que te tengan como objetivo (así como a la CA) y podrás Bloquear con el escudo conjuros que te tengan como objetivo si dispones de dicha acción.

ESCUDO DEL LEÓN

OBJETO 6

MÁGICO

Precio 245 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Este escudo de acero (Dureza 6, PG 36, UR 18) está forjado en forma de cabeza de león rugiente, y la cabeza funciona como un *umbo de escudo +1 de golpe* que no se puede quitar.

Activar–Mordisco del león (manipular); **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** Tienes el escudo alzado; **Efecto** Animas la cabeza de león y asestas un Golpe cuerpo a cuerpo con ella. Las fauces mordedoras del escudo son una arma marcial cuerpo a cuerpo que infinge 2d6 daño perforante y tiene el rasgo letal d6; no puede mejorarse con runas. El escudo permanece animado durante 1 minuto, durante el cual puedes asestar un Golpe con él cada vez que Alzas el escudo, así como con una acción de Golpe.

ESCUDO DEL MATADRAGONES

OBJETO 9

POCO COMÚN **MÁGICO**

Precio 670 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Un escudo del matadragones es un escudo de acero cubierto con piel de dragón (de un dragón específico), lo que distingue visualmente cada escudo de los demás. Mientras está alzado, este escudo de acero (Dureza 8, PG 32, UR 16) otorga su bonificador por circunstancia a las salvaciones de Reflejos contra los efectos de área (así como a la CA, como de costumbre).

Mientras sostienes el escudo, también te concede un bonificador +2 por circunstancia a las salvaciones de Voluntad contra la aptitud

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Sustitutos

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

presencia temible de un dragón. El escudo tiene resistencia 10 contra el tipo de daño correspondiente al aliento del dragón cuya piel se utilizó en su creación (por ejemplo, un *escudo del matadragones* hecho con la piel de un dragón diabólico otorgaría resistencia al fuego); esto se aplica después de reducir el daño por Dureza, así que cuando utilizas Bloquear con el escudo, el *escudo del matadragones* sufre 18 puntos menos daño de ataques de ese tipo de daño. Puedes usar Bloquear con el escudo contra efectos que infligen daño de ese tipo.

Requisitos de creación La materia prima inicial tiene que incluir al menos 30 po de piel de dragón.

ESCUDO ESPINOSO

MÁGICO**Precio** 360 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Cinco espinas serradas sobresalen de la superficie de este escudo de acero (Dureza 6, PG 24, UR 12). Las espinas son *púas de escudo de golpe* +1. Cuando usas la reacción Bloquear con el escudo con este, las espinas sufren el daño antes que el propio escudo. Cuando el escudo sufre daño (después de aplicar su Dureza), se desprende una espina por cada 6 daño, reduciendo el daño en 6 y el escudo sufre el daño restante. Cuando ya no quedan espinas, el escudo sufre daño normal.

Cuando se acaban todas las espinas, pierdes la capacidad de atacar con ellas hasta que se regeneran al día siguiente.

Activar–Disparar espina ♦ (manipular); **Efecto** Disparas una de las espinas del escudo a un objetivo. Una espina disparada utiliza las estadísticas de las púas, pero es una arma marcial a distancia con un incremento de rango de distancia de 120 pies (36 m).

ESCUDO FLOTANTE

POCO COMÚN MÁGICO**Uso** atado a 1 mano; **Impedimenta** L

Un *escudo flotante* suele estar tallado con motivos de alas. Esta rodea (Dureza 6, PG 24, UR 12) puede protegerte por su cuenta.

Activar–Flotar ♦ (manipular); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El escudo se libera mágicamente y flota desde tu brazo junto a ti, otorgándote su bonificador automáticamente, como si hubieras Alzado el escudo. Como no estás empuñando el escudo, no puedes usar reacciones como Bloqueo con el escudo, pero obtienes sus beneficios incluso cuando usas las dos manos. Al cabo de 1 minuto, cae al suelo, poniendo fin a su efecto flotante. Mientras el escudo esté cerca de ti, podrás Interactuar para agarrarlo y poner fin a su efecto flotante.

Tipo escudo flotante; **Nivel** 11; **Precio** 1250 po**Tipo** escudo flotante mayor; **Nivel** 16; **Precio** 9000 po

Puedes activar el escudo cualquier número de veces al día.

ESCUDO INDESTRUCTIBLE

RARO MÁGICO**Precio** 24 000 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Un escudo indestructible es un *escudo adamantino de alta calidad reforzante mayor* (Dureza 17, PG 136) que puede resistir casi cualquier daño. Solo puede ser dañado por *desintegrar* (tira el daño como si fuera contra una criatura que falló su salvación) o por un artefacto ligado a la destrucción.

Requisitos de creación La materia prima tiene que incluir al menos 4400 po de adamantita.

ESCUDO RECIO

MÁGICO**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Con un diseño superior y una artesanía excelente, este escudo de acero tiene mayor Dureza que sus homólogos no mágicos, lo que lo hace más difícil de romper y destruir.

Tipo inferior; **Nivel** 4; **Precio** 100 po

El escudo tiene Dureza 8, PG 64 y UR 32.

Tipo menor; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

El escudo tiene Dureza 10, PG 80 y UR 40.

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

El escudo tiene Dureza 13, PG 104 y UR 52.

Tipo mayor; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po

El escudo tiene Dureza 15, PG 120 y UR 60.

Tipo superior; **Nivel** 16; **Precio** 10 000 po

El escudo tiene Dureza 17, PG 136 y UR 68.

Tipo supremo; **Nivel** 19; **Precio** 40 000 po

El escudo tiene Dureza 20, PG 160 y UR 80.

ESCUDO REFLECTANTE

OBJETO 18

POCO COMÚN MÁGICO**Precio** 18 000 po**Uso** atado a 1 mano; **Impedimenta** L

Esta *rodela de plata de alta calidad* (Dureza 6, PG 24, UR 12) está pulida hasta alcanzar un brillo especular. Funciona como un *escudo de guarda contra conjuros* (ver más abajo) que también puede reflejarlos.

Activar–Reflejar conjuro ♦ (concentrar); **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Eres objetivo de un conjuro; **Requisitos** El escudo reflectante está alzado; **Efecto** Tratas de reflejar el conjuro hacia su lanzador. El escudo contrarresta el conjuro, con un rango de contrarrestar 9° y un modificador a contrarrestar de +30. Si el conjuro se contrarresta con éxito, se refleja contra su lanzador.

Requisitos de creación La materia prima inicial tiene que incluir al menos 2750 po de plata.

GUARDIÁN DE LA FORJA

OBJETO 10

POCO COMÚN MÁGICO**Precio** 975 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

El símbolo religioso de Torag, el dios de la forja (un ornamentado martillo de construcción enana) adorna la superficie de este *escudo de acero reforzante menor* (Dureza 8, PG 72, UR 36), que es un símbolo religioso de Torag.

Tú y cualquier aliado adyacente obtendréis resistencia al fuego 5 mientras tengáis el escudo alzado. Cuando se usa para Bloquear con el escudo, el *guardián de la forja* resuena como el golpe de martillo de un herrero y el símbolo brilla como si estuviera iluminado por el fuego de un horno.

Activar–Fuegos de forja ♦ (concentrar, fuego); **Desencadenante** Usas el *guardián de la forja* para Bloquear con el escudo el ataque de una criatura adyacente y el escudo sufre daño; **Efecto** La criatura atacante sufre 2d6 daño por fuego.

RUNAS DE ARMA

Runas fundamentales de armas

DE GOLPE

MÁGICO

Uso grabada en una arma

Una runa *de golpe* almacena magia destructiva en el arma, aumentando los dados de daño que infinge a dos en lugar de uno. Por ejemplo, una *daga +1 de golpe* infligiría 2d4 daño en lugar de 1d4.

Puedes mejorar la runa *de golpe* ya grabada en una arma a una versión más potente, aumentando los valores de la existente a los de la nueva. Para ello, has de tener la fórmula de la más potente y el Precio de la mejora es la diferencia entre los de las dos runas.

Tipo de golpe; Nivel 4; **Precio** 65 po**Tipo de golpe mayor;** Nivel 12; **Precio** 1065 po

El arma infinge tres dados de daño de arma.

Tipo de golpe superior; Nivel 19; **Precio** 31 065 po

El arma infinge cuatro dados de daño de arma.

RUNA 40 MÁS

MÁGICO

Uso grabada en una arma

Una runa *40 más* hace que la fuerza de tu golpe sea casi infinita. Una vez activada, la runa libera su energía para golpear a todos los enemigos cercanos. Si tu objetivo ha sido derrotado, la runa se libera de nuevo para golpear a un enemigo cercano.

Un arma *animada* vuela de forma autónoma y golpea a tus enemigos.

Activar–Liberar (concentrar, manipular) **Efecto** Sueltas el arma y esta revolotea por el aire, luchando por sí sola contra el último enemigo al que atacaste o contra el enemigo más cercano si tu objetivo ha sido derrotado. Al final de tu turno cada asalto, el arma puede Volar hasta su Velocidad de vuelo de 40 pies (12 m) y volver a Volar o Golpear a una criatura a su alcance.

El arma ocupa un espacio de 5 pies (1,5 m), pero no bloquea ni impide a los enemigos que intenten moverse a través de ese espacio, tampoco se beneficia del flanqueo ni lo proporciona. No puede moverse a través del espacio de un enemigo. No puede usar reacciones y sus acciones de Volar no activan reacciones.

Mientras está activada, una arma *animada* asesta Golpes con un modificador al ataque de +24 más su bonificador por objeto a las tiradas de ataque. Utiliza el daño normal del arma, pero tiene un modificador +0 a la Fuerza. Las aptitudes que se activan automáticamente con un impacto o impacto crítico siguen funcionando, pero el arma no puede activarse ni beneficiarse de ninguna de tus aptitudes mientras está animada.

Cada asalto, cuando acabas de utilizar sus acciones, haz una prueba plana CD 6. Si fallas, la activación termina. El arma cae al suelo y no puede ser Liberada de nuevo durante 10 minutos.

POTENCIA PARA ARMA

RUNA 20 MÁS

MÁGICO

Uso grabada en una arma

Las mejoras mágicas hacen que esta arma golpee certeramente. Las tiradas de ataque con ella obtienen un bonificador +1 por objeto y en el arma se puede grabar una runa de propiedad.

Puedes mejorar la runa *de potencia para arma* ya grabada en una arma a una versión más fuerte, aumentando los valores de la existente a los de la nueva. Para ello, has de tener la fórmula de la más potente y el Precio de la mejora es la diferencia entre los de las dos runas.

Tipo potencia +1 para arma; Nivel 2; **Precio** 35 po; **Requisitos de creación** Rango experto en Artesanía.**Tipo potencia +2 para arma;** Nivel 10; **Precio** 935 po; **Requisitos de creación** Rango maestro en Artesanía.

El bonificador por objeto a las tiradas de ataque es +2 y el arma puede grabarse con dos runas de propiedad.

Tipo potencia +3 para arma; Nivel 16; **Precio** 8935 po; Requisitos de creación Rango legendario en Artesanía.

El bonificador por objeto a las tiradas de ataque es +3 y el arma puede grabarse con tres runas de propiedad.

Runas de propiedad de arma

AFILADA

RUNA 13

POCO COMÚN MÁGICO

Precio 3000 po**Uso** grabado en una arma cuerpo a cuerpo cortante o perforante

Los filos de una arma *afilada* son sobrenaturales. Los ataques con ella resultan en un impacto crítico con un 19 en el dado si el resultado es un éxito. Esta propiedad no tiene efecto si con un 19 el resultado es un fallo.

ANIMADA

RUNA 13

POCO COMÚN MÁGICO

Precio 2700 po**Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpo

ASTRAL

ESPIRITUAL MÁGICO

Uso grabada en una arma

Las armas *astrales* utilizan la poderosa energía espiritual del Plano Astral. Esta runa tiene los mismos efectos que una de *toque fantasmal*, además de que los golpes con ella infligen 1d6 daño espiritual adicionales. Si se utiliza para atacar a una criatura que está poseyendo a otra, no infinge daño a la criatura poseída. En un impacto crítico contra una criatura que posee a otra criatura, la poseedora ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o ser expulsada y quedar incapaz de poseer a una criatura durante 1d4 asaltos.

Tipo astral; Nivel 8; **Precio** 450 po**Tipo astral mayor;** Nivel 15; **Precio** 6000 po

La CD de la salvación es 36. El daño espiritual infligido por esta arma ignora la resistencia espiritual del objetivo.

BRILLANTE

MÁGICO

Uso grabada en una arma

Esta runa hace que el arma se transforme en energía pura y brillante. Infinge 1d4 daño por fuego adicional en un Golpe con éxito, así como 1d4 daño espiritual a los infernales y 1d4 daño por vitalidad a los muertos vivientes. Con un impacto crítico, el objetivo tiene que superar una salvación de Fortaleza CD 29 o quedar cegado durante 1 asalto.

Activar–¡Brilla! (concentrar, luz) **Efecto** Hundes tu arma en la oscuridad para hacer volver la luz. Haz una prueba de contrarrestar con un rango de contrarrestar de 5 y un modificador a contrarrestar de +19 para acabar con un efecto mágico de oscuridad cuya área está al alcance del arma.

Tipo brillante; Nivel 12; **Precio** 2000 po**Tipo brillante mayor;** Nivel 18; **Precio** 24 000 po

La CD de la salvación es 41, el rango de contrarrestar es 9, el mo-



DE GOLPE

DE GOLPE RÁPIDO

RETORNANTE

ELECTRIZANTE

dificador a contrarrestar es +31 y el daño infligido por esta arma ignora las resistencias espiritual, al fuego y vitalidad del objetivo.

CAMBIANTE

MÁGICO

Precio 225 po

Uso grabada en una arma cuerpo a cuerpo

Con un momento de manipulación, puedes convertir esta arma en otra con una forma similar.

Activar–Transformar arma ➔ (manipular) **Efecto** El arma adopta la forma de otra arma cuerpo a cuerpo que requiere el mismo número de manos para empuñarla. Las runas del arma y cualquier material precioso del que esté hecha se aplican a la nueva forma. Las runas de propiedad que no pueden aplicarse a la nueva forma se suprimen hasta que el objeto adopta una forma a la que pueden aplicarse.

Las armas en las que se puede convertir una *cambiente* se basan en los atributos básicos del arma, así que consulta la entrada Manos en la tabla de armas para ver en qué se puede convertir. Por ejemplo, una espada bastarda requiere una mano, aunque obtiene un beneficio a dos manos del rasgo a dos manos. Por lo tanto, una *espada bastarda cambiante* podría convertirse en una espada larga, pero no en un mandoble. Activar esta runa no cambia cuántas manos usas en ese momento para sostener el arma.

CORROSIVA

ÁCIDO MÁGICO

Uso grabada en una arma

El ácido chisporrotea por la superficie del arma grabada con esta runa. Cuando aciertas con el arma, añades 1d6 daño por ácido al daño infligido. Además, en un impacto crítico, la armadura del objetivo (si la tiene) sufre 3d6 daño por ácido (antes de aplicar su Dureza); si el objetivo tiene un escudo alzado, el escudo sufre ese daño en su lugar.

Tipo corrosiva; Nivel 8; Precio 500 po

RUNA 6

Tipo corrosiva mayor; Nivel 15; Precio 6500 po

El daño por ácido infligido por esta arma ignora la resistencia al ácido del objetivo. Aumenta a 6d6 el daño por ácido infligido a una armadura o un escudo en un impacto crítico.

DESCOMPONEDORA

ACÍDO MÁGICO VACÍO

Uso grabada en una arma

Espeluznantes ondas de energía púrpura danzan por la superficie de una arma grabada con esta runa. Cuando golpeas con ella, añades 1d4 daño por vacío al daño infligido. Además, en un impacto crítico, el objetivo sufre 2d4 daño persistente por vacío; si el objetivo tiene un escudo alzado, el escudo sufre la misma cantidad de daño persistente (su portador hace la prueba plana para ver si el daño persistente termina o el DJ tira si el escudo ya no está en posesión de alguien). A diferencia del daño por vacío normal, el daño por vacío de una runa *descomponedora* daña objetos, constructos y similares erosionándolos.

Tipo descomponedora; Nivel 8; Precio 500 po**Tipo descomponedora mayor; Nivel 15; Precio 6500 po**

El daño por vacío infligido por esta arma ignora la resistencia o inmunidad al vacío del objetivo. Aumenta a 4d4 el daño persistente por vacío infligido en un impacto crítico.

RUNA 8 O MÁS

ELÉCTRICA MÁGICO

Uso grabada en una arma

Las armas *electrizantes* emiten arcos eléctricos e infligen 1d6 daño adicional por electricidad en caso de impacto. En un impacto crítico, la electricidad se extiende para infligir la misma cantidad de daño por electricidad a otras dos criaturas a tu elección en un radio de 10 pies (3 m) del objetivo.

Tipo electrizante; Nivel 8; Precio 500 po**Tipo electrizante mayor; Nivel 15; Precio 6500 po**

El daño por electricidad infligido por esta arma ignora la resistencia a la electricidad del objetivo (y la de las otras criaturas en caso de impacto crítico).

RUNA 8 O MÁS

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

EXTENSIBLE**MÁGICO****Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpo

Una runa extensible te permite alargar el arma hasta longitudes imposibles.

Activar—Extender (manipular) **Efecto** Extiendes tu arma, dándole un alcance imposible. Golpeas con el arma y tienes un alcance de 60 pies (18 m) para el Golpe.**Tipo** extensible mayor; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po**Type** greater extending; **Level** 13; **Price** 3,000 gp

La activación te otorga un alcance de 120 pies (36 m) para el Golpe.

RUNA 9 O MÁS**FLAMÍGERA****FUEGO****MÁGICO****Uso** grabada en una arma

Un arma con esta runa está potenciada con una llama parpadeante. El arma infinge 1d6 puntos adicionales de daño por fuego en un Golpe con éxito, más 1d10 daño persistente por fuego en un impacto crítico.

Tipo flamígera; **Nivel** 8; **Precio** 500 po**Tipo** flamígera mayor; **Nivel** 15; **Precio** 6500 po

Aumenta a 2d10 el daño persistente en un impacto crítico. El daño por fuego infligido por esta arma (incluido el daño persistente por fuego) ignora la resistencia al fuego del objetivo.

GÉLIDA**FRÍO****MÁGICO****Uso** grabada en una arma

Esta arma está potenciada con un hielo congelador. Infinge 1d6 daño por frío adicionales en un golpe con éxito. En un impacto crítico, el objetivo también quedará lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 24.

Tipo gélida; **Nivel** 8; **Precio** 500 po**Tipo** gélida mayor; **Nivel** 15; **Precio** 6500 po

La CD de salvación es 34. El daño por frío infligido por esta arma ignora la resistencia al frío del objetivo.

RUNA 8 O MÁS**GOLPE RÁPIDO****RUNA 16****RARO****MÁGICO****Precio** 10 000 po**Uso** grabada en una armaLos ataques con una arma de *golpe rápido* son sobrenaturalmente rápidos. Mientras empuñas una de ellas, obtienes el estado acelerado, pero solo puedes usar la acción adicional concedida para asestar un Golpe con la arma grabada.**GRAVE****RUNA 9****MÁGICO****Precio** 700 po**Uso** grabada en una arma

Cuando tu tirada de ataque con esta arma resulta en un impacto crítico y obtiene el efecto de especialización crítica, obtienes un beneficio adicional dependiendo del grupo del arma.

Arco La prueba de Atletismo para liberar el proyectil es CD 20.**Arma de asta** Puedes desplazar al objetivo hasta 10 pies (3 m).**Arma de fuego** Al objetivo se le impone un penalizador -4 a su sal-vación (consulta *Armas y Mecanismos* para más información sobre las armas de fuego).**Ballesta** Si el objetivo del impacto crítico está adyacente a una superficie, el proyectil acierta en ella, como en la especialización crítica de arco (*Manual de juego*, pág. 283).**Clava** Puedes apartar de ti al objetivo hasta 15 pies (4,5 m) de distancia.**Cuchillo** Al objetivo se le impone un penalizador de -5 pies (1,5 m) por estatus a su Velocidad mientras sufre el daño persistente por sangrado.**Dardo** El daño base persistente por sangrado aumenta a 2d6.**Escudo** Puedes apartar de ti al objetivo hasta 10 pies (3 m).**Espada** El objetivo queda desprevenido hasta el final de tu siguiente turno.**Hacha** Puedes dañar a una tercera criatura, con las mismas restricciones.**Honda** Al objetivo también se le impone un penalizador de -10 pies (3 m) por estatus a su Velocidad durante 1 asalto si falla la salvación.**Lanza** El estado dura 2 asaltos.**Mangual** Desplazas al objetivo 5 pies (1,5 m). No puedes alejarlo de ti, pero podrás moverlo en otra dirección como quieras.**Martillo** También puedes alejar al objetivo 5 pies (1,5 m) de ti de un golpe.**Pelea** Al objetivo se le impone un penalizador -4 a su salvación.**Pico** El daño adicional del efecto de especialización crítica aumenta a 4 por dado de daño del arma.**HIRIENTE****MÁGICO****Precio** 340 po**Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpo cortante o perforanteSe dice que las armas con runas *hirientes* tienen sed de sangre. Cuando aciertas a una criatura con una arma *hiriente*, infinges 1d6 daño persistente adicional por sangrado.**RUNA 7****ONDA DE CHOQUE****POCO COMÚN****MÁGICO****Precio** 3000 po**Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpo contundenteLas armas de *onda de choque* aumentan mágicamente su densidad e impulso cuando se blanden, creando un impacto estremecedor en los que están cerca. Los Golpes con esta arma infligen tanto daño contundente por salpicadura como el número de dados de daño del arma. Eres inmune a este daño por salpicadura.**RUNA 13****RESERVA DE CONJUROS****POCO COMÚN****MÁGICO****Precio** 2700 po**Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpoUna runa de *reserva de conjuros* crea una reserva de energía sobrenatural dentro del arma grabada. Un lanzador de conjuros puede dedicar 1 minuto a lanzar un conjuro de 3.^{er} rango o inferior sobre el arma. El conjuro tiene que requerir 2 acciones o menos para lanzarse y tiene que poder designar como objetivo a una criatura que no es el lanzador. El conjuro no tiene efecto inmediato, sino que se almacena para más tarde.Cuando empuñas una arma de *reserva de conjuros*, conoces inmediatamente el nombre y el rango del conjuro almacenado. Un arma de

Introducción**Cómo dirigir la partida****Cómo crear partidas****La Era de los Presagios Perdidos****Subsistemas****Tesoros****Cómo usar los objetos****Armas y armaduras****Runas****Runas de armadura****Armaduras****Runa de escudo****Escudos****Runas de arma****Armas mágicas****Alquimia****Bombas****Elixires****Venenos****Materiales alquímicos****Materiales****Magia momentánea****Munición** **Aceites****Pociones****Pergaminos****Talismanes****Consumibles maravillosos****Adornos de poder****Objetos cúspide****Objetos de compañero****Objetos sostenidos****Bastones****Varitas****Objetos puestos****Gemas y obras de arte****Artefactos****Objetos inteligentes****Objetos malditos****Reliquias****Tabla de tesoros****Glosario e índice**

reserva de conjuros encontrada como tesoro tiene un 50% de posibilidades de tener un conjuro almacenado a elección del DJ.

Activar—Liberación canalizada (concentrar) **Requisitos** Hay un conjuro almacenado en el arma; **Efecto** Asesta un Golpe con el arma. Gastas el conjuro almacenado como parte de dicho Golpe; esto vacía el conjuro del arma y permite almacenar de nuevo un conjuro en ella. Si el golpe impacta, el conjuro se dirige al objetivo del ataque. Si requiere una tirada de ataque, el resultado de tu tirada de ataque con el arma determina el grado de éxito del conjuro y, si requiere una tirada de salvación, la CD es 30.

Activar—Liberación segura (concentrar) **Efecto** Gastas inofensivamente el conjuro almacenado. Esto libera el arma para que se le lance un nuevoconjuro.

RETORNANTE

MÁGICO**Precio** 55 po**Uso** grabada en una arma arrojadiza

Cuando asestas un Golpe a distancia con esta arma, vuela de vuelta a tu mano una vez completado el Golpe. Si tus manos están ocupadas cuando el arma regresa, cae al suelo en tu espacio.

RUNA 3

asustado 1.

Tipo temible; Nivel 5; Precio 160 po**Tipo temible mayor; Nivel 12; Precio** 2000 po

Cuando asestas un impacto crítico con esta arma, el objetivo queda asustado 2.

TOQUE FANTASMAL

RUNA 4

MÁGICO**Precio** 75 po**Uso** grabada en una arma

Un arma grabada con esta runa puede dañar a criaturas que no tienen forma física. Un arma de *toque fantasmal* es particularmente efectiva contra criaturas incorporales, que casi siempre tienen una vulnerabilidad específica a las armas de *toque fantasmal*. Las criaturas incorpóreas pueden tocar, sostener y blandir armas de *toque fantasmal* (a diferencia de la mayoría de objetos físicos).

TRONANTE

RUNA 8 O MÁS

MÁGICO SONIDO**Uso** grabada en una arma

Un arma *tronante* lanza un trueno cuando golpea e infinge 1d6 daño sónico adicional en un Golpe con éxito. En un impacto crítico, el objetivo ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 24 o quedar ensordecido durante 1 minuto (1 hora en caso de fallo crítico).

Tipo tronante; Nivel 8; Precio 500 po**Tipo tronante mayor; Nivel 15; Precio** 6500 po

La CD de la salvación es 34, y la sordera es permanente. El daño sónico infligido por esta arma ignora la resistencia al sonido del objetivo.

VITALIZANTE

RUNA 5 O MÁS

MÁGICO**Uso** grabada en una arma

Un arma *vitalizante* rebosa energía vital e infinge 1d6 daño adicional persistente por vitalidad a los muertos vivientes. Con un impacto crítico, el muerto viviente queda debilitado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Tipo vitalizante; Nivel 5; Precio 150 po**Tipo vitalizante mayor; Nivel 14; Precio** 4300 po

Aumenta a 2d6 el daño persistente por vitalidad. En un impacto crítico, la criatura muerta viviente queda anodada 1 y debilitada 1 mientras sufre el daño persistente de esta runa.

VORPALINA

RUNA 17

RARO MÁGICO**Precio** 15 000 po**Uso** grabada en una arma cuerpo a cuerpo cortante

Creadas originalmente para matar a los legendarios jabberwocks, las armas *vorpalinas* son igual de efectivas contra casi cualquier enemigo con cabeza.

Activar—Zis zas (concentrar, incapacitación, muerte) **Desencadenante**

Obtienes un 20 natural en un Golpe con el arma contra una criatura que tiene cabeza, obtienes un éxito crítico e infinges daño cortante; **Efecto** El objetivo ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 37 o ser decapitado. Esto mata a cualquier criatura excepto a las que no necesitan una cabeza para vivir. Para criaturas con múltiples cabezas, esto normalmente solo mata a la criatura si le cortas su última cabeza.

Requisitos de creación Eres sacrílego.

SAGRADA

RUNA 11

MÁGICO SAGRADA**Precio** 1400 po**Uso** grabada en una arma que no es profana

Un arma *sagrada* controla una poderosa energía celestial. Los Golpes asestados con ella obtienen el rasgo sagrado e infligen 1d4 daño espiritual adicional o 2d4 adicional contra un objetivo sagrado. Si eres sacrílego, quedas debilitado 2 mientras llevas o empuñas esta arma.

Activar—Curación sagrada (concentrar, curación, vitalidad) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Tienes éxito crítico en un Golpe contra una criatura profana con el arma; **Efecto** Recuperas tantos PG como el doble del nivel de la criatura profana.

Requisitos de creación Eres sagrado.

TEMIBLE

RUNA 5 O MÁS

EMOCIÓN MÁGICO MENTAL MIEDO**Uso** grabada en una arma

Cuando asestas un impacto crítico con esta arma, el objetivo queda

asustado 1.

Tipo temible; Nivel 5; Precio 160 po**Tipo temible mayor; Nivel 12; Precio** 2000 po

Cuando asestas un impacto crítico con esta arma, el objetivo queda asustado 2.

ARMAS MÁGICAS

Las armas pueden fabricarse con materiales preciosos o infundirse con magia para otorgarles aptitudes poderosas e inusuales.

Armas de materiales preciosos

Las armas fabricadas con materiales preciosos son más caras y a veces tienen efectos especiales. Puedes fabricar armas de metal con cualquiera de estos materiales excepto con madera del ocaso y armas de madera con madera del ocaso. Para determinar el Precio de 10 unidades de munición, utiliza el Precio base de una arma individual, sin añadir ningún extra por Impedimenta.

ARMA ADAMANTINA

OBJETO 11 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas adamantinas tienen un aspecto negro brillante y atravesan con facilidad los objetos menores. Tratan cualquier objeto al que aciertan como si tuviera la mitad de la Dureza habitual, a menos que la Dureza del objeto sea mayor que la del arma adamantina (pág. 253).

Tipo arma adamantina de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 175 po de adamantita + 175 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma adamantina de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13 500 po + 1350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 6750 po de adamantita + 675 po por unidad de Impedimenta

ARMA DE HIERRO FRÍO

OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas de hierro frío infligen daño adicional a criaturas con debilidad al hierro frío, como los infernales y las hadas.

Tipo arma de hierro frío de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 40 po + 4 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 20 pp de hierro frío + 2 pp por unidad de Impedimenta

Tipo arma de hierro frío de calidad normal; **Nivel** 10; **Precio** 880 po + 88 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 110 po de hierro frío + 11 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de hierro frío de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 9000 po + 900 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 4500 po de hierro frío + 450 po por unidad de Impedimenta.

ARMA DE MADERA DEL OCASO

OBJETO 11 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas de madera del ocaso son tan oscuras como el ébano, con un ligero tinte púrpura. El Impedimenta de una arma de madera del ocaso se reduce en 1 (o a Impedimenta ligera si su peso normal es 1; no tiene efecto en una arma que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo arma de madera del ocaso de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 175 po de madera del ocaso + 175 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de madera del ocaso de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13500 po + 1350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 6750 po de madera del ocaso + 675 po por unidad de Impedimenta

creación al menos 6750 po de madera del ocaso + 675 po por unidad de Impedimenta

ARMA DE ORICALCO

OBJETO 18

RARO

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas de oricalco pueden tener cuatro runas de propiedad mágicas en lugar de tres. Debido a las propiedades temporales del oricalco, grabar la runa de propiedad de arma *golpe rápido* en una arma de oricalco cuesta la mitad del Precio normal (aunque transferir la runa a una arma hecha de otro material requiere que primero pagues el Precio restante y luego pagues el coste de la transferencia).

Tipo arma de oricalco de alta calidad; **Nivel** 18; **Precio** 22 500 po + 2250 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 11 250 po de oricalco + 1125 po por unidad de Impedimenta

ARMA DE PLATA

OBJETO 2 O MÁS

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas de plata infligen daño adicional a las criaturas con debilidad a la plata, como los hombres lobo, e ignoran las resistencias de algunas otras criaturas, como los diablos.

Tipo arma de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 40 po + 4 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** 20 pp de plata + 2 pp por unidad de Impedimenta

Tipo arma de plata de calidad normal; **Nivel** 10; **Precio** 880 po + 88 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 110 po de plata + 11 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de plata de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 9000 po + 900 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 4500 po de plata + 450 po por unidad de Impedimenta

ARMA DE PLATA DEL AMANECER

ARMA 11 O MÁS

POCO COMÚN

Uso varía según el arma; **Impedimenta** varía según el arma

Las armas de plata del amanecer son algo más ligeras que las de plata. Un arma de plata del amanecer es Impedimenta 1 más ligera de lo normal (o Impedimenta ligera si su Impedimenta normal es 1; no tiene efecto en una arma que normalmente tiene Impedimenta ligera).

Tipo arma de plata del amanecer de calidad normal; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po + 140 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 175 po de plata del amanecer + 175 po por unidad de Impedimenta

Tipo arma de plata del amanecer de alta calidad; **Nivel** 17; **Precio** 13500 po + 1350 po por unidad de Impedimenta; **Requisitos de creación** al menos 6750 po de plata del amanecer + 675 po por unidad de Impedimenta

Arma mágica básica

Muchas armas mágicas se crean grabando runas en ellas, como se describe en la pág. 225. El bloque de estadísticas de una *arma mágica* cubre los Precios y atributos de las armas más comunes que solo puedes fabricar con runas fundamentales.

ARMA MÁGICA

OBJETO 2 O MÁS

MÁGICO

Uso sostenida con 1 mano



Un arma mágica es una arma grabada únicamente con runas fundamentales. Una runa de *potencia para arma* otorga un bonificador por objeto a las tiradas de ataque con el arma y una runa de *golpe* aumenta el número de dados de daño de arma del arma.

Los Precios que se dan aquí son para todo tipo de armas. No necesitas ajustar el Precio de una clava a una gran hacha o similar. Estas armas están hechas de materiales estándar, no de materiales preciosos como el hierro frío.

Tipo arma +1; Nivel 2; Precio 35 po

Esta arma tiene una runa +1 de potencia para arma (bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con el arma).

Tipo arma +1 de golpe; Nivel 4; Precio 100 po

Esta arma tiene una runa +1 de potencia para arma (bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque con el arma) y una runa de *golpe* (un dado de daño adicional).

Tipo arma +2 de golpe; Nivel 10; Precio 1000 po

Esta arma tiene una runa +2 de potencia para arma (bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque con el arma) y una runa de *golpe* (un dado de daño adicional).

Tipo arma +2 de golpe mayor; Nivel 12; Precio 2000 po

Esta arma tiene una runa +2 de potencia para arma (bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque con el arma) y una runa de *golpe mayor* (dos dados de daño adicionales).

Tipo arma +3 de golpe mayor; Nivel 16; Precio 10 000 po

Esta arma tiene una runa +3 de potencia para arma (bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque con el arma) y una runa de *golpe mayor* (dos dados de daño adicionales).

Tipo arma +3 de golpe superior; Nivel 19; Precio 40 000 po

Esta arma tiene una runa +3 de potencia para arma (bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque con el arma) y una runa de *golpe superior* (tres dados de daño adicionales).

Armas mágicas específicas

Estas armas tienen aptitudes muy diferentes de las que se pueden obtener simplemente grabando runas. Un arma mágica específica enumera sus runas fundamentales, que puedes mejorar, añadir o transferir normalmente. No podrás grabar o transferir runas de propiedad a una arma específica que no tenga ya y no podrás eliminar sus runas de propiedad.

BASTÓN DE ENTRELAZAR

OBJETO 6

MADERA | MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenido con 1 o 2 manos; Impedimenta de – a 2

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

Aunque parece un pequeño disco plano hecho de ramitas, este objeto puede crecer y encogerse. Una vez formado, este bastón de roble está tallado con patrones retorcidos a lo largo de su longitud.

Activar—Formar bastón ♦ (manipular) **Efecto** Haces que las ramitas crezcan o se encojan rápidamente, transformándose en un **bastón +1 de golpe**, un **bastón bo +1 de golpe** o en su forma de disco. En forma de disco, su **Impedimenta** es insignificante y tiene que sostenerse con una mano para activarlo. En las otras formas, tiene la misma **Impedimenta** que una arma normal de su tipo. Puedes cambiar de agarre como parte de la activación.

Cuando expandes el objeto, puedes utilizar la fuerza de la expansión para dar un Salto de altura o intentar Abrir por la fuerza una puerta introduciendo el disco en un hueco antes de la activación. El bastón hace la prueba de Atletismo con un modificador +15.

CARÁMBANO

FRIÓ **MÁGICO**

Precio 10 000 po

Uso sostenida con 2 manos; **Impedimenta** 2

Esta *lanza larga +2 de golpe mayor gélida* parece un único carámbano continuo de más de 6 pies (1,8 m) de largo. El *carámbano* extingue automáticamente los fuegos no mágicos en una emanación de 20 pies (6 m). Mientras lo empuñas, obtienes resistencia al fuego 5.

Activar—Apagar fuegos ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Balanzas el *carámbano* en el área de un fuego mágico encendido y la lanza intenta contrarrestar el fuego con un modificador a contrarrestar de +27. Si falla, no puede volver a intentar contrarrestar el mismo fuego.

Activar—Púa de hielo ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El *carámbano* crece rápidamente, atravesando a las criaturas en una línea de 30 pies (9 m). Cada criatura en el área sufre 11d6 daño por frío con una salvación de Reflejos CD 35. Una criatura que falla su salvación también sufre 3d6 daño persistente por sangrado (el doble en caso de fallo crítico).

DAGA DE LA SERPIENTE

MÁGICO **VENENO**

Precio 150 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L

La hoja serrada de esta *daga +1 de golpe* tiene un tinte verdoso y la empuñadura está esculpida para parecer la cabeza de una serpiente a punto de atacar. Cuando obtengas un éxito crítico en una tirada de ataque con la *daga de la serpiente*, el objetivo quedará indisputado 1 a menos que tenga éxito en una salvación de Fortaleza CD 19. Se trata de un efecto de veneno. Además, puedes activar la daga para envenenar a una criatura con un veneno más potente.

Activar—Gotejar veneno ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Dañas a una criatura con la *daga de la serpiente*; **Efecto** Envenenas a la criatura que a la que aciertas con veneno de daga. **Veneno de daga** (veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración** máxima 4 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno y debilitado 1

FILO ABRASADOR

FUEGO **MÁGICO**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *espada larga +2 de golpe mayor flamígera* tiene una ornamenta-

da empuñadura de oropel y una hoja en forma de llamas estilizadas. Cuando se empuña, la hoja proyecta una iluminación similar a la luz del fuego y emite una luz tenue en un radio de 10 pies (3 m).

Activar—Lanzar fuego ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Lanzas el truco *ignición* desde la espada como un conjuro arcano de 7º rango, usando tu modificador al ataque cuerpo a cuerpo con el *filo abrasador* como tu modificador al ataque de conjuros.

Tipo filo abrasador; **Nivel** 13; **Precio** 2800 po

Tipo filo abrasador mayor; **Nivel** 17; **Precio** 13 800 po

Esta es una *espada larga +3 de golpe mayor flamígera*. Cuando activas la espada para lanzar *ignición*, el conjuro es de 9º rango. Esta arma también tiene la activación Irradiar llamas.

Activar—Irradiar llamas ♦ (aura, concentrar, fuego) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Una emanación de llamas de 10 pies (3 m) irradia del *filo abrasador mayor* durante 1 minuto. Todos los ataques con armas y sin armas tuyos y de tus aliados dentro del área obtienen el efecto de la runa de propiedad *flamígera*.

OBJETO 16

ELECTRICIDAD **MÁGICO**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta *espada ropera +2 de golpe mayor electricizante* tiene una hoja dorada y pequeños arcos eléctricos destellan de la guarda mientras se empuña. Cuando está fuera de la vaina bajo un cielo abierto, la hoja hace que las nubes de tormenta se acumulen lentamente por encima.

Activar—Puñalada de relámpago ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas *relámpago* de 6º rango (CD 33).

Activar—Desviar relámpago ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Desencadenante** Un efecto de Electricidad te designa como objetivo a ti o a una criatura a 10 pies (3 m) de ti, o te tiene a ti o a una criatura a 10 pies (3 m) de ti en su área; **Efecto** Intentas desviar la electricidad de su curso, para que sea absorbida por el *fogonazo de la tormenta*. Elegis una criatura elegible para proteger y haz una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra la CD del efecto de electricidad. Si tienes éxito, la criatura elegida no sufre daño por electricidad del efecto desencadenante.

Tipo fogonazo de la tormenta; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

Tipo fogonazo de la tormenta mayor; **Nivel** 18; **Precio** 21 000 po

Se trata de una *espada ropera +3 de golpe mayor electricizante mayor*. Al activar la espada para lanzar *relámpago*, el conjuro es de 8º rango (CD 38).

OBJETO 5

MÁGICO

Precio 650 po

Uso sostenido con 1 o 2 manos; **Impedimenta** 1

En las manos de un portador que tenga gran fe en un dios, esta sencilla *maza +1 de golpe de madera* se transformará en otra cosa. **Activar—Inclinarse ante un poder superior** ♦ (concentrar) **Requisitos** Adoras a un dios; **Efecto** Ruegas a tu dios y el *garrote del capellán* se convierte en un conducto de su poder. Se transforma en el arma favorita de tu dios (como con la runa *cambiable*) y de punta a punta del arma aparecen grabados el símbolo religioso de tu dios y otras representaciones divinas. Esto dura hasta que se vuelve a utilizar esta activación. Mientras el arma está sincronizada contigo de este modo, obtienes los siguientes beneficios.

OBJETO 14 O MÁS

FOGONAZO DE LA TORMENTA

OBJETO 9

- Si tienes el rasgo sagrado o sacrílego, puedes añadirlo a los Golpes que asestas con el arma.
- Siempre que lanzas un conjuro divino que requiere 2 acciones o más para ser lanzado, el siguiente Golpe que asestas con esta arma antes del final de tu siguiente turno obtiene un bonificador por estatus a su tirada de daño igual al número de dados de daño del arma. Lanzar un conjuro que coincide con las opciones de la fuente divina de tu dios otorga este beneficio sin importar cuántas acciones has gastado en lanzarlo.

HACHA DE REPRESALIA**OBJETO 3****MÁGICO****Precio** 60 po**Uso** sostenida con 2 manos; **Impedimenta 2**

La hoja de esta *gran hacha +1* lleva el diseño de un cráneo humano. Cada vez que una criatura te daña con un ataque, el cráneo cambia su apariencia para parecerse al rostro de dicha criatura. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a tu próxima tirada de daño contra ella antes del final de tu siguiente turno. Como la cara cambia de forma cada vez que sufres daño, solo obtienes el daño adicional si atacas a la criatura que te ha dañado más recientemente.

HIMNO DEL CAZADOR**OBJETO 11****MÁGICO****Precio** 1300 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta 2**

Este *arco largo +2 de golpe* está hecho a mano con madera flexible teñida de verde, grabado con una gran variedad de símbolos rúnicos y encordado con una cuerda de plata del amanecer. Cuando lo disparas en rápida sucesión, los acordes que resuenan generados por la cuerda componen una endecha inquietante que evoca el inevitable fin de todas las cosas. Si tienes el rasgo de clase Perseguir presa, el arma obtiene la runa *tronante* en los Golpes contra tu presa.

Activar—Canción del arco ➔ (concentración) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas una flecha que resuena con la canción del arco. Asesta un Golpe con el arco e infinge daño de forma normal. Siempre que el Golpe no sea un fallo crítico, la flecha explotará en una emanación de 20 pies (6 m) alrededor de tu objetivo, infligiendo 5d10 daño sónico a las criaturas de la zona, incluido el objetivo, con una salvación de Fortaleza básica de CD 28. Cualquier criatura que falle críticamente quedará ensordecida durante 1 minuto. Si alguna criatura de la zona estaba inadvertida o no estaba detectada por ti, descubres su ubicación, con lo que pasa a estar escondida para ti.

HOJA DE PENUMBRA**OBJETO 9****MÁGICO****Precio** 700 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta 1**

Negra como el carbón, esta hoja se vuelve más potente en la oscuridad. A plena luz, funciona como una *espada corta +1* y no parece irradiar un aura mágica ante *detectar magia* o conjuros similares a menos que los conjuros sean de 4.º rango o superior.

En luz tenue o en la oscuridad, la *hoja de penumbra* se convierte en una *espada corta +2 de golpe*. Siempre que utilizas la hoja de pe-

numbra para atacar a una criatura que no te ha detectado, infinges 1d6 daño de precisión adicional.

Para mejorar las runas fundamentales de la *hoja de penumbra*, empieza con la espada corta +1 básica, pero si la mejoras más allá de una espada corta +2 de golpe, las runas también se aplican bajo luz tenue o en la oscuridad.

HONDA MAULLANTE**OBJETO 5****MÁGICO****Precio** 155 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

De brillante cuero marrón, esta *honda +1 de golpe* tiene un único hilo blanco entrelazado en su cuerda.

Activar—Soltar rugido ➔ (manipular, sónico) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tiras del hilo blanco y haces girar la honda en círculos a gran velocidad, haciendo que emita una onda sónica estremecedora. Cada criatura en un cono de 30 pies (9 m) sufre 4d6 daño sónico (salvación básica de Fortaleza CD 21). Toda criatura que falla queda ensordecida durante 1 asalto o 1 hora en caso de fallo crítico.

HORCA DEL GUERRERO**OBJETO 3****MÁGICO****Precio** 50 po**Uso** sostenida con 1 o 2 manos; **Impedimenta 1**

Este *tridente +1*, normalmente grabado con un patrón decorativo que recuerda las escamas de un pez, es una arma común entre los guerreros de ascendencias acuáticas.

Activar—Longitud fluida ➔ (manipular) **Efecto** Extiendes o acortas el mango del tridente. Cuando está extendido, requiere las dos manos para blandirlo y gana el rasgo alcance, pero pierde el rasgo arrojado habitual de los tridentes.

KUKRI SANGRIENTO**OBJETO 6****POCO COMÚN** | **MÁGICO****Precio** 240 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Este *kukri +1 de golpe* tiene una hoja carmesí que, a plena luz, emite un brillo espeluznante. Con un impacto crítico, infinge 1d8 daño persistente por sangrado. Si el objetivo aún no lo sufrió cuando asestaste el impacto crítico, también obtienes 1d8 puntos de golpe temporales durante 1 minuto.

MARTILLO DEL CIELO**OBJETO 20****RARO** | **MÁGICO****Precio** 70 000 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

La robusta cabeza de este *martillo de guerra de oricalco +3 de golpe mayor electrizante flamígero* tiene forma de cometa ardiente.

Activar—Caída de cometa ➔ (concentración) **Desencadenante** Tu tirada de ataque con el *martillo del cielo* obtiene un éxito crítico; **Efecto** Un conjuro arcano *bola de fuego* de 6.º rango estalla en torno al *martillo celeste*. La CD del conjuro es 45. Eres inmune al efecto *bola de fuego*, pero tus aliados no.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *bola de fuego* (6.º rango) y las materias primas iniciales han de incluir 12 375 po de oricalco.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ALQUIMIA

Las sustancias alquímicas no son mágicas. En su lugar, utilizan las propiedades de productos químicos volátiles, minerales exóticos, plantas potentes y otras sustancias, denominadas colectivamente reactivos alquímicos. Por lo tanto, no irradian auras mágicas y no pueden ser neutralizadas ni afectadas por disipar magia. Sus efectos duran un tiempo determinado o hasta que son contrarrestados de alguna manera, por lo general físicamente.

A veces, las reacciones de los reactivos alquímicos crean efectos que parecen mágicos y otras veces están a medio camino entre lo puramente reactivo y lo inexplicable. Los alquimistas pueden infundir reactivos con parte de su propia esencia, lo que les permite crear eficazmente sustancias alquímicas de corta duración sin coste monetario. Incluso en esos casos, a sustancias alquímicas no irradian auras mágicas, sino que utilizan la esencia infundida del alquimista como catalizador adicional para los efectos alquímicos del objeto.

Las reglas para crear sustancias alquímicas se encuentran en la actividad Elaborar (*Manual de juego*, pág. 234) y has de tener la dote de habilidad Artesanía alquímica para crear sustancias alquímicas mediante Elaborar. Fallar críticamente una prueba de Elaborar para crear sustancias alquímicas suele causar un efecto peligroso, como una explosión para una bomba o una exposición accidental para un veneno, además de perder algunos de los materiales. Algunas sustancias alquímicas tienen requisitos adicionales a los establecidos en la actividad Elaborar; estos objetos enumeran sus requisitos en una entrada de Requisitos de creación.

Todas las sustancias alquímicas tienen el rasgo alquímico. La mayoría también tiene el rasgo consumible, lo que significa que el objeto se agota una vez activado. Los rasgos bomba, elixir y veneno indican categorías especiales de sustancias alquímicas, cada una de las cuales se describe en las páginas siguientes. Las sustancias alquímicas sin ninguno de estos rasgos se denominan material alquímico y se describen con más detalle en la pág. 251.

BOMBAS ALQUÍMICAS

Una bomba alquímica combina componentes volátiles que explotan cuando golpea a una criatura u objeto. La mayoría infinge daño, aunque algunas producen otros efectos. Tienen el rasgo bomba.

Las bombas son armas marciales arrojadizas con un incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m). Cuando lanzas una, haces una tirada de ataque con arma contra la CA del objetivo, como harías con cualquier otra arma. Se necesita una mano para sacarla, prepararla y lanzarla. La bomba se activa al lanzarla como un Golpe; no has de activarla por separado. Como consumibles, las bombas no pueden tener runas grabadas, talismanes pegados o beneficiarse de runas otorgadas de otras formas (como de conjuros o de objetos que replican runas de otros objetos). Los conjuros y objetos mágicos que otorgan un bonificador a todos tus ataques (o a todas las armas arrojadizas, por ejemplo) pueden seguir aplicándose a ellas.

Rasgo salpicadura

La mayoría de bombas también tienen el rasgo salpicadura. Cuando utilizas una arma arrojadiza con el rasgo salpicadura, no añades tu modificador por Fuerza a la tirada de daño. Si un ataque con una arma de salpicadura falla, tiene éxito o tiene un éxito crítico, todas las criaturas en un radio de 5 pies (1,5 m) del objetivo (incluido el propio objetivo) sufren el daño por salpicadura indicado. En caso de fallo crítico, la bomba falla por completo y no causa ningún daño. Suma el daño por salpicadura al daño inicial contra el objetivo antes de aplicar la resistencia o debilidad del mismo. En un impacto crítico no se multiplica el daño por salpicadura.

Por ejemplo, si arrojas un frasco de ácido menor y aciertas a tu objetivo, dicha criatura sufre 1 daño por ácido, 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño por ácido por salpicadura. Todas las demás criaturas en un radio de 5 pies (1,5 m) sufren 1 daño por ácido por salpicadura. En caso de impacto crítico, el objetivo sufre 2 daño por ácido y 2d6 daño persistente por ácido, pero el daño por salpicadura sigue siendo 1. Si fallas, el objetivo y todas las criaturas en un radio de 5 pies (1,5 m) sufren solo 1 daño por salpicadura. Si fallas críticamente, nadie sufre daño.

AMPOLLA HORRIBLE

OBJETO 10 MÁS

ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE EMOCIÓN MENTAL MIEDO SALPICADURA VENENO

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar → Golpe

Este frasco está lleno de un turbio gas púrpura que interfiere brevemente con la actividad cerebral normal. Una ampolla horrible infinge el daño mental y el daño por salpicadura mental indicados. Si acierta, el objetivo queda asustado 1 o asustado 2 si el impacto es crítico. Muchos tipos también otorgan un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

La bomba infinge 1d6 daño mental y 1 daño mental por salpicadura.

Tipo moderado; **Nivel 3**; **Precio** 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 2d6 daño mental y 2 daño mental por salpicadura.

Tipo mayor; **Nivel 11**; **Precio** 300 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 3d6 daño mental y 3 daño mental por salpicadura.

Tipo superior; **Nivel 17**; **Precio** 3000 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 4d6 daño mental y 4 daño mental por salpicadura.

BOMBA DE PEGAMENTO

OBJETO 10 MÁS

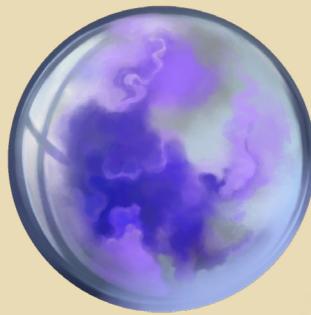
ALQUÍMICO BOMBA CONSUMIBLE



FRASCO DE ÁCIDO



FUEGO DE ALQUIMISTA



AMPOLLA TERRIBLE



BOMBA DE PEGAMENTO

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

Una bomba de pegamento es un mecanismo explosivo inofensivo lleno de sustancias pegajosas. Cuando aciertas a una criatura con una bomba de pegamento, a esa criatura se le impone un penalizador por estatus a su Velocidad durante 1 minuto. Muchos tipos también te otorgan un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

En caso de impacto crítico, una criatura en contacto con una superficie sólida queda pegada a ella e inmovilizada durante 1 asalto y a una criatura que vuela mediante alas, se le enmarañan, lo que la hace caer al suelo sin sufrir daño y no puede volver a Volar durante 1 asalto. Las bombas de pegamento no son efectivas cuando se utilizan sobre una criatura que está en el agua.

El objetivo puede poner fin a cualquier efecto Huyendo o invirtiendo un total de 3 acciones de Interactuar para eliminar cuidadosamente las sustancias pegajosas. Estas acciones de Interacción no tienen por qué ser consecutivas y otras criaturas también pueden llevar a cabo las acciones.

Tipo menor; Nivel 1; Precio 3 po

Al objetivo se le impone un penalizador -10 pies (3 m) y la CD para Huir es 17.

Tipo moderado; Nivel 3; Precio 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque y al objetivo se le impone un penalizador -15 pies (4,5 m) y la CD para Huir es 19.

Tipo mayor; Nivel 11; Precio 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque y al objetivo se le impone un penalizador -15 pies (4,5 m) y la CD para Huir es 28.

Tipo superior; Nivel 17; Precio 2500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque y al objetivo se le impone un penalizador -20 pies (6 m) y la CD para Huir es 37.

FRASCO DE ÁCIDO

ÁCIDO **ALQUÍMICO** **BOMBA** **CONSUMIBLE** **SALPICADURA**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

Este frasco lleno de ácido corrosivo infinge 1 daño por ácido, el daño persistente por ácido indicado y el daño por ácido por salpicadura indicado. Muchos tipos otorgan un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

OBJETO 10 MÁS

Tipo menor; Nivel 1; Precio 3 po

La bomba infinge 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño por ácido por salpicadura.

Tipo moderado; Nivel 3; Precio 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 2d6 daño persistente por ácido y 2 daño por ácido por salpicadura.

Tipo mayor; Nivel 11; Precio 250 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 3d6 daño persistente por ácido y 3 daño por ácido por salpicadura.

Tipo superior; Nivel 17; Precio 2500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 4d6 daño persistente por ácido y 4 daño por ácido por salpicadura.

FUEGO DE ALQUIMISTA

ALQUÍMICO **BOMBA** **CONSUMIBLE** **FUEGO** **SALPICADURA**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

El fuego de alquimista es una combinación de líquidos volátiles que se encienden cuando se exponen al aire. Infinge el daño por fuego, daño persistente por fuego y daño por salpicadura indicados. Muchos tipos otorgan un bonificador por objeto a las tiradas de ataque.

Tipo menor; Nivel 1; Precio 3 po

La bomba infinge 1d8 daño por fuego, 1 daño persistente por fuego y 1 daño por fuego por salpicadura.

Tipo moderado; Nivel 3; Precio 10 po

Obtienes un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 2d8 daño por fuego, 2 daño persistente por fuego y 2 daño por fuego por salpicadura.

Tipo mayor; Nivel 11; Precio 250 po

Obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque. La bomba infinge 3d8 daño por fuego, 3 daño persistente por fuego y 3 daño por fuego por salpicadura.

Tipo superior; Nivel 17; Precio 2500 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto a las tiradas de ataque. La bomba infinge 4d8 daño por fuego, 4 daño persistente por fuego y 4 daño por fuego por salpicadura.

ELIXIRES ALQUÍMICOS

Los elixires son líquidos alquímicos que se utilizan bebiéndolos. Tienen el rasgo elixir. Estos potentes brebajes otorgan al bebedor algunos beneficios alquímicos.

Cómo activar los elixires

Normalmente interactúas para activar un elixir cuando te lo bebes o se lo das a otra criatura. Solo puedes administrar un elixir a una criatura que está a tu alcance y que, o bien es voluntaria, o bien no puede impedir que lo hagas. Normalmente solo necesitas una mano para consumir un elixir o dárselo a otra criatura.

ANTÍDOTO

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **CURATIVO** **ELIXIR**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Un antídoto te protege contra las toxinas. Al beberlo, obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra venenos durante 6 horas.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto.

Tipo moderado; **Nivel 6**; **Precio** 35 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto.

Tipo mayor; **Nivel 10**; **Precio** 160 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto.

Tipo superior; **Nivel 14**; **Precio** 675 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto y, cuando te bebes el antídoto, puedes hacer inmediatamente una salvación contra un veneno de 14.º nivel o inferior que te afecta. Si tienes éxito, el veneno se neutraliza.

ANTIPLAGA

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **CURATIVO** **ELIXIR**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Un antiplaga puede fortalecer las defensas del cuerpo contra las enfermedades. Al beberlo, obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación de Fortaleza contra las enfermedades durante 24 horas; esto se aplica a tu salvación diaria contra la progresión de una enfermedad.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

Obtienes un bonificador +2 por objeto.

Tipo moderado; **Nivel 6**; **Precio** 35 po

Obtienes un bonificador +3 por objeto.

Tipo mayor; **Nivel 10**; **Precio** 160 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto.

Tipo superior; **Nivel 14**; **Precio** 675 po

Obtienes un bonificador +4 por objeto y, cuando te bebes el antiplaga, puedes hacer inmediatamente una tirada de salvación contra una enfermedad de 14.º nivel o inferior que te afecta. Si tienes éxito, te cures de la enfermedad.

ELIXIR DE FORMA DE NIEBLA

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **ELIXIR** **ILUSIÓN** **VISUAL**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Una tenue niebla emana de tu piel, ocultándote durante el tiempo indicado. Como de costumbre, si pasas a estar oculto cuando tu posición

OBJETO 10 MÁS

sigue siendo obvia, no puedes usar esta ocultación para Esconderte o hacer un Movimiento furtivo.

Tipo menor; **Nivel 4**; **Precio** 18 po

La duración es de 3 asaltos.

Tipo moderado; **Nivel 6**; **Precio** 56 po

La duración es de 1 minuto.

Tipo mayor; **Nivel 10**; **Precio** 180 po

La duración es de 5 minutos.

ELIXIR DE LA VIDA

OBJETO 10 MÁS

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **CURATIVO** **ELIXIR**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Los elixires de la vida aceleran los procesos naturales de curación y el sistema inmunológico de las criaturas vivas. Al beber uno de ellos, recuperas el número de Puntos de Golpe indicado y obtienes un bonificador por objeto a las tiradas de salvación contra enfermedades y venenos durante 10 minutos.

Tipo inferior; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

El elixir restablece 1d6 Puntos de Golpe y el bonificador es +1.

Tipo menor; **Nivel 5**; **Precio** 30 po

El elixir restablece 3d6+6 Puntos de Golpe y el bonificador es +1.

Tipo moderado; **Nivel 9**; **Precio** 150 po

El elixir restablece 5d6+12 Puntos de Golpe y el bonificador es +2.

Tipo mayor; **Nivel 13**; **Precio** 600 po

El elixir restablece 7d6+18 Puntos de Golpe y el bonificador es +2.

Tipo superior; **Nivel 15**; **Precio** 1300 po

El elixir restablece 8d6+21 Puntos de Golpe y el bonificador es +3.

Tipo verdadero; **Nivel 19**; **Precio** 8000 po

El elixir restablece 10d6+27 Puntos de Golpe y el bonificador es +4.

ELIXIR DE OJO DE ÁGUILA

OBJETO 10 MÁS

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **ELIXIR**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Tras beber este elixir, percibes sutiles detalles visuales. Durante la siguiente hora, obtienes un bonificador por objeto a las pruebas de Percepción, que es mayor cuando intentas encontrar puertas secretas y trampas.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 4 po

El bonificador es +1 o +2 para encontrar puertas secretas y trampas.

Tipo moderado; **Nivel 5**; **Precio** 27 po

El bonificador es +2 o +3 para encontrar puertas secretas y trampas.

Tipo mayor; **Nivel 10**; **Precio** 200 po

El bonificador es +3 o +4 para encontrar puertas secretas y trampas.

Tipo superior; **Nivel 16**; **Precio** 2000 po

El bonificador es +3 o +4 para encontrar puertas secretas y trampas. Cada vez que pasas a menos de 10 pies (3 m) de una puerta o trampa secreta, el DJ hace automáticamente una prueba secreta por ti para encontrarla.

ELIXIR DE OJO DE BOMBARERO

OBJETO 40 MÁS

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **ELIXIR**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ (manipular)

Esta tintura te permite localizar a tus enemigos. Durante los siguientes 5 minutos, tus Golpes con bombas alquímicas reducen el bonificador por circunstancia a la CA que tus objetivos obtienen por cobertura.

**Tipo** menor; **Nivel** 4; **Precio** 14 po

Reduce en 1 el bonificador por circunstancia de tus objetivos.

Tipo mayor; **Nivel** 14; **Precio** 700 po

Reduce en 2 el bonificador por circunstancia de tus objetivos.

ELIXIR DE OJO DE GATO**OBJETO 2****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR****Precio** 7 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Tras consumir este elixir, tu vista se agudiza y te vuelves sensible incluso al menor movimiento. Durante el siguiente minuto, reduces a 5 la prueba plana para designar como objetivo a criaturas escondidas y no necesitas hacer una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. Estos beneficios solo se aplican contra criaturas a menos de 30 pies (9 m) de ti.

ELIXIR DE PUÑO DE PIEDRA**OBJETO 4****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR** | **MORFISMO****Precio** 13 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Tus puños se vuelven duros como la piedra. Durante 1 hora, tus puños infligen 1d6 daño contundente y pierden el rasgo no letal.

ELIXIR DE TOQUE DEL MAR**OBJETO 5 O MÁS****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR** | **POLIMORFISMO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Este brebaje salado altera la piel de tus manos y pies. Los espacios entre los dedos de tus manos y pies se vuelven palmeados, otorgándote una Velocidad de nado de 20 pies (6 m) durante el tiempo indicado.

Tipo menor; **Nivel** 5; **Precio** 22 po

La duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nivel** 12; **Precio** 300 po

La duración es de 1 hora y puedes respirar bajo el agua.

Tipo mayor; **Nivel** 15; **Precio** 920 po

La duración es de 24 horas y puedes respirar bajo el agua.

ELIXIR DE VISIÓN EN LA OSCURIDAD**OBJETO 2 O MÁS****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Después de beber este elixir, tu vista se agudiza en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad durante el tiempo indicado.

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 6 po

La duración es de 10 minutos.

Tipo moderado; **Nivel** 4; **Precio** 11 po

La duración es de 1 hora.

Tipo mayor; **Nivel** 8; **Precio** 90 po

La duración es de 24 horas.

ELIXIR DEL GUEPARDO**OBJETO 10 O MÁS****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Los compuestos enzimáticos de este elixir fortalecen y estimulan los músculos de tus piernas. Obtienes un bonificador por estatus a tu Velocidad durante el tiempo indicado.

Tipo menor; **Nivel** 1; **Precio** 3 po

El bonificador es +5 pies (1,5 m) y la duración es 1 minuto.

Tipo moderado; **Nivel** 5; **Precio** 25 po

El bonificador es +10 pies (3 m) y la duración es 10 minutos.

Tipo mayor; **Nivel** 9; **Precio** 110 po

El bonificador es +10 pies (3 m) y la duración es 1 hora.

INFUSIÓN DEL BRAVO**OBJETO 2 O MÁS****ALQUÍMICO** | **CONSUMIBLE** | **ELIXIR** | **MENTAL****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Este frasco de cerveza espumosa otorga coraje. Durante la siguiente hora tras beber este elixir, obtienes un bonificador por objeto a las salvaciones de Voluntad, que es mayor al hacer salvaciones de Voluntad contra el miedo.

Tipo menor; **Nivel** 2; **Precio** 7 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +1, o +2 contra el miedo.

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 150 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +2, o +3 contra el miedo.

Tipo mayor; **Nivel** 15; **Precio** 700 po

El bonificador a las salvaciones de Voluntad es +3, o +4 contra el miedo. Si obtienes un éxito en una salvación contra el miedo, obtienes un éxito crítico.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

VENENOS ALQUÍMICOS

Los venenos alquímicos son potentes toxinas destiladas o extraídas de fuentes naturales y hechas más potentes o más fáciles de administrar. El bloque de estadísticas de cada veneno incluye el Precio y las características de una sola dosis. Las dosis de veneno suelen guardarse en un vial o en otro tipo de recipiente seguro.

La aplicación de venenos alquímicos utiliza acciones de Interactuar. Un veneno suele requerir una mano para verterse en la comida o esparcirse en el aire. Para aplicar un veneno a una arma o a otro objeto se necesitan las dos manos, una de las cuales sujetla el arma o el objeto. La entrada Uso de un veneno indica el número de manos necesarias para una forma típica de aplicación, pero el DJ puede determinar que el uso de venenos de otras formas funciona de forma distinta.

Las reglas completas sobre cómo funcionan los venenos y otras afecciones se encuentran en la pág. 430 del *Manual de juego*. Una criatura hace la tirada de salvación indicada tan pronto como se expone al veneno; en caso de fallar la salvación, la criatura avanza a la Etapa 1 del veneno después de que transcurre el período de activación indicado.

Venenos virulentos: algunos venenos tienen el rasgo virulento. Has de tener éxito en dos salvaciones consecutivas para reducir en 1 la fase de una afección virulenta. Un éxito crítico reduce solo en 1 en lugar de en 2 la etapa de una afección virulenta.

Método de exposición

Cada veneno alquímico tiene uno de los siguientes rasgos, que definen cómo puede exponerse una criatura a dicho veneno.

Contacto: un veneno de contacto se activa aplicándolo a un objeto o directamente a la piel de una criatura viva. La primera criatura que toca el objeto afectado tiene que hacer una tirada de salvación contra el veneno; si el veneno se aplica directamente, la criatura tiene que hacer una tirada de salvación inmediatamente cuando el veneno toca su piel. Los venenos de contacto no se pueden aplicar a una criatura mediante un ataque de arma debido a la logística de administrarlos sin envenenarse uno mismo. Normalmente, el período de activación de un veneno de contacto es de 1 minuto.

Herida: un veneno de herida se activa aplicándolo a una arma o munición y afecta al objetivo del primer Golpe realizado utilizando el objeto envenenado. Si tiene éxito e infinge daño perforante o cortante, el objetivo tiene que hacer una tirada de salvación contra el veneno. Si el golpe falla, el objetivo no resulta afectado, pero el veneno permanece en el arma y puedes volver a intentarlo. En caso de fallo crítico o si el golpe no infinge daño cortante o perforante por alguna otra razón, el veneno se gasta pero el objetivo no resulta afectado.

Ingestión: un veneno ingerido se activa aplicándolo a la comida o bebida que va a consumir una criatura viva o colocándolo directamente en la boca de una criatura viva. Una criatura hace una tirada de salvación contra dicho veneno cuando consume el veneno o la comida o bebida tratada con

el veneno. El período de incubación de los venenos ingeridos suele oscilar entre 1 minuto y 1 día.

Inhalación: un veneno inhalado se activa liberándolo de su recipiente. Una vez liberado, el veneno crea una nube que llena un cubo de 10 pies (3 m) de lado y dura 1 minuto o hasta que un viento fuerte disipa la nube. Toda criatura que entra en esta nube queda expuesta al veneno y tiene que hacer una tirada de salvación contra él; una criatura consciente del veneno antes de entrar en la nube puede utilizar una acción individual para contener la respiración y obtener un bonificador +2 por circunstancia a la tirada de salvación durante 1 asalto.

ACÓNITO

OBJETO 10

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 155 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

El acónito aparece en el folclore por su vínculo con los licántropos. Si estás afectado por la maldición de un licántropo y sobrevives a la etapa 3 del acónito, quedas inmediatamente curado de la maldición.

Tirada de salvación Fortaleza CD 30; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 3d10 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 2** 4d10 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 3** 5d10 daño por veneno (1 minuto)

ARSENICO

OBJETO 1

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 3 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Esta toxina es un compuesto de arsénico y otras sustancias. No puedes reducir el valor de tu estado indispuesto mientras te afecta.

Tirada de salvación Fortaleza CD 18; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 5 minutos; **Etapa 1** 1d4 daño por veneno e indispuesto 1 (1 minuto); **Etapa 2** de 1d6 daño por veneno e indispuesto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 1d8 daño por veneno e indispuesto 3 (1 minuto)

BRUMA DE NIEBLA MENTAL

OBJETO 15

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INHALADO VENENO

Precio 1000 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

La bruma de niebla mental puede utilizarse para minar a los lanzadores de conjuros, ya que su efecto sobre las facultades mentales de la víctima es rápido y poderoso.

Tirada de salvación Fortaleza CD 35; **Incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** anonadado 2 (1 asalto); **Etapa 2** anonadado y confuso 3 (1 asalto); **Etapa 3** anonadado y confuso 4 (1 asalto)

CICUTA

OBJETO 17

ALQUÍMICO CONSUMIBLE INGERIDO VENENO

Precio 2250 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)



VAPORES DE AZUFRE



VENENO DE ESCORPIÓN GIGANTE



VINO DE SOPOR



ACÓNITO

La cicuta concentrada es una toxina especialmente letal que detiene la acción muscular, incluida la del corazón de la víctima.

Tirada de salvación Fortaleza CD 38; **Incubación** 30 minutos; **Duración máxima** 60 minutos; **Etapa 1** 16d6 daño por veneno y debilitado 2 (10 minutos); **Etapa 2** 17d6 daño por veneno y debilitado 3 (10 minutos); **Etapa 3** 16d6 daño por veneno y debilitado 4 (10 minutos)

EXTRACTO DE LOTO NEGRO

OBJETO 19

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | CONTACTO | VENENO | VIRULENTO

Precio 6500 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

El extracto de loto negro provoca una grave hemorragia interna.

Tirada de salvación Fortaleza CD 42; **Incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 13d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 15d6 daño por veneno y drenado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 17d6 daño por veneno y drenado 2 (1 asalto)

LÁGRIMAS DE LA MUERTE

OBJETO 20

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | CONTACTO | VENENO | VIRULENTO

Precio 12 0000 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Las lágrimas de la muerte es uno de los venenos alquímicos más potentes, destilado a partir de extractos de otros cinco venenos letales en la proporción adecuada.

Tirada de salvación Fortaleza CD 44; **Incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 10 minutos; **Etapa 1** 20d6 daño por veneno y paralizado (1 asalto); **Etapa 2** 22d6 daño por veneno y paralizado (1 minuto); **Etapa 3** 24d6 daño por veneno y paralizado (1 minuto)

NÉCTAR DE LA FLOR DEL MIEDO

OBJETO 4

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | INHALADO | VENENO

Precio 16 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El néctar de esta flor nocturna del desierto ataca el sistema nervioso

central de la víctima y provoca una sensación de pánico.

Tirada de salvación Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno y asustado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y asustado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 1d6 daño por veneno y asustado 3 (1 asalto)

POLVO DE HONGO DE LA MUERTE

OBJETO 13

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | INGERIDO | VENENO

Precio 450 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

La seta tóxica conocida como hongo de la muerte puede secarse, molerse y tratarse para formar un polvo insípido con efectos acelerados.

Tirada de salvación Fortaleza CD 33; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 7d8 daño por veneno (1 minuto); **Etapa 2** 9d6 daño por veneno e indisposto 2 (1 minuto); **Etapa 3** 8d10 daño por veneno e indisposto 3 (1 minuto)

RAÍZ ARAÑA

OBJETO 9

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | CONTACTO | VENENO

Precio 110 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

La raíz araña, una pasta hecha machacando las raíces finas y filiformes de cierta enredadera, vuelve a la víctima torpe y manazas.

Tirada de salvación Fortaleza CD 28; **Incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 minutos; **Etapa 1** 3d6 daño por veneno y torpe 1 (1 minuto); **Etapa 2** 4d6 daño por veneno y torpe 2 (1 minuto); **Etapa 3** 6d6 daño por veneno y torpe 3 (1 minuto)

RAÍZ DE SEPULTURA

OBJETO 3

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | HERIDA | VENENO

Precio 10 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

La savia blanca y opaca del arbusto de raíz de sepultura nubla la mente.

Tirada de salvación Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d8 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d10 daño por veneno

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

y anonadado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno y anonadado 2 (1 asalto)

RESINA DE QUEMADURA ASOLADORA

OBJETO 11

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **CONTACTO** **VENENO**

Precio 225 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

Esta savia pegajosa y endurecida se recoge de árboles infectados por plagas fúngicas y expuestos a las llamas.

Tirada de salvación Fortaleza CD 30; **Incubación** 1 minuto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 6d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 7d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 9d6 daño por veneno (1 asalto)

VAPORES DE AZUFRE

OBJETO 16

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **INHALADO** **VENENO**

Precio 1500 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

Los vapores de las fraguas del Infierno drenan salud y fuerza por igual.

Tirada de salvación Fortaleza CD 36; **Incubación** 1 asalto; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 7d8 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 8d8 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto); **Etapa 3** 10d8 daño por veneno y debilitado 3 (1 asalto)

VENENO DE ARAÑA

OBJETO 5

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 25 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

Este veneno erosiona las defensas de su objetivo, lo que ayuda a la araña a hacerse con su presa.

Tirada de salvación Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d10 daño por veneno e indispuesto 1 (1 asalto); **Etapa 2** 1d12 daño por veneno, torpe 1 e indispuesto 2 (1 asalto); **Etapa 3** 2d6 daño por veneno, torpe 2 e indispuesto 3 (1 asalto)

VENENO DE CIEMPIÉS GIGANTE

OBJETO 1

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 4 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El veneno de ciempiés gigante causa una grave rigidez muscular.

Tirada de salvación Fortaleza CD 17; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 1d4 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d4 daño por veneno y fatigado (1 asalto); **Etapa 3** 1d4 daño por veneno, torpe 1 y fatigado (1 asalto)

VENENO DE ESCORPIÓN GIGANTE

OBJETO 6

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 40 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El veneno de escorpión provoca un dolor intenso y sus efectos son debilitantes.

Tirada de salvación Fortaleza CD 22; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 2d6 daño por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 2** 2d8 daño

por veneno y debilitado 1 (1 asalto); **Etapa 3** 2d10 daño por veneno y debilitado 2 (1 asalto)

VENENO DE VÍBORA NEGRA

OBJETO 2

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 6 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El veneno de víbora es una forma sencilla pero efectiva de mejorar una arma.

Tirada de salvación Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 3 asaltos; **Etapa 1** 1d4 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 1d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 1d8 daño por veneno (1 asalto)

VENENO DE WYVERN

OBJETO 8

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **VENENO**

Precio 80 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

Debidamente extraído y conservado, el veneno del aguijón de un wyvern es efectivo y directo.

Tirada de salvación Fortaleza CD 26; **Duración máxima** 6 asaltos; **Etapa 1** 3d6 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 2** 3d8 daño por veneno (1 asalto); **Etapa 3** 3d10 daño por veneno (1 asalto)

VENENO LETÁRGICO

OBJETO 2

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **HERIDA** **INCAPACITACIÓN** **SUEÑO** **VENENO**

Precio 7 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El veneno letárgico se utiliza habitualmente en tácticas de guerra por parte de atacantes que quieren a sus víctimas con vida; el emboscador se retira hasta que el veneno hace efecto y la víctima queda inconsciente. Una mayor exposición al veneno letárgico no requiere que el objetivo haga tiradas de salvación adicionales; solo fallar una tirada de salvación contra una exposición continua puede hacer avanzar su etapa.

Tirada de salvación Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 4 horas; **Etapa 1** lentificado 1 (1 asalto); **Etapa 2** lentificado 1 (1 minuto); **Etapa 3** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1 asalto); **Etapa 4** inconsciente sin prueba de Percepción para despertar (1d4 horas)

VINO DE SOPOR

OBJETO 12

ALQUÍMICO **CONSUMIBLE** **INGERIDO** **SUEÑO** **VENENO**

Precio 325 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (manipular)

El vino de sopor se usa sobre todo en intrigas palaciegas, donde una ausencia puede ser más devastadora que una herida. Los personajes inconscientes por el vino de sopor no pueden despertarse por ningún medio mientras dura el veneno, no necesitan comer ni beber mientras están inconscientes de esta forma y parecerá que han fallecido recientemente a menos que quien los examine tenga éxito en una prueba de Medicina CD 40.

Tirada de salvación Fortaleza CD 32; **Incubación** 1 hora; **Duración máxima** 7 días; **Etapa 1** inconsciente (1 día); **Etapa 2** inconsciente (2 días); **Etapa 3** inconsciente (3 días)

MATERIAL ALQUÍMICO

El material alquímico son objetos consumibles que no se beben.

ACEITE DE SERPIENTE

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio 2 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Puedes aplicar aceite de serpiente sobre una herida u otro síntoma externo de una aflicción o estado (como las llagas de una enfermedad o la decoloración de un veneno). Durante la hora siguiente, el síntoma desaparece y la criatura herida o afligida se siente como si ya no padeciera la herida o aflicción, aunque todos los efectos permanecen. Una criatura puede descubrir el engaño teniendo éxito en una prueba de Percepción CD 17, pero solo si utiliza una acción de Buscar para examinar específicamente los efectos del aceite de serpiente.

BOLA DE HUMO

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Al hacer añicos esta bola contra el suelo, creas instantáneamente una pantalla de humo espeso y opaco en una explosión centrada en una esquina de tu espacio. Todas las criaturas dentro de dicha área pasan a estar ocultas y todas las demás criaturas quedan ocultas para ellas. El humo dura 1 minuto o hasta que lo dispersa un viento fuerte.

Tipo menor; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

El radio de la explosión es de 5 pies (1,5 m).

Tipo mayor; **Nivel 7**; **Precio** 53 po

El radio de la explosión es de 20 pies (6 m).

OBJETO 1

CERILLA

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | FUEGO

Precio 2 pp

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** -

Activar ♦ (manipular)

Una sustancia alquímica aplicada a un extremo de este palito de madera se enciende al golpearlo contra una superficie rugosa. Crear una llama con una cerilla es mucho más rápido que con pedernal y acero. Puedes encender la cerilla y tocar un objeto inflamable como parte de la misma acción de Interactuar.

OBJETO 1

CETRO LUMINOSO

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE | LUZ

Precio 3 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Este cetro de 1 pie (30 cm) de largo con la punta dorada brilla cuando se le golpea contra una superficie dura. Durante las siguientes 6 horas, emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) (y luz tenue en los siguientes 40 pies [12 m]).

OBJETO 10 MÁS

UNGÜENTO DE PLATA

ALQUÍMICO | CONSUMIBLE

Precio 6 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Puedes untar esta pasta plateada en una arma cuerpo a cuerpo, una arma arrojadiza o 10 piezas de munición. Se estropea rápidamente, por lo que una vez que abras un vial, has de usarlo todo de una vez, en lugar de guardarlo. Durante la hora siguiente, el arma o la munición contará como de plata en lugar de su material normal (como hierro frío) a efectos de calcular cualquier daño físico que inflja.

OBJETO 1

OBJETO 2

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice



CETRO LUMINOSO

CERILLA

ACEITE DE SERPIENTE

MATERIALES

La mayoría de los objetos se fabrican con materiales fáciles de conseguir (normalmente cuero, madera o acero), pero algunas armas y armaduras se fabrican con materiales más exóticos, lo que les confiere propiedades únicas y otras ventajas. Las armas fabricadas con materiales preciosos son más capaces de dañar a ciertas criaturas y las armaduras de estos materiales proporcionan una mayor protección.

La mayoría de los materiales son metales; con ellos se pueden fabricar armas y armaduras metálicas. El DJ es el árbitro final de qué objetos se pueden elaborar usando un determinado material. Un objeto no puede hacerse con más de un material precioso y solo un experto en Artesanía puede crearlo. Algunos materiales raros y exóticos requieren una competencia de rango maestro o incluso legendario.

El Precio de un material depende de lo difícil que sea de trabajar, de su escasez y de su pureza; la mayoría de objetos hechos con materiales preciosos utilizan una aleación, mezcla o recubrimiento en lugar de utilizar el material en su forma más pura. Los tres grados de pureza de los materiales preciosos son: baja calidad, calidad normal y alta calidad. Independientemente de la pureza de un material precioso, un objeto hecho con él obtiene todos los efectos del material precioso, pero crear objetos de nivel más alto y runas mágicas más poderosas con material precioso requiere una mayor pureza.

Algunos materiales preciosos solo están disponibles en determinadas calidades. Por ejemplo, la adamantita no puede ser de baja calidad y el oricalco tiene que ser de alta calidad. Los objetos elaborados con materiales de una calidad inferior a la esperada para el nivel del objeto o de una calidad superior a la necesaria mencionarán la calidad del material precioso.

ESTADÍSTICAS DE LOS MATERIALES

La siguiente tabla proporciona la Dureza, Puntos de Golpe, Umbral de Rotura y ejemplos de objetos para algunos tipos de materiales comunes. Hay entradas separadas para objetos delgados (como escudos), objetos ordinarios (como armaduras) y estructuras reforzadas o duraderas (como muros).

La piedra engloba todas las piedras duras, como el granito y el mármol. Del mismo modo, la madera engloba maderas ordinarias, como el roble y el pino. Se supone que las armas y armaduras metálicas son de hierro o acero, si no se indica lo contrario.

Si un objeto se compone de más de un material, el DJ normalmente utiliza las estadísticas para el material más fuerte involucrado. Por ejemplo, romper un muro hecho de paneles de papel sobre una armazón de madera requiere dañar la madera fina, no el papel. Sin embargo, el DJ puede elegir el material más débil basándose en la función del objeto. Por ejemplo, romper el mango de madera de un martillo en lugar de su cabeza de hierro dejaría el objeto inservible. A veces un objeto es incluso menos recio que la Dureza y los Puntos de Golpe proporcionados para un objeto delgado; por ejemplo, una ramita no sufre 9 daño al romperse, aunque esté hecha de madera delgada. Del mismo modo, un objeto o estructura especialmente recio puede tener una Dureza y unos Puntos de

Golpe aún mayores. Algunas estructuras, sobre todo los muros gruesos, están tan reforzadas que tendrás que romperlas con herramientas y dedicar algún tiempo (en la pág. 93 hay más información sobre los muros).

DUREZA, PUNTOS DE GOLPE Y UMBRAL DE ROTURA DEL MATERIAL

Material	Dureza	PG	UR	Objetos de ejemplo
Papel	0	1	—	Páginas de libro, abanico de papel, pergamino
Tela delgada	0	1	—	Cometa, vestido de seda, camisola
Vidrio delgado	0	1	—	Botella, gafas, cristal de ventana
Tela	1	4	2	Armadura de tela, chaqueta pesada, saco, tienda de campaña
Vidrio	1	4	2	Bloque de vidrio, mesa de vidrio, jarrón pesado
Estructura de vidrio	2	8	4	Pared de bloques de vidrio
Cuero delgado	2	8	4	Mochila, chaqueta, bolsa, correa, látigo
Cuerda delgada	2	8	4	Cuerda estándar de aventurero
Madera delgada	3	12	6	Silla, clava, árbol joven, escudo de madera
Cuero	4	16	8	Armadura de cuero, silla de montar
Cuerda	4	16	8	Cuerda industrial, jarcia de barco
Piedra delgada	4	16	8	Pizarra, baldosas de pizarra, revestimiento de piedra
Hierro o acero delgado	5	20	10	Cadena, escudo de acero, espada
Madera	5	20	10	Cofre, puerta sencilla, mesa, tronco de árbol
Piedra	7	28	14	Adoquín, estatua
Hierro o acero	9	36	18	Yunque, armadura de hierro o acero, fogón
Estructura de madera	10	40	20	Puerta reforzada, pared de madera
Estructura de piedra	14	56	28	Muro de piedra
Estructura de hierro o acero	18	72	36	Muro de plancha de hierro

MATERIALES PRECIOSOS

Los materiales con el rasgo precioso pueden sustituir a los materiales base. Por ejemplo, la cabeza de un martillo puede estar hecha de adamantita en lugar de hierro. Los objetos hechos de un

material precioso cuestan más que los normales; no solo el material precioso cuesta más, sino que el artesano tiene que invertir más tiempo trabajando con él. Además, los objetos más poderosos requieren materiales preciosos de mayor pureza. A continuación se describen varios materiales preciosos. La entrada Precio de cada material indica el Precio de un objeto sencillo no mágico fabricado con ese material, en función de su Impedimenta (si el objeto pesa menos de Impedimenta 1, usa el Precio de Impedimenta 1), así como los de diferentes cantidades del propio material. Los Precios de armaduras, escudos y armas elaborados con materiales preciosos están en las secciones Armaduras (pág. 228), Escudos (pág. 233) y Armas (pág. 240) de este capítulo.

Artesanía con materiales preciosos

Solo un artesano de rango experto puede crear un objeto de baja calidad, solo uno de rango maestro puede crear un objeto de calidad normal y solo uno de rango legendario puede crear un objeto de alta calidad. Además, para Elaborar un objeto con un material precioso, tu nivel de personaje tiene que ser igual o superior al del material.

Los objetos de baja calidad se pueden utilizar para crear objetos mágicos de hasta 8.^o nivel y pueden contener runas de hasta 8.^o nivel. Los de calidad normal se pueden utilizar para crear objetos mágicos de hasta 15.^o nivel y pueden contener runas de hasta 15.^o nivel. Los de alta calidad utilizan la forma más pura del material precioso y pueden utilizarse para crear objetos mágicos de cualquier nivel con cualquier tipo de runas. Utilizar formas más puras de materiales comunes es tan relativamente barato que su Precio está incluido en el de cualquier objeto mágico.

Cuando Elaboras un objeto que incorpora un material precioso, tus materias primas iniciales para el objeto han de incluir ese material; al menos el 10% de la inversión tiene que ser del material para baja calidad, al menos el 25% para calidad normal y todo para alta calidad. Por ejemplo, un objeto de plata de baja calidad de Impedimenta 1 cuesta 20 po. De los 10 po de materias primas que proporcionas cuando empiezas a Elaborar el objeto, al menos 1 po tiene que ser plata. Las materias primas que gastas para completar el objeto no tienen por qué consistir en el material precioso, aunque en ciertos casos el DJ puede decidir lo contrario.

Después de crear un objeto con un material precioso, puedes usar Elaborar para mejorar su calidad, pagando la diferencia de Precio y proporcionando una cantidad suficiente del material precioso.

ADAMANTITA

POCO COMÚN PRECIOSO

Extraída de rocas caídas del cielo, la adamantita es uno de los metales más duros que se conocen. Tiene un aspecto negro y brillante y es apreciada por su increíble resistencia y su capacidad para mantener un filo increíblemente afilado.

Tipo trozo de adamantita; Precio 500 po; Impedimenta L

Tipo lingote de adamantita; Precio 5000 po; Impedimenta 1

Tipo objeto adamantino de calidad normal; Nivel 8; Precio 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto adamantino de alta calidad; Nivel 16; Precio 6000 po por unidad de Impedimenta

MATERIAL 8 O MÁS

Objetos de adamantita	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Calidad normal	10	40	20
Alta calidad	13	52	26
Objetos			
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	17	68	34
Estructuras			
Calidad normal	28	112	56
Alta calidad	34	136	68

HIERRO FRÍO

PRECIOSO

Las armas hechas de hierro frío son letales por igual para demonios y hadas. El hierro frío se parece al hierro normal, pero se extrae de fuentes especialmente puras y se moldea con poco o ningún calor. Este proceso es extremadamente complicado, especialmente para los objetos de hierro frío de alta calidad.

Tipo trozo de hierro frío; Precio 10 po; Impedimenta L

Tipo lingote de hierro frío; Precio 100 po; Impedimenta 1

Tipo objeto de hierro frío de baja calidad; Nivel 2; Precio 20 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de hierro frío de calidad normal; Nivel 7; Precio 250 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de hierro frío de alta calidad; Nivel 15; Precio 4500 po por unidad de Impedimenta

Objetos de hierro frío	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Baja calidad	5	20	10
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Objetos			
Baja calidad	9	36	18
Calidad normal	11	44	22
Alta calidad	14	56	28
Estructuras			
Baja calidad	18	72	36
Calidad normal	22	88	44
Alta calidad	28	112	56

MADERA DEL OCASO

POCO COMÚN PRECIOSO

La madera del ocaso es una madera muy ligera que se encuentra sobre todo en los bosques antiguos del centro-sur de Avistán; es oscura como el ébano pero tiene un ligero tinte púrpura. La Impedimenta de un objeto de madera del ocaso se reduce en 1 (o a Impedimenta ligera si la normal es 1; no tiene efecto en un objeto que normalmente tiene Impedimenta ligera). El Precio de un objeto hecho de madera del ocaso se basa en la Impedimenta normal del objeto, no en su Impedimenta reducida por estar hecho de madera del ocaso, pero redúcela antes de hacer cualquier otro ajuste de Impedimenta por el tamaño del objeto.

Tipo rama de madera del ocaso; Precio 500 po; Impedimenta L

Tipo leño de madera del ocaso; Precio 5000 po; Impedimenta 1

Tipo objeto de madera del ocaso de calidad normal; Nivel 8; Precio 350 po por unidad de Impedimenta

Tipo objeto de madera del ocaso de alta calidad; Nivel 16; Precio 6000 po por unidad de Impedimenta

MATERIAL 2 O MÁS

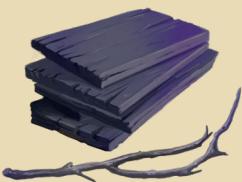
Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice



ADAMANTITA



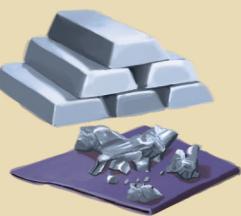
HIERRO FRÍO



MADERA DEL OCASO



ORICALCO



PLATA



PLATA DEL AMANECER

Objetos de madera del ocaso	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Estructuras			
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	20	80	40

ORICALCO**MATERIAL 17 O MÁS****RARO** **PRECIOSO**

El oricalco, el metal celeste más raro y valioso, es codiciado por sus increíbles propiedades mágicas relacionadas con el tiempo. Este metal opaco y cobrizo no es físicamente tan recio como la adamantita, pero sus propiedades de curvatura temporal lo protegen, otorgándole mayor Dureza y Puntos de Golpe. Si un objeto de oricalco sufre daños pero no es destruido, se repara solo y por completo al cabo de 24 horas.

Tipo trozo de oricalco; **Precio** 1000 po; **Impedimenta** L**Tipo** lingote de oricalco; **Precio** 10 000 po; **Impedimenta** 1**Tipo** objeto de oricalco de alta calidad; **Precio** 17; **Precio** 10 000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de oricalco	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Alta calidad	16	64	32
Objetos			
Alta calidad	18	72	36
Estructuras			
Alta calidad	35	140	70

PLATA**MATERIAL 20 O MÁS****PRECIOSO**

Las armas de plata son una pesadilla para criaturas que van desde diablos a hombres lobo. Los objetos de plata son menos duraderos que los de acero y los de baja calidad suelen estar simplemente chapados en plata.

Tipo trozo de plata; **Precio** 10 po; **Impedimenta** L**Tipo** lingote de plata; **Precio** 100 po; **Impedimenta** 1**Tipo** objeto de plata de baja calidad; **Nivel** 2; **Precio** 20 po por unidad de Impedimenta**Tipo** objeto de plata de calidad normal; **Nivel** 7; **Precio** 250 po por unidad de Impedimenta**Tipo** objeto de plata de alta calidad; **Nivel** 15; **Precio** 4500 po por unidad de Impedimenta

Objetos de plata	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Baja calidad	3	12	6
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Baja calidad	5	20	10
Calidad normal	7	28	14
Alta calidad	10	40	20
Estructuras			
Baja calidad	10	40	20
Calidad normal	14	56	28
Alta calidad	20	80	40

PLATA DEL AMANECER**MATERIAL 8 O MÁS****POCO COMÚN** **PRECIOSO**

La plata del amanecer (*NdC: antes mithril*) es famosa por su ligereza, durabilidad y eficacia contra una serie de criaturas, incluidos diablos y licántropos. Tiene el mismo brillo que la plata, pero un tono ligeramente más claro. Las armas y armaduras de plata del amanecer se tratan como si fueran de plata a efectos de calcular su daño contra las criaturas con debilidad a la plata. Un objeto metálico hecho de plata del amanecer es más ligero que uno hecho de hierro o acero: la Impedimenta del objeto se reduce en 1 (se reduce a Impedimenta ligera si su Impedimenta normal es 1, no tiene efecto en un objeto que normalmente tiene Impedimenta ligera). El Precio de un objeto hecho de este material se basa en la Impedimenta normal de este, no en su Impedimenta reducida por estar hecho de plata del amanecer, pero redúcela antes de hacer cualquier otro ajuste de Impedimenta por el tamaño del objeto.

Tipo trozo de plata del amanecer; **Precio** 500 po; **Impedimenta** L**Tipo** lingote de plata del amanecer; **Precio** 5000 po; **Impedimenta** 1**Tipo** objeto de plata del amanecer de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 350 po por unidad de Impedimenta**Tipo** objeto de plata del amanecer de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio**

6000 po por unidad de Impedimenta

Objetos de plata del amanecer	Dureza	PG	UR
Objetos delgados			
Calidad normal	5	20	10
Alta calidad	8	32	16
Objetos			
Calidad normal	9	36	18
Alta calidad	12	48	24
Estructuras			
Calidad normal	18	72	36
Alta calidad	24	96	48

MAGIA MOMENTÁNEA

Esta sección incluye objetos mágicos consumibles. Un objeto con el rasgo consumible solo puede usarse una vez; si no se indica lo contrario, se destruye tras su activación. Cuando un personaje crea objetos consumibles, puede hacerlo en lotes de cuatro, como se describe en la actividad Elaborar.

MUNICIÓN

Estos objetos mágicos son munición para armas a distancia. El bloque de estadísticas de cada objeto incluye una entrada de Munición que indica el tipo de munición que se puede elaborar o "cualquiera" si no está limitado a ningún tipo en particular. Todos los bloques de estadísticas para munición omiten las entradas de Uso e Impedimenta; utiliza las reglas estándar del tipo de munición para determinar los tiempos de recarga y la Impedimenta.

Cuando uses munición mágica, utiliza las runas fundamentales de tu arma a distancia para determinar el modificador al ataque y los dados de daño. No añadas los efectos de las runas de propiedad de tu arma a menos que la munición indique lo contrario: la munición crea sus propios efectos. La munición mágica infligirá daño en un impacto como de costumbre además de cualquier efecto indicado a menos que su descripción indique lo contrario.

Independientemente de si un ataque con munición mágica impacta o falla, utilizar la munición consume su magia. La munición mágica está hecha de materiales normales, no de materiales preciosos, si no se indica lo contrario.

Munición activada

Si la munición mágica no tiene una entrada Activar, se activa automáticamente cuando se lanza. Los tipos de munición mágica que tienen una entrada Activar han de ser activados con acciones adicionales antes de ser utilizados. Una vez activada, has de dispararla antes del final de tu turno. De lo contrario, se desactiva (pero no se consume) y has de activarla de nuevo antes de poder utilizarla. Si disparas la munición sin activarla primero, funciona como munición no mágica y se sigue gastando.

La acción necesaria para activar la munición no altera el número de acciones necesarias para recargarla. Por ejemplo, podrías activar una flecha de *disparo de baliza* tocándola con 1 acción, luego desenfundar y disparar la flecha como parte de un Golpe de forma normal. En el caso de un virote de *disparo de baliza*, podrías activarlo, cargarlo en una ballesta y luego dispararlo o cargarlo en la ballesta, activarlo y luego dispararlo.

BALA DE PIEDRA

OBJETO 15

CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 1300 po

Munición bala de honda

Activar ♦ (manipular)

Esta bala de honda parece un ojo de serpiente petrificado. Una criatura impactada por una *bala de piedra* activada sufre los efectos de un conjuro *petrificar* de 6º rango (CD 34).

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de petrificar.

DISPARO DE BALIZA

OBJETO 3

CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 10 po

Munición flecha, virote

Activar ♦ (manipular)

El astil de un *disparo de baliza* está tachonado con fragmentos de piedras preciosas. Cuando un *disparo de baliza* activado alcanza un objetivo, se incrusta en él y lanza chispas durante 1 minuto. Si el objetivo es invisible, pasa a estar escondido para las criaturas que, de otro modo, no podrían verlo. Las chispas también anulan el estado oculto si el objetivo estaba oculto de otro modo.

Una criatura puede retirar la flecha o el virote utilizando una acción básica de Interactuar y teniendo éxito en una prueba de Atletismo CD 20.

FLECHA DE ZARCILLO

OBJETO 3

CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 10 po

Munición flecha

Activar ♦ (manipular)

Tallos frondosos sobresalen del asta de esta rústica flecha. Cuando una *flecha de zarcillo* activada alcanza a un objetivo, el astil se parte y crece, envolviendo al objetivo en enredaderas. Al objetivo se le impone un penalizador -10 pies (3 m) por circunstancia a su Velocidad durante 2d4 asaltos o hasta que Huye contra una CD de 19. En caso de impacto crítico, el objetivo también queda inmovilizado hasta que Huye.

MUNICIÓN BRILLANTE

OBJETO 1

CONSUMIBLE LUZ MÁGICO

Precio 3 po

Munición cualquiera

La *munición brillante* emite un débil resplandor. Cuando se dispara, emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) (y luz tenue en los 20 pies [6 m] siguientes) durante 10 minutos. Si impacta en un objetivo, se adhiere al mismo, haciendo que emita luz en el mismo radio. Una criatura puede retirar la munición con una acción de Interactuar, pero la munición en sí continúa brillando durante el resto de la duración o hasta que es destruida.

MUNICIÓN DE IMPACTO DE CONJURO OBJETO 3 O MÁS

CONSUMIBLE MÁGICO

Munición cualquiera

Activar ♦♦ Lanzar un conjuro

Unos dibujos místicos crean una reserva mágica dentro de esta munición. Activas la *munición de impacto de conjuro* Lanzando un conjuro sobre ella, que tiene que ser de un rango de conjuro que la munición pueda contener, lanzarlo tiene que requerir 1 o 2 acciones y tiene que

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice



VIROTE TREPADOR



MUNICIÓN FANTASMAL



MUNICIÓN PERFORANTE



MUNICIÓN DE IMPACTO DE CONJURO



FLECHA DE ZARCILLO

poder designar como objetivo a una criatura distinta del lanzador. Una criatura impactada por una *munición de impacto de conjuro* activada queda designada como objetivo del conjuro. Si la criatura no es un objetivo válido, se pierde.

La munición solo afecta al objetivo alcanzado, incluso si el conjuro normalmente afectaría a más de uno. Si requiere una tirada de ataque, utiliza el resultado de tu tirada de ataque a distancia para determinar su grado de éxito. Si el conjuro requiere una salvación, el objetivo hace la salvación contra tu CD de conjuros.

El rango máximo de conjuro que puede contener la munición determina su nivel de objeto y su Precio.

Tipo I; Nivel 3; Precio 12 po; Rango de conjuro máximo 1º.

Tipo II; Nivel 5; Precio 30 po; Rango de conjuro máximo 2º.

Tipo III; Nivel 7; Precio 70 po; Rango de conjuro máximo 3º.

Tipo IV; Nivel 9; Precio 150 po; Rango de conjuro máximo 4º.

Tipo V; Nivel 11; Precio 300 po; Rango de conjuro máximo 5º.

Tipo VI; Nivel 13; Precio 600 po; Rango de conjuro máximo 6º.

Tipo VII; Nivel 15; Precio 1300 po; Rango de conjuro máximo 7º.

Tipo VIII; Nivel 17; Precio 3000 po; Rango de conjuro máximo 8º.

Tipo IX; Nivel 19; Precio 8000 po; Rango de conjuro máximo 9º.

MUNICIÓN EXPLOSIVA

CONSUMIBLE **FUEGO** **MÁGICO**

Munición cualquiera

Activar ♦ (manipular)

Esta munición está recubierta de un hollín negro grumoso. Cuando la munición explosiva activada alcanza a un objetivo, el proyectil estalla en una explosión de 10 pies (3 m), infligiendo 6d6 daño por fuego a cada criatura en el área (incluido el objetivo). Cada criatura tiene que hacer una salvación de Reflejos básica CD 25.

Tipo munición explosiva; Nivel 9; Precio 130 po

Tipo munición explosiva mayor; Nivel 13; Precio 520 po

El daño es 10d6 y la CD de salvación es 30.

OBJETO 9 O MÁS

MUNICIÓN FANTASMAL

MÁGICO

Munición cualquiera

Precio 900 po

La *munición fantasmal* es fría al tacto. Tiene los beneficios de la runa

OBJETO 14

de propiedad *toque fantasmal* y puede atravesar cualquier obstáculo excepto los que pueden bloquear criaturas o efectos incorpóreos. Aunque la munición penetra las barreras e ignora toda cobertura, el objetivo sigue beneficiándose de la prueba plana por estar escondido u oculto. Sigue sin poder apuntar a una criatura no detectada sin tener que adivinar dónde está.

Tras ser lanzada, la munición se esfuma. Sin embargo, al cabo de 1d4 días, en la oscuridad de la noche, reaparece en el último carcaj u otro recipiente del que fue extraída.

MUNICIÓN PERFORANTE

CONSUMIBLE **MÁGICO**

Precio 400 po

Munición flecha, virote

Activar ♦ (manipular)

Esta munición tiene una forma esbelta y una punta endiabladamente afilada. Cuando activas y disparas *munición perforante*, el Golpe adopta la forma de una línea de 60 pies (18 m) que parte de ti. Haz una tirada de ataque y compara el resultado con la CA de cada objetivo de la línea. La munición ignora hasta 10 de la resistencia de un objetivo y puede penetrar paredes de hasta 1 pie (30 cm) de grosor con Dureza 10 o menos. Cada objetivo que sufre daño por esta munición también sufre 1d6 daño persistente por sangrado.

Si el resultado de tu tirada de ataque es un 20 natural, mejoras tu grado de éxito solo contra el primer objetivo de la línea, pero sigues pudiendo obtener un impacto crítico sobre otros objetivos si tu resultado supera su CA en 10 o más. Si tienes acceso al efecto de especialización crítica de tu arco, la *munición perforante* solo aplica dicho efecto contra un objetivo en la última casilla de la línea.

VIROTE TREPADOR

CONSUMIBLE **MÁGICO**

Precio 15 po

Munición virote

El astil de este virote está envuelto en un fino cordel. Cuando el virote golpea una superficie sólida, el cordel se desenrolla y se convierte en una cuerda de 50 pies (15 m) de largo, firmemente sujetada a la superficie impactada por el virote. La cuerda se puede desatar con una acción de Interactuar y una prueba de Atletismo CD 20 con éxito.

OBJETO 4

ACEITES

Los aceites son geles, ungüentos, pastas o bálsamos mágicos que suelen aplicarse a un objeto (aunque a veces, a una criatura). Suelen encontrarse en viales (similares a las pociónes) o latitas. Tienen el rasgo aceite. Al igual que otros consumibles, se gastan cuando se activan.

Aplicar un aceite suele requerir dos manos: una para sostener el frasco que lo contiene el aceite y otra para extraerlo y aplicarlo. Solo puedes aplicar un aceite a un objeto o criatura que está a tu alcance. Dado que el proceso es tan minucioso, suele ser imposible aplicar un aceite a un objetivo involuntario o a un objeto en posesión de un objetivo involuntario si dicho objetivo no está paralizado, petrificado o inconsciente.

ACEITE ANTIMAGIA

OBJETO 20

RARO ACEITE CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 13 000 po

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Este aceite contiene una energía que repele casi todos los tipos de magia. Cuando lo aplicas a una armadura, la criatura que la lleva se vuelve inmune durante 1 minuto a todos los conjuros, efectos de objetos mágicos (del portador y de otros) y efectos con el rasgo mágico. El aceite no afecta ni a la magia de la armadura ni a las runas fundamentales de las armas que atacan al portador. Los efectos mágicos de una fuente de 20.º nivel o superior, como un dios, siguen surtiendo efecto sobre el portador de la armadura.

ACEITE DE ANIMACIÓN

OBJETO 12

POCO COMÚN ACEITE CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 330 po

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Puedes frotar este aceite de color bronce sobre una arma cuerpo a cuerpo para concederle los beneficios de la runa *animada* (pág. 236). Si fallas una prueba plana del arma, haciendo que caiga, este efecto termina.

ACEITE DE FILOS AFILADOS

OBJETO 11

POCO COMÚN ACEITE CONSUMIBLE MÁGICO

Precio 250 po

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Cuando este ungüento plateado se aplica a una arma cuerpo a cuerpo que infinge daño perforante o cortante, esta se vuelve más afilada y peligrosa durante 1 minuto, otorgándole los beneficios de la runa *afilada*.

ACEITE DE INGRAVIDEZ

OBJETO 20 MÁS

ACEITE MÁGICO CONSUMIBLE

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Puedes untar este aceite brillante en un objeto de Impedimenta 1 o menos para que parezca ingravido. Su Impedimenta es insignificante durante 1 hora.

Tipo aceite de ingravidez; Nivel 2; Precio 6 po

Tipo aceite de ingravidez mayor; Nivel 6; Precio 36 po

Este aceite puede afectar a un objeto de Impedimenta 2 o menos y dura 8 horas.

ACEITE DE MUERTE EN VIDA

OBJETO 10 MÁS

CONSUMABLE MAGICAL OIL VOID

Uso sostenido con 1 mano; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Este líquido agudo y negro imparte un frío que cala hasta los huesos mientras repara rápidamente la forma física o espiritual de una criatura muerta viviente. Cuando viertes *aceite de muerte en vida* sobre una criatura muerta viviente u otra criatura con la aptitud de curación del vacío, el aceite se absorbe rápidamente en su cuerpo y la criatura recupera el número indicado de Puntos de Golpe. Puedes verter *aceite de muerte en vida* sobre un muerto viviente incorporeal; en ese caso, la criatura también absorbe el aceite.

Tipo inferior; Nivel 1; Precio 4 po

El aceite restablece 1d8 Puntos de Golpe.

Tipo menor; Nivel 3; Precio 12 po

El aceite restablece 2d8+5 Puntos de Golpe.

Tipo moderado; Nivel 6; Precio 50 po

El aceite restablece 3d8+10 Puntos de Golpe.

Tipo mayor; Nivel 12; Precio 400 po

El aceite restablece 6d8+20 Puntos de Golpe.

Tipo superior; Nivel 18; Precio 5000 po

El aceite restablece 8d8+30 Puntos de Golpe.

ACEITE DE OFUSCACIÓN

OBJETO 15

ACEITE MÁGICO CONSUMIBLE

Precio 1200 po

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Puedes esparcir este gel gris azulado sobre un único objeto de Impedimenta 3 o menos para protegerlo contra la detección mágica. Se vuelve indetectable a la magia de detección, revelación y adivinación de 8.º rango o inferior (como *localizar*). Este aceite es permanente, pero puede eliminarse con ácido. Eliminar el aceite de esta forma suele requerir 1 minuto para objetos con Impedimenta 1 o menos o un número de minutos equivalente a la Impedimenta del objeto.

ACEITE DE POTENCIA

OBJETO 20 MÁS

ACEITE MÁGICO CONSUMIBLE

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar ♦ (manipular)

Cuando aplicas este aceite espeso y viscoso a una arma o armadura, el objeto adquiere inmediatamente poder mágico. Si el objeto es una arma, se convierte temporalmente en una arma +1 de golpe o, si es una armadura, se convierte temporalmente en una armadura +1 resiliente. Esto dura 1 minuto.

Tipo aceite de potencia; Nivel 2; Precio 7 po

Tipo aceite de potencia mayor; Nivel 12; Precio 400 po

El arma se convierte en una arma +2 de golpe mayor o la armadura se convierte en una armadura +2 resiliente mayor.

Tipo aceite de potencia superior; Nivel 19; Precio 8000 po

El arma se convierte en una arma +3 de golpe mayor o la armadura se convierte en una armadura +3 resiliente mayor.

ACEITE DE REPARACIÓN

OBJETO 3

ACEITE MÁGICO CONSUMIBLE

Precio 9 po

Uso sostenido con 2 manos; Impedimenta L

Activar 1 minuto (manipular)

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Acetos

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice


**ACEITE
ANTIMAGIA**

**NÉCTAR DE
PURIFICACIÓN**

**ACEITE
DE OFUSCACIÓN**

**ACEITE
DE ANIMACIÓN**

**ACEITE
DE POTENCIA**

**ACEITE
DE REPULSIÓN**

**ACEITE
DE INGRAVIDEZ**

**UNGÜENTO CONTRA
LA PARÁLISIS**

Un vial de aceite de reparación parece contener innumerables hebras translúcidas girando en su interior. Al aplicar este aceite a un objeto, se lanza un conjuro de *remendar* de 2.º rango para repararlo.

ACEITE DE REPULSIÓN

OBJETO 11

ACEITE | **MÁGICO** | **CONSUMIBLE**

Precio 175 po

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Este aceite contiene limaduras de hierro cargadas magnéticamente y repelidas hacia los extremos opuestos del vial. Durante 1 minuto después de aplicar este aceite a la armadura, cualquier criatura que te acierte con un Golpe cuerpo a cuerpo tendrá que hacer una salvación de Fortaleza CD 28 con los siguientes efectos.

Éxito La criatura no se ve afectada.

Fallo La criatura es empujada hasta 10 pies (3 m) de ti (el DJ determina la dirección).

Fallo crítico Como fallo, pero la criatura también queda tumbada.

NÉCTAR DE PURIFICACIÓN

OBJETO 1

ACEITE | **MÁGICO** | **CONSUMIBLE**

Precio 3 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

El néctar de purificación es un líquido brillante que se suele almacenar en botellas similares a las que se usan para el vinagre. Este aceite lanza un conjuro *limpiar cocinados* de 1.º rango sobre cualquier comida o bebida sobre la que se vierte. El néctar se evapora a medida que hace efecto, dejando inalterados el sabor y la textura de la comida o bebida.

UNGÜENTO CONTRA LA PARÁLISIS

OBJETO 60 MÁS

ACEITE | **CONSUMIBLE** | **CURATIVO** | **MÁGICO**

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Aplicar este ungüento a una criatura la ayuda a superar la parálisis mágica. El ungüento intenta contrarrestar la parálisis (rango de contrarrestar 3.º, modificador a contrarrestar +22).

Tipo ungüento contra la parálisis; **Nivel** 6; **Precio** 40 po

Tipo ungüento contra la parálisis mayor; **Nivel** 12; **Precio** 325 po

Si la criatura está petrificada, vuelve a la normalidad y para eliminar la parálisis, el modificador a contrarrestar del ungüento es +31 y el rango de contrarrestar es 6.º.

POCIONES

Una poción es un líquido mágico que se activa al beberlo, lo que lo agota. Las pociones tienen el rasgo poción. Puedes activar una con una acción de Interactuar mientras la bebes o se la das de comer a otra criatura. Solo puedes darle una poción a una criatura voluntaria que está a tu alcance o, de lo contrario, tan indefensa que no puede resistirse. Normalmente solo necesitas una mano para consumirla o dársela a otra criatura.

PANACEA

OBJETO 13

POCO COMÚN **CONSUMIBLE** **CURATIVO** **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 450 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Esta poción parece cambiar de color y no hay dos observadores que la describan de la misma manera. Cuando se consume, intenta contrarrestar todas las maldiciones y enfermedades que te afectan, así como los estados cegado y ensordecido de los conjuros que te afectan. La poción tiene un rango de contrarrestar de 7° y un modificador a la tirada +20.

POCIÓN CURATIVA

OBJETO 10 MÁS

CONSUMIBLE **CURATIVO** **MÁGICO** **POCIÓN** **VITALIDAD**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Una *poción curativa* es un frasco de un líquido rojo rubí que imparte una sensación de hormigueo mientras las heridas del bebedor se curan rápidamente. Cuando la bebes, recuperas el número de Puntos de Golpe indicado.

Tipo inferior; **Nivel 1**; **Precio** 4 po

La poción restablece 1d8 Puntos de Golpe.

Tipo menor; **Nivel 3**; **Precio** 12 po

La poción restablece 2d8+5 Puntos de Golpe.

Tipo moderado; **Nivel 6**; **Precio** 50 po

La poción restablece 3d8+10 Puntos de Golpe.

Tipo mayor; **Nivel 12**; **Precio** 400 po

La poción restablece 6d8+20 Puntos de Golpe.

Tipo superior; **Nivel 18**; **Precio** 5000 po

La poción restablece 8d8+30 Puntos de Golpe.

POCIÓN DE ALIENTO ENERGÉTICO

OBJETO 7 O MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Destilada de la energía de conjuros peligrosos, una *poción de aliento energético* te concede la acción Aliento energético durante 1 hora después de beber el brebaje. La potencia del aliento dependerá del tipo de poción, en función del tiempo que hayan envejecido los ingredientes destilados. Esta poción tiene el rasgo correspondiente a su tipo de daño.

Aliento energético ♦ Cada criatura en un área sufre daño dependiendo de su tirada de salvación básica. La cantidad de daño y la CD de salvación dependen del tipo de energía de la poción. El tipo de daño es el mismo que el tipo de energía de la poción. El área y la salvación dependen del tipo de energía, como se muestra en la siguiente tabla. Después de usar Aliento energético, no puedes volver a hacerlo durante 1d4 asaltos.

Tipo menor; **Nivel 7**; **Precio** 70 po

El daño es 4d6 y la CD de salvación es 23.

Tipo moderada; **Nivel 12**; **Precio** 400 po

El daño es 6d6 y la CD de salvación es 29.

Tipo mayor; **Nivel 17**; **Precio** 3000 po

El daño es 10d6 y la CD de salvación es 37.

Tipo de energía	Área (Salvación)
Ácido	línea de 30 pies (9 m) (Reflejos)
Electricidad	línea de 30 pies (9 m) (Reflejos)
Frío	cono de 15 pies (4,5 m) (Reflejos)
Fuego	cono de 15 pies (4,5 m) (Reflejos)
Sónico	cono de 15 pies (4,5 m) (Fortaleza)

POCIÓN DE DISMINUCIÓN

OBJETO 4 O MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular); **Período de activación** 1 minuto

Esta poción con sabor a setas transmite los efectos del conjuro *encoger* para volverte más pequeño a ti y todo tu equipo. Tras el período de activación, sigues siendo pequeño durante 10 minutos.

Tipo poción de disminución; **Nivel 4**; **Precio** 15 po

Tipo poción de disminución mayor; **Nivel 8**; **Precio** 90 po

Esta poción no tiene período de activación, dura 1 hora y otorga los efectos de un conjuro *encoger* de 4º rango. Además, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Sigilo mientras estás encogido.

POCIÓN DE ESCUDO DE TIEMPO

OBJETO 13

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 600 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Esta poción púrpura tiene un sabor amargo y parece difuminarse con el movimiento. Cuando bebes una *poción de escudo de tiempo*, quedas congelado en el tiempo durante 2d4 asaltos. No puedes llevar a cabo acciones y no puedes ser designado como objetivo, te vuelves inmune a todos los efectos y desapareces de tu espacio; en lo que respecta al universo, sencillamente no existes mientras dura el efecto. La duración de los efectos que te afectan cuando bebes la poción se suspende hasta que desaparece el suyo.

Una vez la poción expira, vuelves al flujo normal del tiempo y a tu espacio anterior; si ese espacio está ahora ocupado, se te desplaza al espacio desocupado más cercano. Los efectos con duración vuelven a afectarte inmediatamente, como si no hubiera pasado el tiempo. Si estás dentro del área de un efecto creado mientras estabas fuera del tiempo, sufres inmediatamente dichos efectos al volver. El DJ puede determinar que otros cambios ocurridos mientras estabas fuera del tiempo (como que el suelo se desmorone bajo tus pies) también te afectan a tu regreso.

POCIÓN DE GECO

OBJETO 1

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 3 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Una *poción de geco* es un líquido pegajoso de color marrón rojizo con granos de arena suspendidos en él. Durante 5 minutos después de beber esta poción, de las yemas de tus dedos brotan miles de microscópicos

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

pelos erizados que se aferran a los objetos, otorgándote un bonificador +1 por objeto a Trepar y Escamotear un objeto y a tu CD de Reflejos contra los intentos de Desarmar.

POCIÓN DE HABLA VERDADERA

OBJETO 12

POCO COMÚN **CONSUMIBLE** **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 320 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Esta amarga poción aviva tu lengua con sabores inusuales y una elocuencia poco común, permitiéndote hablar y entender todos los idiomas durante 4 horas después de beberla. No te permite leer esos idiomas en su forma escrita.

POCIÓN DE HUIDA DE EMERGENCIA

OBJETO 1

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 3 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

El tapón de una *poción de huida de emergencia* está diseñado para abrirse fácilmente en circunstancias extremas. Cuando la bebes, pasas a estar huyendo durante 1 minuto y obtienes un bonificador +40 pies (12 m) por estatus a todas tus Velocidades mientras lo estás. Das una Zancada inmediatamente.

POCIÓN DE INDETECTABILIDAD

OBJETO 18

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 4400 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Beber este líquido negro opaco te vuelve indetectable a los efectos de detección. Otorga los mismos que *ocultar la mente* pero sin el bonificador contra efectos mentales. También obtienes los efectos de un conjuro *invisibilidad* de 4.º rango, que protege contra conjuros de *ver lo invisible* de 8.º rango e inferiores y tiene una CD de 36 contra *visión verdadera*. Los efectos duran 10 minutos.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

OBJETO 4

POCO COMÚN **CONSUMIBLE** **ILUSIÓN** **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 20 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Una *poción de invisibilidad* es incolora y extrañamente ligera. Al beberla, obtienes los efectos de un conjuro de *invisibilidad* de 2.º rango.

POCIÓN DE LA VERDAD

OBJETO 6

POCO COMÚN **CONSUMIBLE** **MÁGICO** **MENTAL** **POCIÓN**

Precio 46 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Durante 10 minutos después de beber esta poción astringente, no puedes mentir intencionadamente y podrías verte obligado a decir la verdad. Tras beberla, haz una salvación de Voluntad CD 19. Puedes fallar voluntariamente o de forma crítica. Puedes fallar voluntariamente o fallar críticamente.

Éxito La poción no te afecta.

Fallo Cuando hables, habrás de decir la verdad.

Fallo crítico Como fallo pero además, cuando alguien te haga una pregunta, has de hacer otra tirada de salvación de Voluntad CD 19. Si la fallas, has de responder a la pregunta con la verdad si eres capaz de hacerlo (NdC: es decir, *sí sabes la respuesta*); si tienes éxito, eres temporalmente inmune a nuevos intentos de hacerte la misma pregunta mientras dure la poción.

POCIÓN DE NADAR

OBJETO 60 MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Esta poción sabe a agua salada y tiene un poso de arenilla en el fondo de su recipiente. Cuando la bebes, obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre durante 10 minutos.

Tipo poción de nadar; **Nivel** 6; **Precio** 50 po

Tipo poción de nadar mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

La Velocidad de nado dura 1 hora.

POCIÓN DE RAPIDEZ

OBJETO 8

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Precio 90 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Beber esta poción plateada te otorga los efectos de *acelerar* durante 1 minuto.

POCIÓN DE RECUERDOS COMPARTIDOS

OBJETO 1

CONSUMIBLE **MÁGICO** **MENTAL** **POCIÓN**

Precio 4 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Una *poción de recuerdos compartidos* puede transferir recuerdos de una criatura a otra. Para introducir un recuerdo en ella, has de sostener el vial y concentrarte durante 1 minuto en un recuerdo concreto. Este recuerdo tiene que ser de un único acontecimiento, lugar o persona o abarcar un lapso de aproximadamente 1 minuto. El líquido transparente adquiere un tono brillante que recuerda al recuerdo almacenado y adquiere un sabor ligeramente dulce.

Al consumir la poción, el bebedor recuerda vividamente el recuerdo y, a partir de entonces, puede recordarlo con la misma facilidad que si lo hubiera vivido realmente. Un bebedor no voluntario puede negarse a absorber el recuerdo.

POCIÓN DE RESISTENCIA

OBJETO 60 MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **POCIÓN**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ (manipular)

Beber esta poción espesa y fortificante otorga resistencia contra un único tipo de daño durante 1 hora. Cada *poción de resistencia* se crea para defender contra el daño por ácido, electricidad, frío, fuego o sónico (y se denomina *poción de resistencia menor al fuego* o similar).

Tipo menor; **Nivel** 6; **Precio** 45 po

Ganas resistencia 5 al tipo de energía apropiado.

Tipo moderada; **Nivel** 10; **Precio** 180 po

Obtienes resistencia 10 al tipo de energía apropiado.

Tipo mayor; **Nivel** 14; **Precio** 850 po

Obtienes resistencia 15 al tipo de energía apropiado.



POCIONES CURATIVAS



POCIÓN DE ROBLE



PANACEA



POCIÓN DE NADAR



POCIÓN DE HABLA VERDADERA



SUERO DE CAMBIO DE SEXO



POCIÓN DE DISMINUCIÓN

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

POCIÓN DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

OBJETO 3

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **POCIÓN****Precio** 11 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Esta poción gris y viscosa apesta a detritus oceánicos y sabe aún peor. Tras beberla, obtienes los efectos de un conjuro de *respiración acuática* de 2.^o rango durante 1 hora.

POCIÓN DE ROBLE

OBJETO 4

CONSUMIBLE | **MADERA** | **POCIÓN** | **PRIMIGENIO** | **VEGETAL****Precio** 15 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Después de beber este amargo brebaje, tu piel se engrosa como si fuera corteza. Obtienes los efectos de un conjuro de *resistencia de roble* de 2.^o rango durante 10 minutos.

POCIÓN DE SALTAR

OBJETO 5

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **POCIÓN****Precio** 21 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Durante 1 minuto después de beber esta poción efervescente, siempre que Saltas, obtendrás el efecto de un conjuro de *saltar* de 1.^{er} rango.

POCIÓN DE VISIÓN VERDADERA

OBJETO 16

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **POCIÓN****Precio** 1500 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Al beber esta poción clara y refrescante, puedes ver las cosas como

realmente son. Obtienes los beneficios de un conjuro de *visión verdadera* de 7.^o rango que tiene un modificador a contrarrestar de +25.

POCIÓN DE VOLAR

OBJETO 8 O MÁS

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **POCIÓN****Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Al beber este brebaje efervescente, obtienes una Velocidad de vuelo de 40 pies (12 m) durante 1 minuto.

Tipo poción de volar; **Nivel** 8; **Precio** 100 po**Tipo** poción de volar mayor; **Nivel** 15; **Precio** 1000 po

La Velocidad de vuelo dura 1 hora.

SUERO DE CAMBIO DE SEXO

OBJETO 7

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **POCIÓN****Precio** 60 po**Uso** sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L**Activar** ♦ (manipular)

Al beber esta poción, tu biología se transforma instantáneamente para adoptar una serie de características sexuales a tu elección, y tu aspecto y fisiología cambian en consecuencia. Tienes un ligero control sobre los detalles de dicho cambio, pero conservas un gran "parecido familiar" con tu aspecto anterior.

La magia funciona instantáneamente y no se puede contrarrestar. Tu nueva anatomía es tan saludable y funcional como la de tu cuerpo anterior, lo que potencialmente te permite procrear (dependiendo de la biología de tu ascendencia). Beber un *suero de cambio de sexo* posterior te permite volver a tu forma original o adoptar otras características sexuales, según elijas. El suero no tiene ningún efecto si estás embarazada o procedes de una ascendencia sin diferenciación sexual. La mayoría de las ascendencias tienen un amplio espectro de diferenciación sexual, algunas comunes, otras más raras.

PERGAMINOS

Un pergamo contiene un único conjuro que puedes lanzar sin tener que gastar un espacio de conjuro. Un pergamo puede elaborarse para contener casi cualquier conjuro. Las excepciones son los trucos, los conjuros de foco y los rituales, ninguno de los cuales puede ser albergado en un pergamo. El conjuro de un pergamo solo puede lanzarse una vez y el pergamo se destruye como parte del lanzamiento. El conjuro se lanza con un rango de conjuro determinado, según el pergamo. Por ejemplo, uno de *descarga de fuerza* (1.er rango) puede utilizarse para lanzar la versión de 1.er rango de *descarga de fuerza*, pero no una *descarga de fuerza* potenciada a 2.º rango. Si no aparece ningún rango, el pergamo se puede utilizar para lanzar el conjuro en su rango más bajo.

Si encuentras un pergamo, puedes intentar averiguar qué conjuro contiene. Si es un conjuro común de tu lista o uno que conoces, puedes gastar una sola acción de Recordar conocimiento y tener éxito automáticamente en identificarlo. Si no lo es, has de Identificar magia.

Cómo lanzar un conjuro desde un pergamo

Para lanzar un conjuro desde un pergamo has de sostenerlo en una mano y activarlo con una actividad de Lanzar un conjuro utilizando el número normal de acciones para el mismo. Tiene que estar en tu lista de conjuros. Como eres tú quien lo lanza, utiliza tu modificador al ataque y la CD de conjuros, que también obtiene el rasgo apropiado para tu tradición (arcano, divino, ocultista o primigenio).

Cualquier coste físico se proporciona cuando se crea el pergamo, así que no es necesario cuando lanzas el conjuro desde el mismo. Si requiere un locus, has de tener dicho locus para Lanzar el conjuro desde un pergamo.

Estadísticas de los pergaminos

Todos los pergaminos tienen las mismas estadísticas básicas si no se indica lo contrario. Un pergamo tiene Impedimenta ligera y se ha de sostener con una mano para activarlo.

Cómo cambiar las estadísticas

El bloque de estadísticas del *pergamo mágico* indica el nivel de objeto y el Precio de un pergamo, ambos basados en el rango del conjuro que hay en el pergamo. Cualquier coste para Lanzar el conjuro se añade al Precio del pergamo cuando se elabora, por lo que uno que contenga un conjuro con una entrada Coste tendrá un precio superior al que aparece en la tabla. La rareza del pergamo coincide con la rareza del conjuro.

Los rasgos de un pergamo varían dependiendo del conjuro que contiene. Siempre tiene los rasgos consumible, mágico y pergamo, además de cualquier otro relevante para identificar el objeto, como ilusión o fuego. El DJ es quien determina los rasgos adicionales, si es necesario.

Cómo Elaborar un pergamo

El proceso para Elaborar un pergamo es muy parecido al de Elaborar cualquier otro objeto mágico. Cuando comien-



EJEMPLO DE PERGAMINO MÁGICO

Este *pergamo mágico* de ejemplo contiene un conjuro de *disfraz ilusorio* de 1.er rango.

PERGAMINO DE DISFRAZ ILUSORIO

OBJETO 1

CONSUMIBLE **ILUSIÓN** **MÁGICO** **PERGAMINO**

Precio 4 po

Uso Sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Activar Lanzar un conjuro

Lanza *disfraz ilusorio* como conjuro de 1.er rango.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *disfraz ilusorio*.

zas el proceso, elige un conjuro para introducir en el pergamo.

Tienes que, o bien Lanzar ese conjuro durante el proceso de elaboración, o bien tiene que hacerlo otra persona en tu presencia. El lanzamiento del conjuro no produce sus efectos normales, sino que la magia queda atrapada en el pergamo. El lanzamiento tendrá que provenir de un lanzador de conjuros que gaste un espacio de conjuro. Por ejemplo, no puedes Elaborar un pergamo a partir de un conjuro producido por otro objeto mágico. El lanzador tiene que proporcionar cualquier coste. La rareza de un pergamo es la misma que la del conjuro que contiene.

Como otros consumibles, los pergaminos pueden fabricarse en lotes de cuatro. Todos los de un mismo lote han de contener el mismo conjuro del mismo rango y has de proporcionar un lanzamiento por cada pergamo elaborado.

Pergamino mágico

El Precio y el nivel de un pergamo se basan en el conjuro. El nombre es simplemente "pergamino de", seguido del nombre del conjuro.

PERGAMINO MÁGICO

OBJETO 10 MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **PERGAMINO**

Uso Sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Este rollo de papel o de pergamo contiene un único conjuro.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Lanza el conjuro al rango indicado

Tipo conjuro de 1.er rango; **Nivel** 1; **Precio** 4 po

Tipo conjuro de 2.º rango; **Nivel** 3; **Precio** 12 po

Tipo conjuro de 3.º rango; **Nivel** 5; **Precio** 30 po

Tipo conjuro de 4.º rango; **Nivel** 7; **Precio** 70 po

Tipo conjuro de 5.º rango; **Nivel** 9; **Precio** 150 po

Tipo conjuro de 6.º rango; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

Tipo conjuro de 7.º rango; **Nivel** 13; **Precio** 600 po

Tipo conjuro de 8.º rango; **Nivel** 15; **Precio** 1300 po

Tipo conjuro de 9.º rango; **Nivel** 17; **Precio** 3000 po

Tipo conjuro de 10.º rango; **Nivel** 19; **Precio** 8000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento del conjuro del rango indicado.

TALISMÁNES

Un objeto con el rasgo talismán es un amuleto, una gema, una piedra u otro pequeño objeto mágico fijado a una armadura, un escudo o una arma (llamado objeto fijado). Cada talismán contiene una pizca de conocimiento de combate o de energía mágica que se puede liberar para obtener un impulso momentáneo de poder o una aptitud mejorada. Muchos pueden activarse como una acción gratuita al realizar una determinada acción o actividad. Un talismán es un consumible y tiene el rasgo talismán.

Tienes que estar empuñando o llevando puesto un objeto para activar un talismán fijado a él. Una vez activado, un talismán se quema permanentemente y suele desmenuzarse hasta convertirse en polvo fino.

Cómo fijar un talismán

El bloque de estadísticas de cada talismán indica el tipo de objeto al que puede fijarse. Para fijar o quitar un talismán, es necesario utilizar la actividad Fijar un talismán. Solo se puede fijar un talismán a un objeto a la vez y un objeto solo puede tener un talismán fijado a la vez sin suprimirlos todos.

FIJAR UN TALISMÁN

EXPLORACIÓN | **MANIPULAR**

Requisitos Tienes que utilizar una herramienta (*Manual de juego*, pág. 290).

Dedicas 10 minutos a fijar un talismán a un objeto, colocando el objeto sobre una superficie estable y utilizando la herramienta con ambas manos. También puedes utilizar esta actividad para quitarlo. Si fijas más de un talismán a un objeto, se desactivan todos los que tiene fijados, así que hay que quitarlos y volver a fijarlos antes de poder utilizarlos de nuevo.

Talismanes

Estos son solo algunos de los talismanes disponibles.

AMPOLLA EFERVESCENTE

OBJETO 2

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijada a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (manipular) **Requisitos** Estás entrenado en Acrobacias.

El agua clara de manantial que burbujea dentro de esta pequeña esfera de cristal se derrama sobre la armadura a la que está fijado cuando se activa. Hasta el final de tu turno, puedes moverte por el agua y otros líquidos como si fueran tierra firme. Tu movimiento no activará ningún dispositivo o riesgo que dependa de una placa de presión sensible al peso o dispositivo similar. Cuando finaliza el efecto de la ampolla, te hundes, caes, atraviesas suelo endeble o aterrizas sobre placas de presión como es normal para tu ubicación actual.

AMULETO DE DIENTE DE TIBURÓN

OBJETO 5

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 23 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este brazalete de algas secas está forrado con amuletos en forma de pequeños dientes de tiburón. Cuando lo actives, haz una prueba de

Huir usando Acrobacias con un bonificador +1 por objeto a la prueba. Si obtienes un éxito, se convierte un éxito crítico (si sufres un fallo crítico, se convierte en un fallo). Si fallas la prueba de Acrobacias contra una criatura que te agarra, tiene que liberarte como una acción gratuita o sufre 2d8 daño perforante cuando de tu piel emergen momentáneamente dientes de tiburón.

BANDA DE DESAPARICIÓN

OBJETO 12

CONSUMIBLE | **ILUSIÓN** | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 320 po

Uso fijada a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Un ataque dirigido contra ti falla; **Requisitos** Estás entrenado en Sigilo.

Este fino cable plateado envuelve tu armadura. Cuando lo activas, te lanza un conjuro de *invisibilidad* de 2.º rango.

CABUJÓN DE BLOQUEO RÁPIDO

OBJETO 7

POCO COMÚN | **CONSUMIBLE** | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 70 po

Uso fijado a un escudo; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Sufrirías daño debido a un ataque físico mientras empuñas el escudo fijado.

Este cabujón de cuarzo transparente se fija al centro de tu escudo. Cuando lo actives, utilizarás la reacción Bloquear con el escudo aunque no tengas el escudo alzado y aunque normalmente no dispongas de dicha reacción. Aumenta en 5 la Dureza del escudo contra el ataque desencadenante. El escudo permanece alzado tras el bloqueo.

COLGANTE DE TORO DE BRONCE

OBJETO 2

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este colgante está forjado en acero granulado y representa la cara de un toro resoplando. Tiene que pegarse en la zona del pecho o en una hombrera. Cuando actives el colgante, haz una prueba de Atletismo para Empujar con un bonificador +1 por objeto a la prueba. Aumenta la distancia a la que Empujas a tu objetivo a 10 pies (3 m) si tienes éxito o a 20 pies (6 m) si obtienes un éxito crítico.

COLGANTE DEL ÁNGEL LLOROSO

OBJETO 2

CONSUMIBLE | **DIVINO** | **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Cuando activas este colgante de alabastro, tratas de Administrar primeros auxilios usando Medicina con un bonificador +1 por objeto a la prueba. Si tienes éxito y estabas intentando estabilizar, el objetivo recupera 1 Punto de Golpe, pierde el estado moribundo y recupera la conciencia como de costumbre. Si tienes éxito y estabas tratando de detener una hemorragia, esta se detiene.

COLMILLO DE LOBO

OBJETO 1

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 4 po

Uso fijado a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Derribas con éxito a un enemigo.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Este canino de lobo lleva atada una tira de cuero y está fijado a una hebilla o correa de una armadura. Cuando lo activas, infinges tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza al objetivo de tu Derribo.

COLMILLO DE VÍBORA

OBJETO 14

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 850 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Una criatura a tu alcance lleva a cabo una acción de manipular o de movimiento, realiza un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está realizando; **Requisitos** Rango maestro con el arma fijada.

Cuando activas este cráneo de víbora reforzado con resina, asetas un Golpe cuerpo a cuerpo contra la criatura desencadenante. Si tienes Golpe reactivo, puedes activarlo como una acción gratuita. Si tu ataque es un impacto crítico y el desencadenante era una acción de manipular, interrumpes dicha acción. Este Golpe no cuenta a efectos de calcular tu penalizador por ataque múltiple y tu penalizador por ataque múltiple no se aplica al mismo. Si aciertas, la criatura queda expuesta al veneno de colmillo de víbora.

Veneno de colmillo de víbora (veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza

CD 32; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 3d10 daño por veneno y debilitado 1.

CRISTAL DE POTENCIA

OBJETO 10 MÁS

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Realizas un ataque con el arma fijada, pero aún no has tirado los dados.

Este cristal de fluorita brilla con una extraña fosforescencia. Cuando activas el cristal, el arma se convierte en una arma +1 de golpe en el Golpe y hasta el final de ese turno, con lo que obtienes un bonificador +1 por objeto a la tirada de ataque y aumentas el daño a dos dados de daño de arma.

Tipo cristal de potencia; **Nivel 1**; **Precio** 4 po

Tipo cristal de potencia mayor; **Nivel 9**; **Precio** 150 po

El arma se convierte en una arma +2 de golpe mayor durante el resto del turno, con lo que obtienes un bonificador +2 por objeto a la tirada de ataque y aumentas el daño a tres dados de daño de arma.

Tipo cristal de potencia superior; **Nivel 15**; **Precio** 1300 po

El arma se convierte en una arma +3 de golpe mayor durante el resto del turno, con lo que obtienes un bonificador +3 por objeto a la tirada de ataque y aumentas el daño a cuatro dados de daño de arma.

CUBO DE HIERRO

OBJETO 6

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 50 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦♦ (concentrar)

Este cubo de hierro ennegrecido se fija a una arma con una cadena de hierro. Cuando lo activas, das un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta e infinge daño, puedes hacer una prueba de Atletismo para Derribar a la criatura alcanzada. Si esto deja al objetivo tumbado, sufre 2d6 daño contundente por la fuerza del impacto. Si empuñas una arma cuerpo a cuerpo a dos manos, puedes ignorar el requisito de Derribar de tener

una mano libre. Ambos ataques cuentan a efectos de tu penalizador por ataque múltiple, pero no aumenta hasta después de haber realizado ambos.

Si tienes la dote Derribo, ignora las restricciones normales de tamaño para Derribar y aumenta el dado de daño si dejas al objetivo tumbado al dado de daño de tu arma si es mayor que d6.

DIENTE DEL PATÍBULO

OBJETO 8

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 100 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦♦ (manipular)

Este espeluznante molar cuelga de una cuerda enhebrada a través de un agujero justo por encima de su seca y expuesta raíz. Cuando activas este talismán, da un Golpe cuerpo a cuerpo contra una criatura adyacente. Dicha criatura queda desprevenida contra el Golpe y hasta el final de tu turno.

ENTRAMADO DE REPARACIÓN

OBJETO 13

POCO COMÚN | **CONSUMIBLE** | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 525 po

Uso fijado a un escudo o arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** El objeto fijado sufriría daño; **Requisitos** Estás entrenado en Artesanía.

Este entramado de hierro reforzado tiene forma de octágono perfecto. Cuando lo activas, anula el daño y repara instantánea y completamente el objeto fijado.

ESCAMA DE TORTUGA DRAGÓN

OBJETO 40 MÁS

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Uso fijada a la armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Requisitos** Estás entrenado en Atletismo.

Esta escama verde brillante suele estar sujetada a un broche o cadena dorados. Cuando activas la escama, durante 1 minuto obtienes una Velocidad de nado equivalente a la mitad de tu Velocidad terrestre.

Tipo escama de tortuga dragón; **Nivel 4**; **Precio** 13 po

Tipo escama de tortuga dragón mayor; **Nivel 8**; **Precio** 75 po

La Velocidad de nado es igual a tu Velocidad terrestre.

ESPIRAL ATURRIDORA

OBJETO 14

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 900 po

Uso fijada a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Infinges daño a una criatura desprevenida con el arma fijada.

Este nudo de alambre de cobre se remodela en un nuevo patrón cada vez que su arma fijada infinge daño. Cuando activas la espiral, la criatura dañada ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 31 o quedar aturdida 1. Si falla críticamente, en su lugar queda aturdida 2.

ESQUIRILA DISIPADORA

OBJETO 17

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 2400 po

Uso fijada a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Tu Golpe daña a un objetivo.

Hecho a partir de una esquirila tratada de hierro frío, este talismán

SALTAMONTES
ESMERALDA

DIENTE DEL PATÍBULO



MEDALLÓN DE HIERRO



GATO DE JADE

ÓPALO
HIPNOTIZADOR

MURCIÉLAGO MOMIFICADO

CRISTAL
DE POTENCIA

COLMILLO DE LOBO

te permite contrarrestar efectos mágicos. Cuando activas la esquirla *disipadora*, contrarresta un único conjuro activo sobre el objetivo (modificador a contrarrestar +29), con los efectos de un conjuro de *disipar magia* de 8º rango.

Si activas el talismán con un Tajo disipador con éxito, contrarresta todos los conjuros activos sobre el objetivo, además de tu intento de Tajo disipador.

GARRA DE DEPREDADOR

OBJETO 1

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 3 po

Uso fijada a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Obtienes un éxito crítico en una tirada de ataque con la arma fijada.

Esta garra engarzada en un broche de hierro y una cadena suele ser la de un gran depredador. Cuando la activas, el ataque desencadenante obtiene el efecto de especialización crítica del arma.

GATO DE JADE

OBJETO 2

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 6 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Te caes o haces una prueba de Acrobacias para Mantener el equilibrio; Requisitos Estás entrenado en Acrobacias.

El *gato de jade*, un felino del tamaño de un pulgar tallado en una piedra rara, suele llevarse como colgante en una armadura. Durante 1 minuto después de activarlo, consideras que todas las caídas son 20 pies (6 m) más cortas, no quedas desprevenido cuando Mantienes el equilibrio y no consideras terreno difícil las superficies estrechas y el terreno desigual.

GEMA DE MIEDO

OBJETO 4

CONSUMIBLE | **EMOCIÓN** | **MÁGICO** | **MENTAL** | **MIEDO** | **TALISMÁN**

Precio 20 po

Uso fijada a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Un humo oscuro parece retorcerse en el interior de esta gema de obsidiana. Cuando la actives, da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si aciertas e infinges daño, el objetivo queda asustado 1 o asustado 2 en caso de impacto crítico.

Si tienes la dote Golpe intimidante, aumenta a asustado 2 el valor del estado asustado causado por el Golpe o a asustado 3 en un impacto crítico.

INSIGNIA DEL MONO

OBJETO 2

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 6 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Esta pequeña insignia de latón tiene la forma de un mono trepando a un árbol. Cuando activas este talismán, usas una acción de Trepas con un bonificador +1 por objeto a la prueba. En esta prueba y hasta el final de tu turno, si tienes éxito en una prueba de Atletismo para Trepas, te mueves a tu Velocidad completa mientras Trepas. Si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo.

LLAVE FURTIVA

OBJETO 5

CONSUMIBLE | **MÁGICO** | **TALISMÁN**

Precio 22 po

Uso fijada a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (manipular) **Requisitos** Estás entrenado en Latrocínio.

Esta pequeña llave maestra de plata puede fijarse a una armadura o a una manga. Cuando giras la llave para activarla, obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Latrocínio para Forzar una cerradura durante 1 minuto. La primera vez que obtienes un éxito o un éxito crítico en un intento de Forzar una cerradura, obtienes un éxito adicional para abrir una cerradura compleja.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

MEDALLÓN DE HIERRO

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 175 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Haces una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo pero aún no has tirado.

Este pequeño medallón tiene forma de escudo. Cuando lo activas, obtienes un bonificador +2 por estatus a la salvación desencadenante y a otras salvaciones contra el miedo durante 1 minuto. En la salvación desencadenante, si el resultado de tu tirada es un fallo, en su lugar obtienes un éxito. Si el resultado es un fallo crítico, obtienes un fallo.

MENUKI DE TIGRE

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 30 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Asestas un Golpe con el arma fijada.

Este tigre de peltre gruñe ferozmente desde la empuñadura de tu arma. Cuando lo activas, el arma obtiene los rasgos barrido y vigoroso en el Golpe desencadenante y en todos los demás Golpes durante 1 minuto.

MONEDA DESVANECEDORA

CONSUMIBLE **ILUSIÓN** **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 160 po

Uso fijada a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Haces una prueba de Sigilo para determinar tu iniciativa, pero aún no has tirado; **Requisitos** Estás entrenado en Sigilo.

Esta moneda de cobre cuelga de una tira de cuero ensartada en un agujero practicado en su centro. Hasta que se activa, la moneda se vuelve invisible durante unos segundos a intervalos aleatorios cada pocos minutos. Cuando la activas, lanza un conjuro de *invisibilidad* de 2.º rango sobre ti, que dura hasta el final de tu siguiente turno.

MURCIÉLAGO MOMIFICADO

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 175 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este talismán es el cadáver tratado mágicamente de un pequeño murciélagos envuelto en papiro. Cuando se activa, el arma fijada detecta vibraciones a tu alrededor y guía tu percepción. Durante 1 minuto, no necesitas tener éxito en una prueba plana para designar como objetivo a criaturas ocultas. No estás desprevenido ante criaturas escondidas de ti (a menos que quedes desprevenido ante ellas por razones distintas al estado escondido) y solo necesitas una prueba plana CD 5 con éxito para designar como objetivo a una criatura escondida. Mientras estés adyacente a una criatura no detectada de tu nivel o inferior, solo estará escondida para ti.

Si tienes la dote Lucha a ciegas, obtienes ecolocalización imprecisa con un alcance de 30 pies (9 m) durante 1 minuto. Esto hace que las criaturas que considerarías no detectadas porque no puedes verlas, en su lugar se consideren escondidas.

OBJETO 10

NUDO DEL ASESINO

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 66 po

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Infinges daño a una criatura desprevenida con un Golpe usando el arma fijada.

Esta cinta de cuero negro se ata para que parezca un nudo de la paz cuando se lleva en el arma, pero no impide desenvainarla. Cuando activas el nudo, la criatura a la que has dañado sufre 1d6 daño persistente por sangrado y queda desprevenida hasta que el sangrado termina.

Si tienes la dote Retorcer el cuchillo, el talismán infinge tanto daño persistente por sangrado como el daño de tu ataque furtivo.

OBJETO 5

OBJETO 7

OJO DE BASILISCO

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN** **VISUAL**

Precio 150 po

Uso fijado a un escudo

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Bloqueas con el escudo un ataque cuerpo a cuerpo con el escudo fijado.

Esta piedra de color verde viscoso brilla cada vez que el escudo que adorna bloquea un ataque cuerpo a cuerpo. Cuando se activa, el atacante ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 25 o quedar lentificado 1 durante 1 minuto mientras su cuerpo se endurece lentamente en una petrificación parcial.

OBJETO 10

OBJETO 9

OJO DE COMPRENSIÓN

CONSUMIBLE **FORTUNA** **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 400 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Estás a punto de tirar Percepción para determinar tu iniciativa pero aún no has tirado; **Requisitos** Rango maestro en Percepción.

Esta pieza redonda de una inclusión sedosa de crisoberilo hace que parezca el ojo de un gato. Mientras está puesto, te pone nervioso. Cuando lo actives, tira Percepción dos veces y utiliza el resultado más alto.

OBJETO 10

OBJETO 12

ÓPALO HIPNÓTICO

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este colgante de ópalo engarzado en plata arde en iridiscencia. Cuando lo activas, haces una prueba de Engaño para Fintar. Si el resultado es un éxito, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si el resultado es un fallo crítico, en su lugar obtienes un fallo.

ORBE DE ALEACIÓN

OBJETO 30 MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Uso fijado a una arma de metal; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Aunque es sólido, en este orbe de metal se arremolinan los brillantes colores de la plata y el hierro oscuro, como si fuera líquido. Al activarlo, selecciona hierro frío o plata. El arma fijada funciona como el material elegido durante 1 minuto, suprimiendo su material original. Las armas poderosas superan la magia de este talismán,

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

que solo funciona con armas de 8.^o nivel o inferior.

Tipo orbe de aleación de baja calidad; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Tipo orbe de aleación de calidad normal; **Nivel** 8; **Precio** 80 po

Este orbe funciona con armas de nivel 15 o inferior.

Tipo orbe de aleación exquisito de calidad normal; **Nivel** 12 (poco común); **Precio** 400 po

Cuando activas este orbe, puedes seleccionar adamantita, hierro frío o plata del amanecer. Este orbe funciona con armas de 15.^o nivel o inferior.

Tipo orbe de aleación de alta calidad; **Nivel** 16; **Precio** 1500 po

Este orbe funciona con armas de cualquier nivel.

Tipo orbe de aleación exquisito de alta calidad; **Nivel** 18 (poco común); **Precio** 4500 po

Cuando activas este orbe, puedes seleccionar adamantita, hierro frío o plata del amanecer. Este orbe funciona con armas de cualquier nivel.

PANTERA DE ÓNICE

OBJETO 2

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijada a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este hermoso guijarro negro está esculpido en forma de una pantera estilizada. Cuando lo activas, usas una acción Movimiento furtivo con un bonificador +1 por objeto a la prueba. Podrás moverte a tu Velocidad completa (en lugar de a la mitad) en esta acción Movimiento furtivo y en cualquier otra que realices este turno.

PICO DE BUSCASANGRE

OBJETO 4 O MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Uso fijado a una arma; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Golpeas a una criatura desprevista con el arma fijada.

Esta probóscide larga y hueca se obtiene de la famosa bestia busca-sangre y de ella gotea un hilillo de sangre. Cuando activas el pico, infinges 1d4 daño de precisión adicional en tu tirada de daño. Si infinges daño a la criatura con un ataque furtivo, también infinges 1d4 daño persistente por sangrado.

Tipo pico de buscasangre; **Nivel** 4; **Precio** 20 po

Tipo pico de buscasangre mayor; **Nivel** 8; **Precio** 100 po

Infinges 2d4 daño de precisión adicional en tu tirada de daño y 2d4 daño persistente por sangrado si infinges daño con un ataque furtivo.

PIEDRA DE PASO DE PLUMA

OBJETO 3

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 8 po

Uso fijada a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Das una Zancada o un Paso; **Requisitos** Estás entrenado en Acrobacias.

Esta piedra, normalmente en forma de cabujón, es un trocito ámbar con un trozo de pluma o un insecto volador atrapado en su interior. Cuando activas la piedra, ignoras los efectos de cualquier terreno difícil y terreno difícil mayor por el que te mueves hasta el final de tu turno.

POLVO DE FANTASMA

CONSUMIBLE **ILUSIÓN** **OCULTISMO** **TALISMÁN**

Precio 1800 po

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Requisitos** Estás entrenado en Sigilo.

Este frasquito está lleno de un polvo verde grisáceo hecho de ectoplasma seco. Cuando lo activas, te lanza un conjuro de *invisibilidad* de 4.^o rango. A continuación, puedes dar una Zancada o un Paso. En vez de eso, puedes Excavar, Trepar, Volar o Nadar si tienes la Velocidad correspondiente.

OBJETO 16

PÚA SALVADORA

CONSUMIBLE **FUERZA** **MÁGICO** **TALISMÁN**

Precio 7 po

Uso fijada a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Intentas Agarrarte a un saillente pero no has tirado.

Esta púa en forma de pirámide está fijada a la pieza pectoral de una armadura. Cuando la activas, dispara un hilo de fuerza para ayudarte a lograr un buen agarre, otorgándote un bonificador +1 por objeto a la prueba. Si obtienes un éxito en el intento desencadenante, en su lugar obtienes un éxito crítico. Si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo.

SALTAMONTES ESMERALDA

OBJETO 5 O MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar) **Requisitos** Estás entrenado en Atletismo.

Este saltamontes de metal tachonado de esmeraldas suele estar sujeto a las perneras de una armadura. Cuando lo activas, Saltas y te desplazas hasta 40 pies (12 m) en horizontal y hasta 10 pies (3 m) en vertical. Si no acabas tu salto en terreno firme, revoloteas en el aire hasta el final de tu turno y luego caes inofensivamente a una velocidad de 60 pies (18 m) por asalto hasta llegar al suelo.

Tipo saltamontes esmeralda; **Nivel** 5; **Precio** 30 po

Tipo saltamontes esmeralda mayor; **Nivel** 9; **Precio** 150 po

La distancia a la que Saltas es de hasta 100 pies (30 m) en horizontal y hasta 30 pies (9 m) en vertical. Este beneficio se aplica a cualquier otro Salto que realizas antes del final de tu turno.

TROFEO MACABRO

OBJETO 7 O MÁS

CONSUMIBLE **MÁGICO** **TALISMÁN**

Uso fijado a una armadura; **Impedimenta** –

Activar ♦ (concentrar)

Este talismán se presenta en muchas formas, la mayoría de las veces un trozo cercenado de una criatura humanoide expuesta de alguna forma horripilante. Cuando lo activas, haces una prueba de Intimidar para Desmoralizar hasta dos objetivos, comparando el resultado de tu prueba de Intimidar con la CD de ambos.

Tipo trofeo macabro; **Nivel** 7; **Precio** 55 po

Tipo trofeo macabro mayor; **Nivel** 11; **Precio** 250 po

Puedes Desmoralizar hasta tres objetivos, comparando el resultado de tu prueba de Intimidar con sus tres CD.

CONSUMIBLES MARAVILLOSOS

Aunque muchos consumibles se agrupan en categorías específicas, como pociones y talismanes, otros no encajan en ellas.

AGUA BENDITA

OBJETO 1

CONSUMIBLE | **DIVINO** | **SAGRADA** | **SALPICADURA**

Precio 3 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

Este vial contiene agua bendecida por un dios benévolo. Activas un vial de *agua bendita* arrojándolo como un Golpe. Es una arma arrojadiza simple con un incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m).

El *agua bendita* infinge 1d6 daño espiritual y 1 daño espiritual por salpicadura. El *agua bendita* solo puede dañar a criaturas con el rasgo sacrilego.

AGUA SACRÍLEGA

OBJETO 1

CONSUMIBLE | **DIVINO** | **SACRÍLEGO** | **SALPICADURA**

Precio 3 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦ Golpe

La malicia de un dios maligno yace en este vial de agua. Activas un vial de *agua sacrílega* arrojándolo como un Golpe. Es una arma arrojadiza sencilla con un incremento de rango de distancia de 20 pies (6 m).

El *agua sacrílega* infinge 1d6 daño espiritual y 1 daño espiritual por salpicadura. El *agua sacrílega* solo puede dañar a criaturas con el rasgo sacrílego.

BULBO ESPIRITUAL

OBJETO 10 O MÁS

POCO COMÚN | **CONSUMIBLE** | **MÁGICO** | **VEGETAL**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta –**

Activar ♦♦ (concentrar, manipular)

Este bulbo mágico se cosecha en una antigua arboleda rica en magia vegetal primigenia. Cuando activas el bulbo, o bien te lo comes para que lance un conjuro de *forma de planta* de 5.º rango que te afecte, o bien lo plantas en el suelo junto a ti para que lance un conjuro de *convocar planta u hongo* de 5.º rango. Si eliges la opción de convocatoria, la planta u hongo aparece en el lugar donde plantaste el bulbo y puedes Mantener la activación para tener el control de la criatura.

Tipo bulbo espiritual; **Nivel** 10; **Precio** 200 po

Tipo bulbo espiritual mayor; **Nivel** 12; **Precio** 300 po

El conjuro es de 6.º rango.

Tipo bulbo espiritual superior; **Nivel** 14; **Precio** 500 po

El conjuro es de 7.º rango.

LAVA SOLIDIFICADA

OBJETO 5 O MÁS

CONSUMIBLE | **FUEGO** | **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta –**

Activar ♦ (manipular)

Este abalorio del tamaño de un arándano parece una esfera de cristal con una luz parpadeante en su centro. En realidad, el "cristal" es una burbuja de magia temporal solidificada, que contiene lava suspendida en el punto exacto antes de una erupción volcánica. Cuando se activa, se convierte en un diminuto faro de luz brillante antes de desatar su poder. Tras activar la *lava solidificada*, se calienta rápidamente. Si tú o cualquier otra persona la lanzas (mediante

una acción de Interactuar), detona como una *bola de fuego* donde cae. Tu lanzamiento puede situar el centro de la bola de fuego en cualquier lugar en un radio de 70 pies (21 m) aunque, a discreción del DJ, puede que debas hacer una tirada de ataque si el lanzamiento es inusualmente desafiante. Si nadie ha lanzado el abalorio al comienzo de tu siguiente turno, estalla como un ostentoso pero inofensivo fuego artificial.

La *lava solidificada* tiene muchas variantes, hechas de lava extraída de volcanes notables de Golarion y a través de los Planos.

Tipo lava solidificada; **Nivel** 5; **Precio** 30 po

5d6 daño (CD 21)

Tipo lava solidificada de Piconegro; **Nivel** 7; **Precio** 70 po

7d6 daño (CD 25)

Tipo lava solidificada de la Montaña Pálida; **Nivel** 9; **Precio** 150 po

9d6 daño (CD 27)

Tipo lava solidificada del Macizo Mhar; **Nivel** 11; **Precio** 300 po

11d6 daño (CD 30)

Tipo lava solidificada del Risco de Droskar;; **Nivel** 13; **Precio** 600 po

13d6 daño (CD 32)

Tipo lava solidificada de Ka; **Nivel** 15; **Precio** 1300 po

15d6 daño (CD 36)

Tipo lava solidificada de Sakalayo; **Nivel** 17; **Precio** 3000 po

17d6 daño (CD 39)

Tipo lava solidificada de Asedio del Túmulo; **Nivel** 19; **Precio** 8000 po

19d6 daño (CD 43)

MINIATURA MARAVILLOSA

OBJETO 10 O MÁS

CONSUMIBLE | **EXPANDIBLE** | **MÁGICO** –

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta –**

Activar ♦ (manipular)

Cada *miniatura maravillosa* es una réplica excepcionalmente pequeña de una criatura u objeto real. La miniatura está hecha de madera, estaño u otros materiales sencillos y presenta una runa grabada en la parte inferior de la base de la réplica. A veces, las *miniaturas maravillosas* vienen juntas; por ejemplo, el conjunto de acampada incluye las miniaturas de un barco, una fogata y un caballo. La activación de una *miniatura maravillosa* hace que se transforme en otra criatura u objeto, que luego se puede utilizar de forma normal para ese objeto. Cada miniatura solo puede activarse una vez y la mayoría de ellas se transforman permanentemente en el objeto que figura en su descripción.

Tipo barco; **Nivel** 8; **Precio** 76 po

Esta miniatura solo puede activarse cuando se arroja a una gran masa de agua, como un lago o un río ancho. Se transforma en un cíter (pág. 217), que dura 1 día.

Tipo caballo; **Nivel** 4; **Precio** 13 po

Cuando se activa, esta miniatura se transforma en un caballo, que no puede atacar ni usar reacciones, pero por lo demás usa todas las estadísticas de un caballo de monta (*Manual de monstruos*) y sigue tus órdenes básicas. No necesita comer ni beber. Tras 8 horas, vuelve a su forma de miniatura y se convierte en polvo..

Tipo cofre; **Nivel** 3; **Precio** 10 po

Cuando utilizas esta miniatura, aparece un pequeño cofre de madera que se abre inmediatamente. Puede contener hasta Impedimenta 10 en objetos. Una vez cerrado, se transforma de nuevo (esta vez en una llave) llevándose consigo todos los objetos guardados. Puedes activar la llave gastando una acción de Interactuar para hacerla

girar en una cerradura imaginaria, lo que hace que se transforme de nuevo en un cofre con todos los objetos dentro. Una vez que se haya transformado en cofre por segunda vez, seguirá siendo un cofre de madera para siempre.

Tipo escala; **Nivel 1**; **Precio** 3 po

Cuando se activa, esta miniatura se transforma permanentemente en una escala de mano de madera de 20 pies (6 m) de largo.

Tipo fogata; **Nivel 1**; **Precio** 1 po

Cuando se activa, esta miniatura se transforma en una fogata encendida, que no requiere ser atendida y permanece completamente encendida durante 8 horas, aunque puede apagarse como cualquier otra.

PIEDRA RÚNICA

CONSUMIBLE | **MÁGICO**

Precio 3 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Esta trozo plano de piedra dura está especialmente preparado para grabar una runa mágica fundamental o una runa de propiedad, pero solo una. Cuando se transfiere a otro objeto, la *piedra rúnica* se agrieta y se destruye. El precio indicado es para una piedra vacía; una que contiene una runa añade el precio de la misma.

TRIDENTE DE RELÁMPAGO

CONSUMIBLE | **EXPANDIBLE** | **MÁGICO**

Precio 110 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Activar ♦♦ (concentrar, manipular)

Este objeto parece un tridente normal tallado con motivos gozrenos. Si se lanza sin activar, se tambalea en el aire y no da en el blanco. Cuando Activas el tridente, las tallas crepitán con electricidad. A continuación, lanzas el tridente. Se hace añicos inmediatamente después de abandonar tu mano y desata su magia como un *relámpago* de 4.º rango que se origina en tu espacio, que infinge 5d12 daño por electricidad y que tiene una salvación básica de Reflejos CD 25.

OBJETO 1

RASGO EXPANDIBLE

Un objeto con el rasgo expandible aumenta hasta un tamaño específico cuando se activa. Si no se indica lo contrario, este espacio tiene que estar adyacente a ti y en el suelo, y el objeto ha de tener suficiente espacio abierto en el que expandirse o, de lo contrario, la activación no tiene efecto. Cuando termina el efecto, el objeto expandido se desintegra si es un consumible o vuelve a su tamaño normal si no lo es.

OBJETO 9

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de *relámpago* (4.º rango).

VELA DE LA VERDAD

POCO COMÚN | **CONSUMIBLE** | **MÁGICO** | **MENTAL**

Precio 75 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta –**
Activar ♦ (manipular)

Esta vela cónica tiene una mecha dorada que arde con un fuego blanco. Activas la vela encendiéndola, lo que provoca que a las criaturas en un radio de 10 pies (3 m) de la misma les resulte difícil decir mentiras. A las criaturas de la zona se les impone un penalizador -4 por estatus a Mentir.

Además, al entrar por primera vez en el área afectada, cada criatura (incluyéndote a ti) ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 26 o es incapaz de decir ninguna mentira deliberada estando a 10 pies (3 m) de la vela encendida. Esto dura mientras la vela está encendida. Una vez encendida, arde durante 10 minutos y no puede apagarse.

OBJETO 8

LAVA SOLIDIFICADA



VELA DE LA VERDAD



AGUA BENDITA



PIEDRA RÚNICA



AGUA SACRÍLEGA

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ADORNOS DE PODER

Esta sección incluye los objetos mágicos que se llevan puestos. La mayoría tiene el rasgo investido, descrito en la pág. 219, lo que significa que no puedes llevar más de 10. Si el uso "puesto" de un objeto va seguido de otra palabra, como "puesto cinturón", estás limitado a llevar solo un objeto de ese tipo. Si no aparece nada después de "puesto", como en el caso de los anillos, puedes llevar cualquier número.

OBJETOS DE CÚSPIDE

Cuando invistes un objeto que tiene el rasgo cúspide, mejora uno de tus atributos, ya sea aumentando en 1 el modificador por atributo o hasta un total de +4, lo que te da una puntuación más alta. Esto te proporciona todos los beneficios del modificador por el nuevo atributo hasta que se agota la investidura: aumentar la Inteligencia te permite adquirir el rango entrenado en una habilidad adicional y aprender un nuevo idioma, aumentar la Constitución te proporciona más Puntos de Golpe, etc.

Un objeto de cúspide solo otorga este beneficio la primera vez que se inviste en un periodo de 24 horas y solo puedes beneficiarte de uno a la vez. Si intentas invertir uno cuando ya tienes otro investido, no obtienes el aumento del modificador por atributo, aunque sí cualquier otro efecto de Invertir el objeto.

BRAZALES DE FUERZA

OBJETO 17

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso puesto brazales; **Impedimenta** –

Estos brazaletes de latón están decorados con grabados de fuentes osos. Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Atletismo y un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para alzar un objeto pesado, Huir y Abrir por la fuerza. Cuando invistes los brazaletes, aumentas en 1 tu modificador por Fuerza o lo incrementas a +4, la mejor de ambas cosas.

Activar–Abrazo de oso ♦ (manipular) Haz una prueba para Apresar a una criatura. Si lo consigues, la apretujas, infligiéndole tanto daño contundente como tu modificador por Fuerza. Si obtienes un éxito crítico, el daño es igual al doble de tu modificador por Fuerza y la criatura no podrá respirar (*Manual de juego*, pág. 437) mientras permanezca agarrada o neutralizada por ti.

CAPA DE RAPIDEZ

OBJETO 17

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso puesto capa; **Impedimenta** –

Esta fina capa es sorprendentemente ligera, como si las nubes o el propio viento se hubieran entrelazado para confeccionarla. Te otorga un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Acrobacias. Cuando invistes la capa, aumentas en 1 tu modificador por Destreza o lo aumentas a +4, la mejor de ambas cosas.

Activar–Cabalgar el viento ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tiras de la capa, envolviéndote en el poder del viento;

Obtienes una Velocidad de vuelo de 30 pies (9 m) durante 1 hora. Mientras estás envuelto en la capa, te vuelves translúcido, lo que hace que quedes oculto mientras dura el efecto.

CINTURÓN DE LARGA VIDA

OBJETO 17

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso puesto cinturón; **Impedimenta** –

Este grueso cinturón de cuero lleva grabada la imagen de un árbol milenario. Obtienes 15 Puntos de Golpe temporales la primera vez que invistes el cinturón en un día. Cuando lo haces, aumentas en 1 tu modificador por Constitución o lo aumentas a +4, la mejor de ambas cosas.

Activar–Recurrir a la vida antigua ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Recurres a la energía vital del árbol del cinturón para obtener curación rápida. Durante 2d4 asaltos, al inicio de tu turno cada asalto, recuperas 15 Puntos de Golpe.

COLLAR ENCANTADOR

OBJETO 17

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso puesto cinturón; **Impedimenta** –

Este brillante collar de plata tiene engarzados varios zafiros. También lleva un colgante tallado en forma de cabeza de lobo. Obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño y Diplomacia. Cuando invistes el collar, aumentas en 1 tu modificador por Carisma o lo aumentas a +4, la mejor de ambas cosas.

Activar–Ganárselos ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Lanzas un conjuro de hechizar de 4º rango (CD 38).

CORONA DE INTELECTO

OBJETO 17

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso puesto tiara; **Impedimenta** –

Un trío de brillantes gemas ha sido engarzado en esta elegante corona dorada. Obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Recordar conocimiento, independientemente de la habilidad. Cuando invistes la corona, aumentas en 1 tu modificador por Inteligencia o lo aumentas a +4, la mejor de ambas cosas. Esto te proporciona habilidades entrenadas e idiomas adicionales, como es habitual por aumentar tu modificador por Inteligencia. Tienes que elegir habilidades e idiomas la primera vez que invistes la corona y siempre que invistas la misma corona de intelecto, obtendrás las mismas habilidades e idiomas que elegiste la primera vez.

Activar–Escudriñar tu mente ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Obtienes los efectos de hipercognición.



TURBANTE DE SABIDURÍA

ÁPICE | MÁGICO | INVESTIDO

Precio 15 000 po

Uso pañuelo; Impedimenta –

Este sencillo pañuelo está diseñado para envolver la cabeza y viene con un alfiler con gemas como decoración. Cuando invistes el pañuelo, aumentas en 1 tu modificador por Sabiduría o lo incrementas a +4, la mejor de ambas cosas.

Activar–Considerar las consecuencias ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Cuando estás considerando ciertas medidas, tienes un presentimiento sobre si es una buena idea.

OBJETO 17

Obtienes los efectos de un conjuro de *augurio*, salvo que el resultado te lo dan tus propios instintos en lugar de una fuente externa.

Activar–Recuperar tu mente ♦ (concentrar, fortuna) **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Fallas una tirada de salvación contra un efecto que te deja anonadado, confuso o fascinado; **Efecto** El turbante de sabiduría despeja tu mente. Puedes repetir la tirada de salvación y usar el mejor resultado.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

OBJETOS DE COMPAÑERO

Puedes que quieras adquirir objetos que benefician a una criatura que te ayuda, como un compañero animal, un familiar o un animal vinculado. Estos objetos tienen el rasgo compañero, lo que significa que solo funcionan para compañeros animales, familiares y criaturas similares. Normalmente, son los únicos objetos que un compañero puede usar. Otros objetos pueden ser utilizados a discreción del DJ, pero un compañero nunca puede Activar un objeto.

Cualquier objeto usado por un compañero tiene que ser investido. Sin embargo, es tu compañero quien tiene que invertirlo, en lugar de hacerlo tú. Esto requiere que utilices la actividad Investir un objeto junto a tu compañero, ayudándole a sintonizar con el objeto y asegurándote de que se ajusta correctamente. Un acompañante tiene un límite de investidura de 2 objetos (en lugar del límite de 10 objetos que tiene un personaje jugador).

BARDAS DEL CÉFIRO

COMPÁNIERO **INVESTIDO** **PRIMIGENIO**

Precio 900 po

Uso barda puesta; **Impedimenta 1**

Esta barda ligera está cubierta de estilizados motivos de viento. Cuando se la pones a tu compañero animal, la protección se ajusta a él independientemente de su forma.

Cuando tu compañero cae, el viento lo recoge desde abajo; obtiene los efectos de *aterrizaje suave*.

Activar–Levantar vuelo **♦♦** [manipular] **Frecuencia:** una vez al día;

Efecto Repisas con un dedo los motivos de viento de la barda, otorgando a tu compañero que la lleva puesta una Velocidad de vuelo de 30 pies (9 m) durante 10 minutos (3 m). Incluso si el compañero no tiene la aptitud especial montura, puede Volar mientras está siendo montado.

COLLAR DE DISCRECIÓN

COMPÁNIERO **INVESTIDO** **PRIMIGENIO**

Precio 475 po

Uso collar puesto; **Impedimenta 1**

El aspecto casi raído de este collar de cuero oculta su naturaleza mágica. Cuando tu compañero lleva el collar y lo inviste, obtiene la capacidad de cambiar su apariencia de animal feroz a una forma más discreta.

OBJETO 10

Activar–Apariencia adorable **♦** [concentrar] **Efecto** Tocas a tu compañero animal para transformarlo en una criatura menuda no amenazadora de la misma familia o en una criatura similar (por ejemplo, un gato doméstico en lugar de un tigre, o un cachorro en lugar de un lobo). Esto tiene los efectos de *forma de peste* (2.º rango o 4.º rango si tu compañero puede volar). El efecto dura hasta que lo Disipas.

COLLAR DE EMPATÍA

OBJETO 9

COMPÁNIERO **INVESTIDO** **PRIMIGENIO**

Precio 600 po

Uso collar puesto (compañero) y brazalete puesto (tú); **Impedimenta 1** Este collar ornamentado de tiras de cuero entrelazadas de colores contrastados se combina con un brazalete de construcción similar. Cuando llevas puesto e invistes el brazalete y tu compañero lleva puesto e inviste el collar, adquirís una conexión más fuerte entre vosotros. Tu compañero y tú siempre podéis percibir el estado emocional y las necesidades físicas básicas del otro.

Activar–Vínculo empático **♦** [concentrar] **Efecto** Percibes a través de los sentidos de tu compañero animal en lugar de los tuyos. Puedes Mantener la activación. No eres consciente de lo que te rodea mientras utilizas los sentidos de tu compañero animal. Además del uso obvio cuando estás separado de tu compañero, esta aptitud puede permitirte percibir sonidos, olores y otros estímulos que los sentidos de tu compañero registran pero los tuyos no.

HERRADURAS DE PRESTEZA

OBJETO 70 MÁS

COMPÁNIERO **INVESTIDO** **PRIMIGENIO**

Uso herraduras puestas; **Impedimenta 1**

Cuando fijas estas simples herraduras de hierro a los cascos de un caballo ordinario o de un compañero animal cuadrúpedo y este las inviste, la criatura obtiene un bonificador por objeto de +5 pies (1,5 m) a su Velocidad terrestre y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para Salto de altura y Salto de longitud. Además, cuando Salta, puede moverse 5 pies (1,5 m) adicionales lejos si salta horizontalmente o 3 pies (90 cm) adicionales más alto si salta verticalmente.

Tipo herraduras de presteza; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Tipo herraduras de presteza mayores; **Nivel** 14; **Precio** 4250 po

El bonificador a la Velocidad es de +10 pies (3 m) y el bonificador a las pruebas de Atletismo es +3.



HERRADURAS DE PRESTEZA



COLLAR DE EMPATÍA



COLLAR DE DISCRECIÓN

OBJETOS SOSTENIDOS

Estos objetos han de sostenerse para poder utilizarlos. Las armas, varitas y bastones siguen reglas especiales y tienen sus propias secciones.

AIRE EMBOTELLADO

AIRE **MÁGICO**

Precio 320 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Con la apariencia de una botella de cristal con tapón, este objeto contiene un suministro ilimitado de aire respirable. Tienes que descorchar la botella con una acción de Interactuar antes de poder activarlo.

Activar–Inhalar (manipular) **Efecto** Extraes una bocanada de aire de la botella. Esto te permite respirar incluso en un entorno sin aire o tóxico. El aire no escapa por la boca de la botella, por lo que dejar la botella abierta en un entorno sin aire no cambia el entorno.

BOLA DE CRISTAL

POCO COMÚN **ESCUDRÍÑAMIENTO** **MÁGICO**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Esta esfera de cristal pulido mejora la magia de escudriñamiento. Cualquier información visual recibida a través de un conjuro con el rasgo escudriñamiento lanzado por la *bola de cristal* aparece dentro de la esfera y cualquier información auditiva suena desde la superficie de la misma. Cuando lanzas un conjuro con el rasgo escudriñamiento por cualquier otro medio mientras la sostienes, puedes transmitir cualquier información que recibes del mismo modo, permitiendo a otros ver u oír al objetivo.

La versión básica de una *bola de cristal* es una esfera de cuarzo transparente, pero hay otras versiones con piedras diferentes.

Activar–Clarividencia 1 minuto (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La *bola de cristal* lanza clarividencia según tus especificaciones.

Activar–Escudriñamiento 10 minutos (concentrar, manipular) **Frecuencia** dos veces al día; **Efecto** La *bola de cristal* lanza unconjuro de escudriñamiento CD 33 según tus especificaciones.

Tipo cuarzo claro; **Nivel** 14; **Precio** 3800 po

Tipo selenita; **Nivel** 15; **Precio** 7000 po

Escudriñamiento tiene CD 36 y te otorga los beneficios de ver lo invisible en el objetivo.

Tipo piedra lunar; **Nivel** 16; **Precio** 7500 po

Escudriñamiento tiene CD 37 y te otorga los beneficios de leer la mente del objetivo, usando la misma CD de salvación.

Tipo peridotito; **Nivel** 17; **Precio** 12500 po

Escudriñamiento tiene CD 39 y te otorga los beneficios de telepatía para comunicarte con el objetivo.

Tipo obsidiana; **Nivel** 19; **Precio** 32 000 po

Escudriñamiento tiene CD 41 y te otorga los beneficios de visión verdadera para cualquier cosa que observes a través de ella.

BOLSA DE NUBES

AGUA **MÁGICO**

Precio 225 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Esta bolsita está llena de un polvo fino y plateado que resulta sedoso al tacto.

Activar–Dispersar (manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Esparses el polvo en el aire a tu alrededor, haciendo que se con-

OBJETO 7

EXTRADIMENSIONAL **MÁGICO**

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta 1**

Aunque parece una bolsa de tela decorada con piezas de seda de ricos colores o elegantes bordados, una bolsa espaciosa (*NdC: antigüamente “bag of holding”*) se abre a un espacio mágico mayor que sus dimensiones exteriores. La Impedimenta que contiene la bolsa no cambia la suya. La cantidad de Impedimenta que puede contener el espacio extradimensional de la bolsa depende de su tipo.

Puedes Interactuar con la *bolsa espaciosa* para guardar objetos en ella o sacarlos como si fuera un recipiente normal. Aunque puede contener una gran cantidad de material, sigue siendo necesario que un objeto quepa por su abertura para ser guardado en su interior.

Si se sobrecarga o se rasga, se rompe y deja de funcionar, con lo que los objetos de su interior se pierden para siempre. Si se vuelve del revés, los objetos del interior se desparraman ilesos, pero hay que darle la vuelta de nuevo antes de volver a utilizarla. Un ser vivo colocado dentro de la bolsa tiene aire suficiente durante 10 minutos antes de empezar a asfixiarse y puede hacer una prueba de Huir contra una CD de 13. Un objeto en el interior no proporcionará ningún beneficio a menos que se saque primero. Un objeto en la bolsa no puede ser detectado por magia que solo detecta cosas en el mismo Plano.

Tipo I; Nivel 4; Precio 75 po; **Capacidad** Impedimenta 25

Tipo II; Nivel 7; Precio 300 po; **Capacidad** Impedimenta 50

Tipo III; Nivel 11; Precio 1200 po; **Capacidad** Impedimenta 100

Tipo IV; Nivel 13; Precio 2400 po; **Capacidad** Impedimenta 150

OBJETO 14 O MÁS

EXTRADIMENSIONAL **MÁGICO**

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Un *cristal de luz eterna* es una de las aplicaciones más comunes de la magia permanente. Esta piedra o gema emite luz mágica constantemente, sin necesitar oxígeno ni generar calor. El cristal puede cubrirse, pero su luz no puede extinguirse.

CRISTAL DE LUZ ETERNA

LUZ **MÁGICO**

Precio 15 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Un *cristal de luz eterna* es una de las aplicaciones más comunes de la magia permanente. Esta piedra o gema emite luz mágica constantemente, sin necesitar oxígeno ni generar calor. El cristal puede cubrirse, pero su luz no puede extinguirse.

OBJETO 6

MÁGICO

Precio 1250 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Un *cuerpo de exorcismo* es un instrumento hecho de un cuerno de animal o un objeto con la misma forma, de madera tallada o marfil.

Activar–Estremecer a los muertos (auditivo, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Soplar en el cuerno asusta a los fantasmas y espíritus malignos que pueden oír su llamada. Haz una prueba de Intimidación para Desmoralizar contra todas las criaturas con el rasgo muerto viviente o sacrílego en una emanación de 30 pies (9 m). Esto puede afectar incluso a una criatura descrebrada con dicho rasgo y no se te impone un penalizador cuando intentas Desmoralizar a una criatura que no entiende tu idioma.

Activar–Semillas sagradas (manipular) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Llenas el cuerno de semillas sagradas y luego las esparses

dense en una nube en una explosión de 20 pies (6 m) dentro de un radio de 10 pies (3 m), como el conjuro bruma. Puedes Mantener la activación para hacer que la nube vuela 20 pies (6 m). Dura 1 minuto y puedes Disiparla.

BOLSA ESPACIOSA

EXTRADIMENSIONAL **MÁGICO**

OBJETO 4 O MÁS

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

EL RASGO ESTRUCTURA

Un objeto con el rasgo estructura crea un edificio mágico u otra estructura cuando se activa, teniendo que activarse en un terreno libre de otras estructuras. Se adapta al terreno natural, adoptando los requisitos estructurales para ser construido allí. Se ajusta alrededor de pequeños elementos como estanques o agujas de roca, pero no puede crearse sobre agua u otras superficies no sólidas. Si se activa sobre nieve, dunas de arena u otras superficies blandas con una superficie sólida debajo, sus cimientos (si los hay) llegan hasta el suelo sólido. Si un objeto con este rasgo se activa sobre una superficie sólida pero inestable, como un pantano o una zona afectada por temblores, haz una prueba plana CD 3 cada día; en caso de fallo, comienza a hundirse o derrumbarse.

La estructura no daña a las criaturas de la zona cuando aparece, y no puede crearse entre una multitud o en una zona densamente poblada. Cualquier criatura atrapada sin querer en su interior cuando el objeto se activa acaba ilesa dentro de la estructura completa y siempre tiene una vía de huida despejada. Una criatura que se encuentra en el interior de la estructura cuando finaliza la activación no resulta dañada, y aterriza inofensivamente en el suelo si se encontraba en un nivel superior.

a tu alrededor con un giro de muñeca. El cuerno te otorga a ti y a tus aliados en una emanación de 30 pies (9 m) la runa de propiedad *toque fantasmal* en todos tus Golpes con armas y sin armas durante 1 minuto.

ERUPCIÓN ETERNA

FUEGO | MÁGICO

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Semejante a la *lava solidificada*, una erupción eterna está hecha con el mismo tipo de magia temporal, pero está diseñada para crear un bucle a través del tiempo, reformándose a sí misma tras su uso. Para determinar la diferencia entre ambas es necesario examinarlas de cerca para ver un patrón tenue y repetitivo de runas rojas.

Activar–Bomba de lava ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Lanzas la erupción eterna, con el efecto de *lava solidificada* del mismo nivel de objeto (pág. 268). Tras 2d4 horas, la erupción eterna se recomponen en un recipiente que llevas encima, normalmente en el que la has guardado más recientemente.

Tipo erupción eterna; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo erupción eterna de Piconegro; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo erupción eterna de la Montaña Pálida; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo erupción eterna del Macizo Mhar; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po

Tipo erupción eterna del Risco de Droskar; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po

Tipo erupción eterna de Ka; **Nivel** 15; **Precio** 6500 po

Tipo erupción eterna de Sakalaya; **Nivel** 17; **Precio** 15 000 po

Tipo erupción eterna de Asedio del Túmulo; **Nivel** 19; **Precio** 40 000 po

ESCENARIO DE BOLSILLO

ESTRUCTURA | MÁGICO

OBJETO 5

Precio 138 po

Impedimenta L (cuando no está activado)

Este objeto parece una réplica en miniatura de un teatro. Incluye un bolsillito lleno de diminutos decorados y muñecos de papel disfrazados.

Activar–Jugar con muñecos 1 minuto (concentrar, manipular) **Efecto**

Colocas el teatro en miniatura en el suelo, llenándolo con cualquier escenografía y hasta seis figuras elegidas por ti. A continuación, tamborileas con un ritmo la miniatura, haciendo que crezca hasta convertirse en un modesto escenario de 20 pies (6 m) de ancho y 15 pies (45 m) de profundidad. Se adorna con los decorados que eligieras y unos sencillos maniquíes visten los trajes que elegiste. Un proscenio de madera enmarca el escenario y unos sencillos telones a los lados ocultan las alas. Como estructura mágica, el escenario tiene el rasgo estructura.

Toda la escenografía del escenario es ilusoria y desaparece si se aleja más de 20 pies (6 m) del escenario. Los trajes son físicos pero con adornos ilusorios que se desvanecen a la misma distancia, revelando solo batas blancas lisas.

ESCOBA VOLADORA

OBJETO 12

MÁGICO

Precio 1900 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta escoba tiene una tenue conexión con la gravedad y tiende a ir a la deriva incluso cuando está guardada. Puedes montarla usando una mano para guiarla y puede llevar hasta un pasajero además de ti. Se desplaza a una Velocidad de vuelo de 20 pies (6 m). Solo puede transportar una cantidad limitada de objetos, ya que se le impone un penalizador -10 pies (3 m) a su Velocidad si lleva más de Impedimenta 20 y se estrella contra el suelo si lleva más de Impedimenta 30.

Activar–Despegar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Nombras un destino en el mismo Plano y la escoba vuela hacia él a una Velocidad de vuelo de 40 pies (12 m). Tienes que agarrar la escoba con las dos manos para poder montarla o soltarla para enviarla lejos sin jinete. Si no tienes una idea clara de la ubicación, la posición y la dirección general del destino o si el destino que has elegido está en otro Plano, la escoba vaga sin rumbo y vuelve a su ubicación inicial al cabo de 30 minutos.

Si la escoba lleva un jinete, esta activación dura hasta que transcurren 4 horas (normalmente 16 millas [25,6 km] de viaje), la escoba llega a su destino o el jugador Disipa la activación. Si la escoba no lleva jinete, la activación dura hasta que la escoba llega a su destino. Cuando termina la activación, la escoba flota hasta el suelo y no puede volver a activarse durante 1 hora.

INCENSARIO DE REVELACIÓN

OBJETO 30 MÁS

DIVINO

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este incensario de latón cuelga de una cadena. La mayoría de incensarios de revelación están adornados con un texto en empíreo, aunque algunos están hechos de hierro y tienen el texto en diabólico o chthoniano.

Activar–Quemar incienso ♦♦ (manipular) **Coste** incienso por val-

or de al menos 5 po; **Efecto** Enciendes el incienso dentro del incensario y arde durante 1 hora. Durante ese tiempo, mientras sostengas el incensario, obtendrás un bonificador +1 por objeto



BOLA DE CRISTAL



ESCOBA VOLADORA



CUERNO DE EXORCISMO

a las pruebas de Religión y cualquier fallo crítico que sufras al Descifrar escritura de naturaleza religiosa, en su lugar será un fallo.

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 55 po

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El incensario otorga un bonificador +2. Una vez al día, cuando lo activas, puedes aumentar sus revelaciones. Durante esa activación, puedes acercarte el incensario a los ojos con una acción de Interactuar para obtener los efectos de *ver lo invisible* durante 1 asalto mirando a través del humo.

Tipo mayor; **Nivel** 18; **Precio** 19 000 po

El incensario otorga un bonificador +3. La versión mayor comparte las revelaciones mejoradas una vez al día de la versión moderada, excepto que mirar a través del humo también te concede los efectos de *visión verdadera*.

INSTRUMENTO DE MAESTRO

MÁGICO

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta** 1

Un *instrumento de maestro* puede fabricarse en forma de cualquier tipo de instrumento musical de mano. Otorga un bonificador +1 a las pruebas de Interpretar mientras tocas música con él.

Activar–Interpretación hechizadora ♦♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas el instrumento, haciendo que lance un conjuro de hechizar CD 17.

Tipo menor; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

OBJETO 3 O MÁS

Tipo moderado; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por objeto es +2, y el conjuro de hechizar es de 4.º rango (CD 27).

Tipo mayor; **Nivel** 18; **Precio** 19 000 po

El bonificador por objeto es +3 y el conjuro de hechizar es de 8.º rango (CD 38).

Requisitos de creación Tienes que proporcionar un lanzamiento de hechizar del rango apropiado.

LLAVE MAESTRA

MÁGICO

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** –

Una calavera sonriente remata el arco de esta macabra llave, que puede de usarse en lugar de unas herramientas de ladrón al intentar Forzar una cerradura, otorgando un bonificador +1 por objeto a la prueba de Latrocínio. Si la *llave maestra* se rompe debido a un fallo crítico en la prueba, funciona como unas herramientas de ladrón normales y pierde sus beneficios hasta que se repara.

Activar–Aflojar cerradura ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día;

Desencadenante Pruebas de abrir una cerradura pero aún no has tirado los dados; **Efecto** La llave lanza *llamar* en la cerradura que intentas abrir.

Tipo llave maestra; **Nivel** 5; **Precio** 125 po

Tipo llave maestra mayor; **Nivel** 11; **Precio** 1250 po

La llave otorga un bonificador +2 por objeto y puedes activarla una vez por hora.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

MEDICINAS MARAVILLOSAS**OBJETO 12 O MÁS****MÁGICO****Uso** sostenido con 2 manos; **Impedimenta 1**

Este botiquín de sanador contiene un suministro aparentemente interminable de vendas, hierbas y objetos curativos de una calidad impecable y otorga un bonificador +2 a las pruebas de Medicina. Si utilizas las *medicinas maravillosas* al Tratar un veneno o Tratar una enfermedad, antes de tirar tu prueba, contrarrestan el veneno o la enfermedad que estás tratando, con rango de contrarrestar 5º y modificador a contrarrestar +21. Este es un efecto de curación. Las medicinas no pueden volver a utilizarse para tratar la misma aflicción en ese paciente.

Tipo medicinas maravillosas; **Nivel** 12; **Precio** 1800 po**Tipo** medicinas maravillosas mayores; **Nivel** 18; **Precio** 19 000 po

Las herramientas otorgan un bonificador +3 por objeto, el rango de contrarrestar es 8º y el modificador a contrarrestar +30.

MULTIUSOS DEL VIAJERO**OBJETO 6****MÁGICO****Precio** 200 po**Uso** sostenido con 2 manos; **Impedimenta 1**

Antes de activarlo, este objeto parece una vara de fresno recubierta de acero en ambos extremos.

Activar–Tocar (concentrar, manipular) **Efecto** Imaginas una herramienta sencilla específica y el multiusos se transforma en ella (normalmente, puedes elegir una de las que aparecen en el equipo del *Manual de juego*). Esto transforma la parte de madera en un mango y las chapas de metal en palas, cabezas de martillo o similares, permitiendo la mayoría de herramientas básicas pero nada más complejo. Puedes devolver el objeto a su forma de vara con una acción de Interactuar.

PEONZA DISPARATADA**OBJETO 8****RARO** **MÁGICO****Precio** 459 po**Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta L**

Esta peonza tiene 20 divisiones, pintadas en un caótico revoltijo de colores que contrastan. Al hacerla girar, se decanta rápidamente por un lado y genera un extraño efecto mágico según el lado que aparece arriba.

Activar–Lanzar la peonza (concentrar, manipular) **Efecto** Elige una criatura en un radio de 60 pies (18 m) como objetivo y tira 1d20 en la tabla de abajo para determinar el efecto. Tú tomas cualquier decisión relacionada con un conjuro lanzado por la peonza si no se indica lo contrario, excepto que ha de tener como objetivo a la criatura elegida o la criatura elegida tiene que ser el centro del área del conjuro, si tiene área pero no objetivos. Si el alcance del conjuro es inferior a 60 pies (18 m), aumentalo a 60 pies (18 m).

Cualquier CD de conjuro requerida es CD 27 y cualquier tirada de ataque de conjuro requerida es +17. Si la peonza te lanza un conjuro, no tienes tirada de salvación ni otra defensa contra él.

La peonza no puede volver a activarse durante 1d4 horas.

1d20 Efecto de la peonza disparatada

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Giras igual que la peonza. Quedas aturdido durante 1 asalto y después confuso durante 1 asalto. |
| 2 | El objetivo sufre los efectos de <i>lentificar</i> . |

1d20 Efecto de la peonza disparatada

- | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Sufres los efectos de <i>enoger</i> durante 1 día. |
| 4 | Un <i>disfraz ilusorio</i> de 3.º rango te hace parecerse al objetivo. |
| 5 | Una estatua del objetivo, hecha de chocolate o caramelo, aparece junto a ti. |
| 6 | La gravedad se invierte y os lanza a ti y al objetivo 30 pies (9 m) por los aires, inmovilizados. Ambos caéis al comienzo de tu siguiente turno. |
| 7 | El objetivo sufre los efectos de <i>leer la mente</i> y la peonza recita en voz alta lo que descubre. |
| 8 | El objetivo sufre los efectos de <i>ataque de risa</i> . |
| 9 | Una fuente mana de la peonza, rociando vino durante 10 minutos. |
| 10 | Sufres los efectos de <i>cambiar de sitio</i> , pero te teletransportas al Infierno. |
| 11 | Sufres los efectos de <i>invisibilidad</i> . |
| 12 | Cuatro esqueletos cantores aparecen para daros una serenata a ti y a tus aliados durante 1 minuto, otorgando un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, pruebas de Percepción, tiradas de salvación y pruebas de habilidad. |
| 13 | La peonza te arroja 1 pc. |
| 14 | El objetivo sufre los efectos de <i>confusión</i> . |
| 15 | El objetivo y tú intercambiáis posiciones; esto es un efecto de teletransporte. |
| 16 | El objetivo sufre los efectos de <i>destierro</i> o de <i>paralizar</i> si el objetivo está en su Plano natal. |
| 17 | Un tinte arco iris sale desencadenado y te cubre durante 24 horas. |
| 18 | La peonza crea una <i>nube tóxica</i> centrada en el objetivo. |
| 19 | A un objeto desatendido aleatorio en un radio de 60 pies (18 m) de ti le salen patas de animal y te sigue, revirtiendo cuando se recarga la activación de la peonza. |
| 20 | Vuelve a tirar y el objetivo también gira como si hubiera activado la peonza. |

PIZARRAS DE CARTAS LEJANAS**OBJETO 13****MÁGICO****Precio** 2450 po**Uso** sostenido con 2 manos; **Impedimenta L**

Este par de pizarras emparejadas, de aproximadamente un palmo de ancho y alto, tienen marcos ornamentados idénticos. Se fabrican por pares y cada una funciona solo con la otra. Si una de las pizarras se rompe, la otra se convierte en fragmentos no mágicos. El precio indicado es por un par de pizarras.

Activar–Enviar un mensaje (manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Utilizas una tiza para escribir hasta 25 palabras en una pizarra. Mientras escribes, lo escrito también aparecerá en la otra pizarra de la pareja, sin importar la distancia, siempre que esté en el mismo Plano. Al limpiar una pizarra, se borra lo escrito en ambas. Cada pizarra puede activarse una vez por hora.

TOMO DE POSIBILIDAD**OBJETO 18****MÁGICO****Precio** 22 000 po**Uso** sostenido con 2 manos; **Impedimenta 2**

Una serie de piedras semipreciosas están engarzadas en la cubierta



PIZARRAS DE CARTAS LEJANAS



LLAVE MAESTRA



BOLSA ESPACIOSA

de plata y cobre batido de este grueso y pesado tomo. Si abres el libro antes de activarlo, sus páginas de vitela están en blanco e inmaculadas, pero una vez activado, las palabras bailan y nadan por las páginas ante tus ojos.

Activar—Leer por encima (concentrar, manipular) **Efecto** Mientras hojeas el libro, piensas en un tema amplio sobre el que quieres saber más. Elige una habilidad: Arcanos, Artesanía, Medicina, Naturaleza, Ocultismo, Religión, Sociedad o una subcategoría de Saber. Las páginas del libro se llenan de información sobre dicha habilidad, aunque solo tú puedes ver la información. Mientras las páginas están llenas, puedes gastar una acción de Interactuar para hojear el libro justo antes de hacer una prueba de Recordar conocimiento con la habilidad elegida. Esto te otorga un bonificador +3 a la prueba y si sufres un fallo crítico, en su lugar sufres un fallo. La información contenida en el libro desaparece al cabo de 24 horas o cuando el tomo se activa de nuevo.

YURTA DEL EXPLORADOR

ESTRUCTURA | MÁGICO

Precio 880 po

OBJETO 10

Impedimenta 1 (cuando no está activado)

Antes de su activación, este objeto no parece más que una simple tienda de campaña enrollada, apenas lo bastante grande para que quepan cuatro criaturas Medianas. A pesar de los intentos por limpiarla, está perpetuamente manchada de suciedad en varios lugares.

Activar—Desenrollar 10 minutos (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La tienda enrollada se expande hasta convertirse en una espaciosa yurta completa con una fogata, 10 sacos de dormir, varios utensilios de cocina y comida y agua básicas.

La yurta puede albergarte y alimentarte a ti y hasta a otras nueve criaturas Medianas que comen aproximadamente lo mismo que un humano; no necesitan hacer una prueba de Supervivencia para Subsistir cuando la utilizas. El fuego y la luz de su interior no iluminan la zona que la rodea, lo que dificulta su localización a distancia.

Un gran lazo de tela roja cuelga de una pared. Si se tira de este lazo, lo que requiere una acción de Interactuar, toda la yurta se pliega inmediatamente a su forma desactivada, lista para seguir viajando.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

BASTONES

Un bastón mágico es un accesorio indispensable para un lanzador de conjuros. Un bastón se vincula a una persona durante un proceso de preparación, tras el cual el preparador y solo el preparador, puede utilizarlo para hacer magia. Los conjuros que se pueden lanzar con uno se enumeran en viñetas organizadas por rango. Existen varios tipos de bastones y los más poderosos contienen más conjuros: un bastón siempre contiene los conjuros de todos los tipos de niveles inferiores, además de los enumerados en su propia entrada. Todos tienen el rasgo bastón.

Cómo lanzar conjuros desde un bastón

Un bastón obtiene cargas cuando alguien lo prepara para ese día. La persona que lo prepara puede gastar luego las cargas para lanzar conjuros desde él. Solo puedes lanzar unconjuro desde un bastón si lo tienes en tu lista de conjuros, puedes lanzar conjuros del rango apropiado o superior y Gastas cierto número de cargas del bastón igual al rango del conjuro. Lanzar unconjuro desde un bastón requiere sostenerlo (normalmente con una mano) y Activar el bastón Lanzando el conjuro, lo que requiere el número habitual de acciones.

Utiliza tu modificador al ataque de conjuros y tu CD de conjuros cuando lances unconjuro desde un bastón. Elconjuro obtiene el rasgo apropiado para tu tradición mágica y puede verse afectado por cualquier modificación que puedes hacer normalmente al lanzar conjuros, como las dotes de moldeo de conjuros. Tienes que proporcionar cualquier coste o locus requeridos, o fallas al lanzar.

Los lanzadores de conjuros preparados y los lanzadores de conjuros espontáneos tienen cada cual una forma única de alterar la forma en que sus bastones obtienen cargas y cómo pueden usarse (consulta las secciones Lanzadores de conjuros preparados y Lanzadores de conjuros espontáneos más abajo).

Cómo lanzar trucos desde un bastón

Puedes lanzar un truco desde un bastón sin gastar ninguna carga, potenciado al mismo rango que los trucos que lanzas.

Cómo preparar un bastón

Durante tus preparativos diarios, puedes preparar un bastón para añadirle cargas de forma gratuita. Cuando lo haces, obtiene un número de cargas equivalente al rango de tu espacio de conjuro más alto. No tienes que gastar ningúnconjuro para añadir cargas de esta forma. Nadie puede preparar más de un bastón al día, ni puede ser preparado por más de una persona al día. Si las cargas no se usan en 24 horas, se pierden y preparar el bastón de nuevo elimina cualquier carga previamente almacenada en él. Solo puedes preparar un bastón si tienes al menos uno de sus conjuros en tu lista de conjuros.

Lanzadores de conjuros preparados

Un lanzador de conjuros preparados (como un clérigo, druida, brujo o mago) puede introducir algo de su propia magia en un bastón para aumentar su número de cargas. Cuando prepara un bastón, puede gastar un espacio de conjuro para añadir un número de cargas igual al rango del conjuro. No puede gastar más de unconjuro de esta manera cada día. Por ejemplo, si un lanzador de conjuros puede lanzar conjuros de 3.º rango y prepara un bastón, el bastón

ganaría 3 cargas, pero el lanzador de conjuros podría aumentar esto a 6 gastando uno de sus conjuros de 3.º rango, 5 gastando uno de 2.º rango, o 4 gastando uno de 1.º rango.

Lanzadores de conjuros espontáneos

Un lanzador de conjuros espontáneo (como un bardo, un hechicero o un oráculo) puede reducir el número de cargas necesarias para Activar un bastón complementándolo con su propia energía. Cuando Activa un bastón, puede gastar 1 carga del bastón y uno de sus espacio de conjuro para lanzar unconjuro desde el bastón del mismo rango (o inferior) que el espacio de conjuro gastado. Esto no cambia el número de acciones necesarias para lanzar elconjuro. Por ejemplo, si un hechicero puede lanzar conjuros de 3.º rango y prepara un bastón, el bastón obtiene 3 cargas. Puede gastar 1 carga y uno de sus espacio de conjuro de 3.º rango para lanzar unconjuro de 3.º rango desde el bastón o 1 carga y uno de sus espacio de conjuro de 2.º rango para lanzar unconjuro de 2.º rango desde el mismo. También puede gastar 3 cargas del bastón para lanzar unconjuro de 3.º rango sin usar ninguno de sus propios espacios, como cualquier otro lanzador de conjuros.

Cómo atacar con un bastón

Los bastones son también armas de por sí (*Manual de juego* pág. 277). Pueden grabarse con runas fundamentales, pero no con runas de propiedad.

BASTÓN DE ANIMAL

OBJETO 40 MÁS

BASTÓN **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Este bastón está rematado con tallas de cabezas de animales y monstruos. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Naturaleza para identificar animales.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de animal; **Nivel 4**; **Precio** 90 po

- **Truco** conocer el camino
- **1.º convocar animal, cuerpo rúnico**

Tipo bastón de animal mayor; **Nivel 8**; **Precio** 460 po

- **2.º convocar animal, hablar con los animales, mensajero animal**
- **3.º convocar animal, forma de animal**

Tipo bastón de animal superior; **Nivel 12**; **Precio** 1900 po

- **4.º convocar animal**
- **5.º convocar animal, forma de animal, frenesí lunar**

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE CONTROL

OBJETO 60 MÁS

BASTÓN **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Una serie de gemas deslumbrantes recubre la cabeza retorcida de este bastón dorado. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Diplomacia para Pedir.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de control; **Nivel 6**; **Precio** 230 po

- **Truco** atontar
- **1.º hechizar, orden imperiosa**
- **2.º anonadar, ataque de risa**

Introducción**Cómo dirigir la partida****Cómo crear partidas****La Era de los Presagios Perdidos****Subsistemas****Tesoros****Cómo usar los objetos****Armas y armaduras****Runas****Runas de armadura****Armaduras****Runa de escudo****Escudos****Runas de arma****Armas mágicas****Alquimia****Bombas****Elixires****Venenos****Materiales alquímicos****Materiales****Magia momentánea****Munición** **Aceites****Pociones****Pergaminos****Talismanes****Consumibles maravillosos****Adornos de poder****Objetos cúspide****Objetos de compañero****Objetos sostenidos****Bastones****Varitas****Objetos puestos****Gemas y obras de arte****Artefactos****Objetos inteligentes****Objetos malditos****Reliquias****Tabla de tesoros****Glosario e índice****Tipo** bastón de control mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º cautivar
- 4º confusión, hechizar, sugestión

Tipo bastón de control superior; **Nivel** 14 (poco común); **Precio** 4000 po

- 5º orden imperiosa, sugestión inconsciente
- 6º dominar, olvidalo

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.**BASTÓN DE CONVOCACIÓN****OBJETO 6 O MÁS****BASTÓN MÁGICO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de fresno está decorado con animales, elementales y dragones. Las criaturas convocadas con él obtienen tantos Puntos de Golpe temporales como al nivel del conjuro utilizado para convocarlas.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.**Tipo** bastón de convocación; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- Truco enredadera de maraña
- 1º convocar animal
- 2º bruma, convocar animal, convocar elemental, montura maravillosa

Tipo bastón de convocación mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º convocar animal, convocar elemental
- 4º convocar animal, convocar elemental, montura maravillosa

Tipo bastón de convocación superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º convocar animal, convocar dragón, convocar elemental
- 6º convocar animal, convocar dragón, convocar elemental, montura maravillosa

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.**BASTÓN DE CURACIÓN****OBJETO 4 O MÁS****BASTÓN MÁGICO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1Este bastón de madera blanca está rematado en cada extremo con una cruz dorada adornada con cabujones de rubí. Un *bastón de curación* otorga un bonificador por objeto a los Puntos de Golpe que restableces cada vez que lanza el conjuro *curar* usando tus propios espacios de conjuros o cargas del bastón.**Activar** Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.**Tipo** bastón de curación; **Nivel** 4; **Precio** 90 poEl bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +1.

- Truco estabilizar
- 1º curar

Tipo bastón de curación mayor; **Nivel** 8; **Precio** 470 poEl bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +2.

- 2º curar, cuerpo sano, despejar la mente
- 3º curar, limpiar aflicción

Tipo bastón de curación superior; **Nivel** 12; **Precio** 1800 poEl bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +3.

- 4º cuerpo sano, limpiar aflicción, despejar la mente
- 5º aliento de vida, curar

Tipo bastón de curación verdadero; **Nivel** 16; **Precio** 9200 poEl bonificador por objeto concedido a los conjuros de *curar* es +4.

- 6º campo de vida, curar, despejar la mente
- 7º curar, regenerar

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.**BASTÓN DE FANTASMAGORÍAS****OBJETO 6 O MÁS****BASTÓN MÁGICO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de metal ornamentado brilla con preciosas incrustaciones de oro. Cuando Lanzas un conjuro desde el bastón, la imagen ilusoria de algo que deseas destella en su superficie. Mientras blandes el bastón, obtienes un bonificador +2 por estatus a las pruebas para poner en duda una ilusión.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.**Tipo** bastón de fantasmagorías; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- Truco fantasía
- 1º disfraz ilusorio, objeto ilusorio
- 2º criatura ilusoria, fachada de objeto, objeto ilusorio

Tipo bastón de fantasmagorías mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º disfraz ilusorio, fachada de objeto
- 4º criatura ilusoria, disfraz ilusorio

Tipo bastón de fantasmagorías superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º criatura ilusoria, escena ilusoria
- 6º alucinación, doble engañoso

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.**BASTÓN DE FORMA FLUIDA****OBJETO 6 O MÁS****BASTÓN MÁGICO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

El orbe de vidrio en lo alto de este bastón metálico contiene arena fina. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para identificar magia de morfismo y polimorfismo.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.**Tipo** bastón de forma fluida; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- 1º forma de peste
- 2º agrandar, forma de animal, encoger

Tipo bastón de forma fluida mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º forma de insecto, pies a aletas
- 4º forma aérea, forma de animal, forma de dinosaurio

Tipo bastón de forma fluida superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º forma de animal, forma de insecto
- 6º forma de dragón, forma de planta, metamorfosis maldita

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.**BASTÓN DE FUEGO****OBJETO 3 O MÁS****BASTÓN MÁGICO****Uso** sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón parece un trozo de madera ennegrecida y quemada. Puedes interactuar para tocar una antorcha, yesca o sustancia inflamable con la punta y encender una llama.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.**Tipo** bastón de fuego; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

- Truco ignición
- 1º exhalar fuego

Tipo bastón de fuego mayor; **Nivel** 8; **Precio** 450 po

- 2.^o exhalar fuego, llama flotante
- 3.^o bola de fuego, llama flotante

Tipo bastón de fuego superior; **Nivel** 12; **Precio** 1800 po

- 4.^o bola de fuego, escudo de fuego, muro de fuego
- 5.^o bola de fuego, muro de fuego

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE ILUMINACIÓN

OBJETO 8

BASTÓN | **MÁGICO**

Precio 425 po

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este sencillo bastón de hierro está rematado con una gema transparente facetada.

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** La gema de la parte superior del bastón brilla como una antorcha y emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) (y luz tenue en los siguientes 20 pies [6 m]) durante 10 minutos.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

- **Truco** luz
- 2.^o luz eterna
- 3.^o luz eterna, luz sagrada

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE LOS MUERTOS

OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN | **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de aspecto retorcido y lúgubre está adornado con horribles motivos de calaveras y huesos. Las criaturas convocadas con este bastón obtienen tantos Puntos de Golpe temporales como el nivel del conjuro utilizado para convocarlas.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de los muertos; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** distorsión del vacío
- 1.^o convocar muertos vivientes, zarcillos macabros
- 2.^o convocar muertos vivientes, tranquilo descanso

Tipo bastón de los muertos mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3.^o convocar muertos vivientes, festín vampírico
- 4.^o convocar muertos vivientes, visión de muerte

Tipo bastón de los muertos superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5.^o convocar muertos vivientes, tranquilo descanso, invocar espíritus
- 6.^o convocar muertos vivientes, desangramiento vampírico

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE MENTALISTA

OBJETO 4 O MÁS

BASTÓN | **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera pulida tiene un motivo arremolinado que recuerda los pliegues de un cerebro. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar magia mental.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de mentalista; **Nivel** 4; **Precio** 90 po

- **Truco** atontar
- 1.^o enlace mental, dolor fantasmal

Tipo bastón de mentalista mayor; **Nivel** 8; **Precio** 460 po

- 2.^o paranoia
- 3.^o dolor fantasmal, hipercognición

Tipo bastón de mentalista superior; **Nivel** 12; **Precio** 1800 po

- 4.^o reescribir recuerdo, telepatía
- 5.^o alucinación, dolor fantasmal, pulso sináptico

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE PODER ARCANO

OBJETO 12 O MÁS

RARO | **BASTÓN** | **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera endurecida mágicamente está rematado con una escultura de plata que representa símbolos rúnicos mágicos. Un **bastón de poder arcano** es un **bastón +1 de golpe**.

Activar-Romper ♦♦ (fuerza, manipular, muerte); **Efecto** Destruyes el bastón, desatando una explosión de poder arcano en un cono de 30 pies (9 m) que infinge 2d6 daño de fuerza por carga restante en el bastón con una salvación de Reflejos básica CD 30.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de poder arcano; **Nivel** 12; **Precio** 1900 po

- **Truco** detectar magia
- 1.^o esbirro fantasmal
- 2.^o luz eterna
- 3.^o descarga de fuerza, paralizar
- 4.^o armadura mística, esfera disipadora, cambiar de sitio
- 5.^o bola de fuego, descarga de fuerza, relámpago

Tipo bastón de poder arcano mayor; **Nivel** 16; **Precio** 10 000 po

Un **bastón de poder arcano mayor** es un **bastón +2 de golpe mayor**. Romper infinge 2d8 daño de fuerza por carga y tiene una CD de 35.

- 6.^o armadura mística, desintegrar, muro de fuerza
- 7.^o bola de fuego, relámpago, ventisca aullante

Tipo bastón de poder arcano superior; **Nivel** 20; **Precio** 90 000 po

Un **bastón de poder arcano superior** es un **bastón +3 de golpe mayor**. Romper infinge 2d10 daño de fuerza por carga y tiene una CD de 40.

- 8.^o armadura mística, muro de fuerza
- 9.^o disipar magia, estrellas fugaces, ventisca aullante

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE PODER ELEMENTAL

OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN | **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón es cónico en la base y está tallado en forma de espiral con gemas en la parte superior. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar criaturas elementales.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de poder elemental; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- **Truco** congelación
- 1.^o escombros apaleadores, exhalar fuego, golpe de trueno
- 2.^o rayo ardiente, resistir energía



BASTÓN DE PODER ARCANO



BASTÓN DE CONTROL



BASTÓN DE FUEGO



BASTÓN DE CURACIÓN

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Tipo bastón de poder elemental mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º bola de fuego, relámpago
- 4º muro de fuego, resistir energía

Tipo bastón de poder elemental superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º muro de hielo, ventisca aullante
- 6º bola de fuego, cadena de relámpagos

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DE PROTECCIÓN

BASTÓN **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Este bastón de madera es extraordinariamente robusto e inflexible. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu CD para evitar ser empujado o derribado.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón de protección; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- Truco escudo
- 1º alarma, armadura mística
- 2º aguante ambiental, dispar magia, resistir energía

Tipo bastón de protección mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º alarma, paso seguro
- 4º armadura mística, dispar magia, resistir energía

Tipo bastón de protección superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º aguante ambiental, paso seguro
- 6º armadura mística, dispar magia, rechazo

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN DEL OJO QUE NO PARPADEA

OBJETO 6 O MÁS

POCO COMÚN **BASTÓN** **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

La cabeza de piedra de este bastón de madera lisa está tallada como un ojo sin párpado. Mientras lo empuñas, obtienes un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Percepción para determinar la iniciativa.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón del ojo que no parpadea; **Nivel** 6; **Precio** 230 po

- Truco detectar magia
- 1º golpe seguro
- 2º traducir, ver lo invisible, visión en la oscuridad

Tipo bastón del ojo que no parpadea mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

- 3º leer la mente, visión en la oscuridad
- 4º clarividencia, detectar escudriñamiento, telepatía

Tipo bastón del ojo que no parpadea superior; **Nivel** 14; **Precio** 4000 po

- 5º ojo explorador, sonda mental
- 6º telepatía, visión verdadera

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

BASTÓN FRONDOSO

OBJETO 6 O MÁS

BASTÓN **MÁGICO**

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

A esta rama de roble le brotan hojas en primavera, que cambian de color en otoño y se desprenden en invierno. Mientras la empuñas, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas para identificar plantas y hongos.

Activar Lanzar unconjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del báculo para lanzar unconjuro de su lista.

Tipo bastón frondoso; **Nivel** 6; **Precio** 225 po

- Truco zarcillo enmarañador
- 1º arma rúnica, cuerpo rúnico
- 2º flora enmarañante, moldear la madera, resistencia de roble, uno con las plantas

Tipo bastón frondoso mayor; **Nivel** 12; **Precio** 1750 po

- 3º hablar con las plantas, muro de espinos
- 4º hablar con las plantas, resistencia de roble
- 5º forma de planta, muro de espinos

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los conjuros de todos los rangos enumerados.

VARITAS

Las varitas, objetos cortos y delgados hechos normalmente de madera, te permiten lanzar un conjuro específico sin gastar un espacio de conjuro. Pueden usarse una vez al día, pero pueden sobrecargarse para intentar lanzarlo de nuevo con un gran riesgo. Cada varita contiene un conjuro de un cierto rango, determinado cuando se crea. Trucos, conjuros de foco y rituales no pueden introducirse en varitas.

Si encuentras una varita, puedes intentar deducir qué conjuro contiene. Si es uno común de tu lista de conjuros, o es uno que conoces, puedes usar una sola acción de Recordar conocimiento y tener éxito automáticamente. Si no lo es, has de Identificar magia.

Cómo lanzar conjuros desde una varita

Una varita contiene un conjuro que puede ser lanzado una vez al día. Lanzar un conjuro desde una varita requiere sostenerla con una mano y activar el objeto con una actividad de Lanzar un conjuro usando el número habitual de acciones para el mismo.

Para lanzar un conjuro desde una varita, tiene que estar en tu lista de conjuros. Como eres tú quien lo lanza, utiliza tu modificador al ataque y tu CD de conjuros. El conjuro pertenece a tu tradición.

Si un conjuro requiere un locus, has de tenerlo para lanzarlo desde una varita, y si tiene un coste, has de pagarla para Lanzar el conjuro desde una varita.

Cómo sobrecargar una varita

Después de lanzar el conjuro desde la varita durante el día, puedes intentar lanzarlo una vez más, sobrecargando la varita con el riesgo de destruirla. Vuelve a Lanzar el conjuro y haz una prueba plana CD 10. Si tienes éxito, la varita se rompe. Si fallas, la varita se destruye. Si alguien intenta sobrecargar una varita cuando ya ha sido sobrecargada ese día, la varita se destruye automáticamente (incluso si ha sido reparada) y no se lanza ningún conjuro.

Estadísticas de la varita

Las estadísticas básicas de una varita son las mismas si no se indica lo contrario en una varita especial. Tiene Impedimenta ligera y tiene que sostenerse con una mano para activarla. Cada varita contiene un rango específico de conjuro, pero puedes elaborar una con una versión potenciada de un conjuro.

Estadísticas variables

Cada tipo de varita tiene un nivel y un precio determinados por el rango del conjuro. La rareza coincide con la rareza del conjuro y tiene los rasgos de este. Una varita tiene la Dureza, UR y PG normales de un objeto delgado de su material (consulta la pág. 252).

Los rasgos de una varita varían dependiendo del conjuro que contiene. Siempre tiene los rasgos mágico y varita, además de cualquier otro que puede ser relevante para identificar el objeto, como ilusión o fuego. El DJ es quien determina los rasgos adicionales.

Cómo crear una varita

En su mayor parte, el proceso para Crear una varita es como el de crear cualquier otro objeto mágico (NdC: “elaborar” una varita queda un poco raro y hemos preferido “crear”). Cuando comiences el proceso de creación, elige un conjuro para introducir en la varita. Tienes que lanzarlo durante el proceso u otra persona tiene que hacerlo en tu presencia. El conjuro no tiene sus efectos habituales, sino que la magia es almacenada en el interior. El lanzador no tiene que pagar ningún coste del conjuro.

El lanzamiento tiene que provenir de un lanzador de conjuros que gaste un espacio de conjuros. No se puede crear, por ejemplo, a partir de un conjuro que proviene de otro objeto mágico. La rareza de una varita es la misma que la del conjuro que contiene.

Varita mágica

La forma más simple de varita contiene un conjuro, con un Precio y nivel basados en dicho conjuro. El nombre de una varita mágica con un conjuro en ella es simplemente “varita de”, seguido del nombre del conjuro.

VARITA MÁGICA

MÁGICO VARITA

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L

Este bastoncillo mide alrededor de 1 pie (30 cm) de largo y contiene un único conjuro. Su aspecto suele estar relacionado con el conjuro que contiene.

Activar Lanza un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanzas el conjuro con el rango indicado.

Tipo conjuro de 1.^{er} rango; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo conjuro de 2.^{er} rango; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo conjuro de 3.^{er} rango; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo conjuro de 4.^{er} rango; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo conjuro de 5.^{er} rango; **Nivel** 11; **Precio** 1500 po

Tipo conjuro de 6.^{er} rango; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po

Tipo conjuro de 7.^{er} rango; **Nivel** 15; **Precio** 6500 po

Tipo conjuro de 8.^{er} rango; **Nivel** 17; **Precio** 15 000 po

Tipo conjuro de 9.^{er} rango; **Nivel** 19; **Precio** 40 000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento del conjuro del rango indicado.

OBJETO 30 MÁS

Varitas especiales

Las varitas especiales solo pueden contener ciertos tipos de conjuros, como se indica en su bloque de estadísticas y alteran los efectos del conjuro o afectan a la forma de lanzarlo. La entrada Requisitos de creación enumera qué tipos de conjuros puede contener.

VARITA DE CONTINUACIÓN

MÁGICO VARITA

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** L

Esta varita aumenta la duración de un conjuro. Unas escamas amarillas giran sobre su superficie hasta que el conjuro termina.

Activar Lanzar un conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** la activación requiere ♦♦ si el conjuro normalmente requiere ♦ en lanzarse o ♦♦ si el conjuro normalmente requiere ♦♦; **Efecto** Lanzas el conjuro y su duración aumenta en media vez más.

OBJETO 50 MÁS

Tipo conjuro de 1.^{er} rango; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo conjuro de 2.^o rango; **Nivel** 7; **Precio** 360 po

Tipo conjuro de 3.^{er} rango; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo conjuro de 4.^o rango; **Nivel** 11; **Precio** 1400 po

Tipo conjuro de 5.^o rango; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po

Tipo conjuro de 6.^o rango; **Nivel** 15; **Precio** 6500 po

Tipo conjuro de 7.^o rango; **Nivel** 17; **Precio** 15 000 po

Tipo conjuro de 8.^o rango; **Nivel** 19; **Precio** 40 000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento delconjuro del rango indicado. Elconjuro ha de tener un tiempo de lanzamiento de ♦♦ o ♦♦♦ y una duración no inferior a 10 minutos ni superior a 1 hora.

VARITA DE ENSANCHAR

OBJETO 4 O MÁS

MÁGICO VARITA

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

El extremo de esta varita se bifurca con un engaste de peridoto.

Activar Lanzar un Conjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; la activación requiere ♦♦ si elconjuro normalmente requiere ♦ para lanzarse o ♦♦♦ si elconjuro normalmente requiere ♦♦; **Efecto** Lanza elconjuro y aumentas su área. Añade 5 pies (1,5 m) alradio de una explosión que normalmente tiene unradio de almenos 10 pies (3 m); añade 5 pies (1,5 m) a la longitud de uncono o línea que normalmente tiene 15 pies (45 m) o menos; o añade 10 pies (3 m) a la longitud de uncono o línea más grande.

Tipo conjuro de 1.^{er} rango; **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo conjuro de 2.^o rango; **Nivel** 6; **Precio** 250 po

Tipo conjuro de 3.^{er} rango; **Nivel** 8; **Precio** 500 po

Tipo conjuro de 4.^o rango; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo conjuro de 5.^o rango; **Nivel** 12; **Precio** 2000 po

Tipo conjuro de 6.^o rango; **Nivel** 14; **Precio** 4500 po

Tipo conjuro de 7.^o rango; **Nivel** 16; **Precio** 10 000 po

Tipo conjuro de 8.^o rango; **Nivel** 18; **Precio** 24 000 po

Tipo conjuro de 9.^o rango; **Nivel** 20; **Precio** 70 000 po

Requisitos de creación Proporciona un lanzamiento de unconjuro del rango apropiado. Elconjuro ha de tener un tiempo de lanzamiento de ♦ o ♦♦, no puede tener duración y ha de tener un área de explosión (10 pies [3 m] o más), cono o línea.



VARITA DE CURAR



VARITA DE CONTINUACIÓN

EJEMPLO DE VARITA MÁGICA

Esta varita mágica de ejemplo contiene unconjuro de curar de 1.^{er} rango.

VARITA DE CURAR

OBJETO 3

MÁGICO VARITA VITALIDAD

Precio 60 po

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Las chapas de oro de los extremos de esta varita de madera blanca están adornadas con cabujones de rubí.

Activar ♦ a ♦♦♦ **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanza unconjuro curar de 1.^{er} rango.

Requisitos de creación Suministrar unconjuro de curar.

VARITA DE TORMENTA DE FRAGMENTOS

OBJETO 5 O MÁS

FUERZA MÁGICO VARITA

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta L**

Esta varita tiene una cabeza de dragón tallada en la parte superior y una esfera de metal pulido en la parte central.

Activar Lanza unconjuro; **Frecuencia** una vez al día, más sobrecarga; **Efecto** Lanza una descarga de fuerza del rango indicado. Tras lanzar elconjuro, uno o varios fragmentos adicionales salen de la varita al inicio de cada uno de tus turnos, como si hubieras lanzado la versión de 1 acción de descarga de fuerza. Elige objetivos cada vez. Esto dura 1 minuto, hasta que dejas de blandir la varita o hasta que intentas activarla de nuevo.

Tipo conjuro de 1.^{er} rango; **Nivel** 5; **Precio** 160 po

Tipo conjuro de 3.^{er} rango; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Tipo conjuro de 5.^o rango; **Nivel** 13; **Precio** 3000 po

Tipo conjuro de 7.^o rango; **Nivel** 17; **Precio** 15 000 po

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de descarga de fuerza del rango apropiado.



VARITA DE TORMENTA DE FRAGMENTOS



VARITA DE ENSANCHAR

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

OBJETOS PUESTOS

Esta sección incluye los objetos mágicos que llevas puestos. La mayoría tiene el rasgo investido, lo que significa que no puedes llevar más de 10 (pág. 219). La armadura aparece en su propia sección en la pág. 228, los objetos de cúspide de alto nivel que pueden aumentar los modificadores de característica están en la pág. 270 y los objetos puestos para compañeros aparecen en la pág. 272.

AMULETO DE CONTRARRESTAR

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; Impedimenta –

Este reluciente amuleto está hecho de una piedra preciosa imperfecta con una inclusión de plomo. Los lanzadores de conjuros pueden lanzar conjuros a los *amuletos de contrarrestar* que han investido o que han sido investidos por una criatura voluntaria. El efecto del conjuro no se produce; en su lugar, la energía del conjuro se almacena dentro del amuleto, reemplazando a cualquier conjuro que contuviera previamente. El amuleto solo puede contener conjuros lanzados desde espacios de conjuro, no trucos ni conjuros de foco. Mientras el amuleto está investido, la criatura que lo ha investido sabe qué conjuro está almacenado en su interior y lo identifica automáticamente cuando se lanza.

Activar–Contrarrestar ➔ (manipular) **Desencadenante** Eres el objetivo o estás dentro del área del conjuro almacenado en el amuleto;

Requisitos Tienes una mano libre; **Efecto** Presentas el amuleto y haces una prueba de contrarrestar (*Manual de juego*, pág. 431) el conjuro desencadenante, usando el rango del conjuro almacenado en el amuleto y un modificador a contrarrestar +20. Esto gasta el conjuro almacenado en el amuleto.

Tipo amuleto de contrarrestar; Nivel 11; Precio 1200 po**Tipo amuleto de contrarrestar mayor; Nivel 15; Precio** 5500 po

El modificador a contrarrestar del amuleto es +25.

Tipo amuleto de contrarrestar superior; Nivel 18; Precio 20 000 po

El modificador a contrarrestar del amuleto es +30.

AMULETO DE PROTECCIÓN CONTRA LA CANALIZACIÓN**OBJETO 3**

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Precio 56 po**Uso puesto; Impedimenta –**

Esta pieza de tectita pulida está atrapada en una jaula de alambre trenzado y cuelga de un cordón de seda. Cuando llevas este amuleto, obtienes resistencia 5 contra el daño de conjuros de *dañar* si estás vivo o de conjuros de *curar* si eres un muerto viviente.

AMULETO DE RESISTENCIA**OBJETO 6 O MÁS**

INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; Impedimenta –

Este amuleto, que normalmente se lleva colgado del cinturón o alrededor del cuello, otorga resistencia 5 contra un tipo de daño por energía: ácido, electricidad, frío, fuego o sónico. Cada amuleto se fabrica para proteger contra un tipo concreto de daño por energía y su diseño suele encarnar de algún modo el tipo de energía contra el que protege al portador. Por ejemplo, un *amuleto de resistencia al frío* podría estar tallado con la forma de un yeti, mientras que uno de *resistencia al fuego* estaría hecho de vidrio volcánico.

Tipo amuleto de resistencia; Nivel 6; Precio 245 po**Tipo amuleto de resistencia mayor; Nivel 10; Precio** 975 po

El amuleto otorga resistencia 10.

Tipo amuleto de resistencia superior; Nivel 14; Precio 4400 po

El amuleto otorga resistencia 15.

ANILLO DE MENTIRAS**OBJETO 10**

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Precio 850 po**Uso puesto; Impedimenta –**

Este sencillo anillo de plata tiene un brillo oleoso. Mientras lo llevas puesto, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar–Edulcorar mentiras ➔ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Chasquear los dedos de la mano que lleva el anillo hace que lance *palabras almibaradas* sobre ti sin manifestaciones visuales de que se esté lanzando un conjuro.

ANILLO DE NADAR**OBJETO 12**

INVESTIDO MÁGICO

Precio 1750 po**Uso puesto; Impedimenta –**

Este anillo de metal azul te otorga una Velocidad de nado igual a la mitad de tu Velocidad terrestre. Los penalizadores a tu Velocidad (incluidos los de tu armadura) se aplican antes de reducirse a la mitad.

ANILLO DE SELLOS**OBJETO 10 MÁS**

ARCANO INVESTIDO

Uso puesto; Impedimenta –

Esta banda de plata está tallada con los sellos personales de diferentes individuos y añade uno que te representa cuando la invistes. El anillo te permite lanzar *sello* como un truco innato arcano.

Activar–Rastrear sello ➔ (concentrar, detección) **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Detectas la dirección general hacia el *sello* más reciente que has creado usando el anillo. Esta activación falla si el *sello* está a más de 5 millas (8 km) o si hay plomo o agua corriente entre ambos.

Tipo anillo de sellos; Nivel 1; Precio 20 po**Tipo anillo de sellos mayor; Nivel 6; Precio** 225 po

Cuando usas Rastrear sello, el alcance máximo es de 100 millas (160 km). Además, si el *sello* fue colocado en una criatura viva, también determinas si la criatura está viva, su distancia de ti y cualquier estado que la afecta.

ANILLO DE TREPAR**OBJETO 12**

INVESTIDO MÁGICO

Precio 1750 po**Uso puesto; Impedimenta –**

Las púas en forma de garra de esta gruesa banda dorada se extienden para clavarse profundamente en superficies escarpadas cuando estás Trepando. Este anillo te otorga una Velocidad de trepar igual a la mitad de tu Velocidad terrestre. Los penalizadores a tu Velocidad (incluyendo los de tu armadura) se aplican antes de reducirse a la mitad.

ANILLO DE VENTRÍLOCUO**OBJETO 3 O MÁS**

INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; Impedimenta –

Este elegante anillo de cobre tiene grabadas imágenes en miniatura de pájaros cantores alrededor de su circunferencia. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Engaño.



Activar—Proyectar voz

(manipular); **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Hacer girar el anillo alrededor de tu dedo te permite proyectar mágicamente la voz, con los efectos de un conjuro de ventriloquía (CD 19).

Tipo anillo de ventriloquio; Nivel 3; Precio 60 po

Tipo anillo de ventriloquio mayor; Nivel 9; Precio 670 po

El anillo otorga un bonificador +2. Cuando activas el anillo, obtienes los efectos de ventriloquía de 2.º rango (CD 27). Puedes activar el anillo cualquier número de veces al día.

ANILLO DEL MENSAJERO

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso puesto; **Impedimenta** —

Este sello de plata cambia para coincidir con la insignia de un líder u organización a la que sirves (o con tu propio rostro, si no sirves a nadie). Te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Diplomacia y te permite lanzar *mensaje* como un conjuro innato arcano a voluntad.

Activar—Enviar mensajero 1 minuto (concentrar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El anillo lanza *mensajero animal* siguiendo tus especi-

ficaciones. El animal es una criatura mágica que surge del anillo y su aspecto se adapta a la iconografía o heráldica del líder u organización representados por el anillo.

Tipo anillo del mensajero; Nivel 9; Precio 700 po

Tipo anillo del mensajero mayor; Nivel 17; Precio 13 500 po

El anillo otorga un bonificador +3 y puede activarse de una forma adicional.

Activar—Recado (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora;

Efecto El anillo lanza *recado* siguiendo tus especificaciones.

OBJETO 9 O MÁS

ANILLO DE SUSTENTO

POCO COMÚN **INVESTIDO** **MAGICAL**

Precio 325 po

Uso puesto; **Impedimenta** —

Este anillo de madera pulida refresca constantemente tu cuerpo y tu mente. No necesitas comer ni beber mientras lo llevas puesto y solo necesitas 2 horas de sueño al día para obtener los beneficios de 8 horas de sueño. Un *anillo de sustento* no funciona hasta que se lleva puesto y se inviste de forma continuada durante una semana.

Al quitarlo, se restablece el intervalo.

OBJETO 7

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ANILLOS DE REPLICAR**30 MÁS****INVESTIDO** **MÁGICO****Uso puesto; Impedimenta –**

Este objeto consiste en dos anillos unidos mágicamente: un intrincado y reluciente anillo dorado con un rubí de talla cuadrada y un grueso anillo de hierro liso. Cuando blandes una arma cuerpo a cuerpo en la mano que lleva el anillo dorado, las runas fundamentales del arma se replican en cualquier arma cuerpo a cuerpo que empuñas en la mano que lleva el anillo de hierro (las runas fundamentales son *potencia para arma y de golpe*, que añaden un bonificador por objeto a las tiradas de ataque y dados de daño de arma adicionales, respectivamente). Las runas fundamentales del arma en la mano que lleva el anillo de hierro se suprimen.

La replicación solo funciona si llevas puestos ambos anillos y finaliza en cuanto dejas de empuñar una arma cuerpo a cuerpo en una de tus manos. En consecuencia, el beneficio no se aplica a los ataques con armas arrojadizas o si estás sosteniendo una arma pero no la empuñas (como sostener en una mano una arma que requiere las dos para ser empuñada).

Tipo anillos de replicar; Nivel 3; Precio 50 po**Tipo anillos de replicar mayores; Nivel 11; Precio 1300 po**

Los anillos también replicarán las runas de propiedad del arma en la mano con el anillo de oro, siempre que el arma en la mano con el anillo de hierro cumpla todos los requisitos para una runa determinada y no sea una arma específica. El arma en la mano con el anillo de hierro obtiene los beneficios de dichas runas. Todas sus runas se suprimen. Cuando invistes los anillos, puedes elegir que los anillos transfieran solo runas fundamentales, en cuyo caso funcionan como anillos de replicar normales.

APARATO INEXPLICABLE**OBJETO 18****INVESTIDO** **MÁGICO****Precio** 19 000 po**Uso prenda puesta; Impedimenta 2**

Este extraño e intrincado arnés se ajusta perfectamente al torso. Una vez que lo invistes, numerosos miembros artificiales con diversas herramientas, pinzas y lentes entran en acción, siguiendo sin esfuerzo tus órdenes mentales.

Cuando utilizas este aparato, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Artesanía para Elaborar, Obtener ingresos y Reparar y reduces a 1 día el tiempo mínimo necesario para Elaborar un objeto. Si tienes éxito en tu prueba de Artesanía e inviertes más tiempo libre para continuar trabajando en el objeto después del número mínimo de días, cada día invertido reduce el coste restante de la materia prima en una cantidad basada en tu nivel +1 y tu rango de competencia en Artesanía; en caso de éxito crítico, cada día reduce el coste restante de la materia prima en una cantidad basada en tu nivel +2 y tu rango de competencia. Si eres de 20.º nivel, con un éxito crítico tu avance es de 50 po, 100 po, 200 po o 350 po para los rangos entrenado, experto, maestro o legionario, respectivamente.

Activar–Parche inexplicable ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ordenas al aparato que repare mágicamente un objeto que sostienes o que está a 5 pies (1,5 m) de ti. El objeto se repara como tras un conjuro de *remendar* de 3.º rango. Esto dura 10 minutos, tras los cuales el objeto vuelve a su estado anterior, a menos que lo Repares entretanto.

BANDAS DE FUERZA**FUERZA** **INVESTIDO** **MÁGICO****Uso brazaletes puestos; Impedimenta L**

Decoradas con piedras preciosas transparentes, estas gruesas bandas de metal extienden una inflexible capa de fuerza sobre tu cuerpo, que te otorga un bonificador +1 por objeto a la CA y a las tiradas de salvación y un modificador por Destreza máximo +5 como armadura. Puedes fijar talismanes a las bandas como si fueran armadura ligera.

Activar–Devolver fuerza ♦ (fuerza, manipular) **Desencadenante** Una criatura falla críticamente un Golpe cuerpo a cuerpo contra ti; **Efecto** Empujas a la criatura usando el modificador por Atletismo +14 de las bandas.

Tipo bandas de fuerza; Nivel 8; Precio 500 po**Tipo bandas de fuerza mayores; Nivel 14; Precio 4500 po**

El bonificador por objeto a la CA y a las salvaciones es +2. El modificador por Atletismo de las bandas es +21.

Tipo bandas de fuerza superiores; Nivel 20; Precio 70 000 po

El bonificador por objeto a la CA y a las salvaciones es +3. El modificador por Atletismo de las bandas es +33.

OBJETO 80 MÁS**INVESTIDO** **OCULTISMO****Uso puesto; Impedimenta –**

Este moderno bolsillo está forrado de fina seda y suele ir sujeto a un cinturón o a una prenda de vestir formal. El bolsillo no puede contener más de un objeto de Impedimenta ligera, además de objetos secundarios de Impedimenta insignificante. Concede un bonificador +2 por objeto a Sociedad y a las pruebas de Sigilo para Ocultar un objeto en el bolsillo.

El bolsillo puede elaborar artículos de papelería y escritura de alta calidad. Cuando Falsificas, puedes utilizarlo para elaborar los materiales ideales para llevar a cabo la falsificación. Los materiales han de caber por su abertura, como un rollo de pergamino, un tintero o una lupa. Aunque son herramientas excelentes, no tienen ningún valor si se venden y desaparecen una vez cumplida su función de crear una falsificación.

Activar–Documentación por favor ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Creas una falsificación temporal imaginando el documento que necesitas y sacándolo del bolsillo. Intenta Falsificar el documento que quieras y el DJ hace una prueba secreta como de costumbre. Su calidad se basa en el resultado de la prueba, pero el documento se desintegra al cabo de 1 hora.

Tipo bolsillo de engaños; Nivel 9; Precio 650 po**Tipo bolsillo de engaños mayor; Nivel 17; Precio 12 500 po**

El bonificador por objeto es +3. Puedes falsificar hasta cinco documentos con Documentación por favor, pero han de tener un propósito similar: cinco invitaciones a la misma fiesta para asistentes diferentes, por ejemplo. Haz una sola prueba para todos los documentos.

BOTAS ARBÓREAS**INVESTIDO** **PRIMIGENIO****Uso zapatos puestos; Impedimenta L**

Estas botas de cuero suave están grabadas con sencillas escenas de bosques. Otorgan un bonificador +1 por objeto a Acrobacias y te permiten ignorar el terreno difícil causado por plantas y hongos.

OBJETO 50 MÁS**Tipo botas arbóreas; Nivel 5; Nivel 160 po**

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Tipo botas arbóreas mayores; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Las botas otorgan un bonificador +2. También obtienes una Velocidad de trepar de 10 pies (3 m) mientras trepas por plantas u hongos y no necesitas usar las manos para Trepar por ellos.

BOTAS DE FUEGO INFERNAL

OBJETO 13

FUEGO INVESTIDO OCULTISMO

Precio 3000 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** 1

Estas pesadas botas están hechas de metal ennegrecido y siempre resultan cálidas al tacto, unos chorros de ascuas incandescentes caen en cascada de sus talones. Cuando llevas unas *botas de fuego infernal*, obtienes resistencia 10 al daño por fuego.

Activar–Danza del diablo ♦♦ (manipular); **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Das una Zancada. Cada casilla que atraviesas durante tu Zancada se abrasa con llamas infernales, convirtiéndose en terreno arriesgado durante 1 minuto. Una criatura que se mueve a través de uno de estos espacios sufre 3d6 daño por fuego.

BOTAS DE PROPULSIÓN

OBJETO 13

INVESTIDO MÁGICO

Precio 3000 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas elegantes botas rojas hacen que sientas que tus piernas rebozan energía. Obtienes un bonificador por objeto de +5 pies (1,5 m) a tu Velocidad terrestre y a cualquier Velocidad de trepar o nadar que tienes.

Activar–Pisotón acelerado ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Das tres pisotones y obtienes el estado acelerado durante 1 minuto. Puedes usar la acción adicional para dar una Zancada, Trepar o Nadar. (seguirás teniendo que hacer una prueba de Atletismo para las acciones de Trepar y Nadar a menos que tengas el tipo de movimiento apropiado).

BOTAS DE SALTO

OBJETO 7 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Las suelas elásticas de estas robustas botas de cuero protegen tus pies y hacen que cada paso sea más ligero. Te proporcionan un bonificador 5 pies (1,5 m) por objeto a tu Velocidad y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Atletismo para Salto de altura y Salto de longitud. Además, cuando usas la acción Saltar, puedes moverte 5 pies (1,5 m) más lejos si saltas longitud o 3 pies (90 cm) más alto si saltas en altura.

Tipo botas de salto; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Tipo botas de salto mayores; **Nivel** 14; **Precio** 4250 po

El bonificador a la Velocidad es +10 pies (3 m) y el bonificador al Salto de altura y al Salto de longitud es +3.

BOTAS DEL TEMERARIO

OBJETO 10 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas botas de colores brillantes y suela blanda te motivan a realizar acrobacias arriesgadas y te otorgan la agilidad necesaria para tener éxito. Te otorgan un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Acrobacias y un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Pasar haciendo acrobacias a través del espacio de un enemigo.

Las botas pueden agarrarse a superficies sólidas y ayudarte a evitar una caída, permitiéndote utilizar la reacción Agarrarse a un saliente aunque no tengas las manos libres. Tratas las caídas como si fueran 10 pies (3 m) más cortas o, si tienes la dote Caída de gato, tratas tu rango de competencia en Acrobacias como un grado mejor a efectos de determinar los beneficios de dicha dote. Si tienes la dote Caída de gato y ya tienes rango legendario en Acrobacias, puedes elegir la velocidad de tu caída, desde 60 pies (18 m) por asalto hasta la velocidad de caída normal.

Tipo botas del temerario; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

Tipo botas del temerario mayores; **Nivel** 17; **Precio** 14 000 po
El bonificador a las pruebas de Acrobacias es +3 y el bonificador a las pruebas de Pasar haciendo acrobacias es +2. Las botas pueden activarse.

Activar–Impulso temerario ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Las botas te lanzan *movimiento sin restricciones*.

BRAZALES CON GARRAS

OBJETO 7

INVESTIDO PRIMIGENIO

Precio 325 po

Uso brazales puestos; **Impedimenta** L

En el grueso cuero de estos brazales se han entrelazado unas garras de animal.

Activar–Extender las garras ♦ (manipular, transformar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Los brazales se fusionan temporalmente con tus antebrazos y las garras se extienden hasta la punta de tus dedos. Obtienes una Velocidad de trepar de 20 pies (6 m) y un ataque sin arma con garras, que tiene los rasgos ágil y sutil, que infinge 1d6 daño cortante. Esto dura 10 minutos o hasta que lo Disipas.

BRAZALES DE DESVÍO DE PROYECTILES

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO

Uso brazales puestos; **Impedimenta** L

Estos brazales están hechos de placas de recia plata del amanecer y brillan como el sol del verano.

Activar ♦ (manipular); **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Un ataque con una arma a distancia te acierta pero no con un éxito crítico; **Requisitos** Eres consciente del ataque y no estás desprevenido; **Efecto** Los brazales desvían el proyectil. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante. Si esto provoca que el ataque sea un fallo, el ataque no te acierta.

Tipo brazales de desvío de proyectiles; **Nivel** 3; **Precio** 52 po

Tipo brazales de desvío de proyectiles mayores; **Nivel** 9; **Precio** 650 po
Puedes activar los brazales una vez cada 10 minutos.

BRAZALETE DE CELERIDAD

OBJETO 3

INVESTIDO MÁGICO

Precio 58 po

Uso puesto; **Impedimenta** L

Este brazalete plateado y tintineante hace que tus pies sean más ligeros, otorgándote un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Acrobacias.

Activar–Carrera tintineante ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes un bonificador por estatus +10 pies (3 m) a tu Velocidad durante 1 minuto.

BRAZALETES DE ATLETISMO**OBJETO 9 O MÁS****INVESTIDO****MÁGICO****Uso** brazaletes puestos; **Impedimenta L**

Un hábil trabajo de punzón ha impreso las imágenes de un musculoso levantador de pesas en estos brazaletes de cuero escalonados, que te otorgan una mayor resistencia y destreza al realizar ejercicios atléticos. Mientras están sujetos a tus antebrazos, te proporcionan un bonificador +2 a las pruebas de Atletismo. Además, siempre que usas una acción para Trepar o Nadar y tienes éxito en la prueba de Atletismo, sumas un bonificador de +5 pies (1,5 m) por objeto a la distancia que te mueves.

Tipo brazaletes de atletismo; **Nivel** 9; **Precio** 645 po**Tipo** brazaletes de atletismo mayores; **Nivel** 17; **Precio** 13 000 po

El bonificador a las pruebas de Atletismo es +3 y el bonificador a una prueba de Trepar o Nadar con éxito es +10 pies (3 m).

CALDERO AMBULANTE**OBJETO 1****INVESTIDO****MÁGICO****Precio** 12 po**Impedimenta** 4

Este caldero de hierro se alza sobre unas robustas patas de cuero de hierro. Un *caldero ambulante* tiene una Velocidad terrestre de 25 pies (7,5 m) y puede usarse como herramienta para Elaborar pociones, aceites u otros líquidos.

Puedes ordenarle que te siga o que se quede quieto como una acción individual, que tiene los rasgos auditivo y concentrar. Cuando te sigue, hace todo lo posible por permanecer a menos de 30 pies (9 m) de ti, pero sus desgarbados movimientos son demasiado imprecisos como para dirigirlo de forma predecible en un encuentro de combate u otra situación en la que cuenten los segundos y las ubicaciones precisas. Puede transportar hasta Impedimenta 2 de ingredientes para pociones u otros líquidos en su interior mientras te sigue, pero si lo sobrecargas o pones algo más en su interior, se queda quieto en su sitio y se niega a moverse hasta 10 minutos después de que retires el exceso.

CAPA CLANDESTINA**OBJETO 6 O MÁS****POCO COMÚN****INVESTIDO****MÁGICO****Uso** capa puesta; **Impedimenta L**

Cuando te subes la capucha de esta anodina capa gris (una acción de Interactuar), te vuelves monótono y poco interesante y obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo y a las pruebas de Engaño para Imitar a un personaje secundario olvidable, como un sirviente, pero también se te impone un penalizador -1 por objeto a las pruebas de Diplomacia e Intimidación.

Activar–Identidad de la capa (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te subes la capucha de la capa y obtienes los beneficios de *velo de privacidad* durante 1 hora o hasta que vuelves a bajarte la capucha, lo que ocurre primero.

Tipo capa clandestina; **Nivel** 6; **Precio** 230 po**Tipo** capa clandestina mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por objeto es +2 y cuando activas la capa obtienes los beneficios de *velo de privacidad* de 5º rango durante 8 horas.

CAPA DE ATRAVESAR LA TIERRA**OBJETO 15****INVESTIDO****OCULTISMO****TIERRA****Precio** 6500 po**Uso** capa puesta; **Impedimenta** –

Esta capa marrón y dorada te cubre de pies a cabeza. Su pesada tela no se mueve con el viento, sino que permanece inmóvil como si estuviera tallada en piedra.

Activar–Deslizarse por la tierra (manipular); **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Excavas en la tierra y la piedra hasta tu Velocidad terrestre, sin dejar túneles ni señales de tu paso. Si terminas tu movimiento dentro de piedra sólida, eres expulsado a la fuerza a la zona abierta más cercana, sufriendo 1d6 daño contundente por cada 5 pies (1,5 m) entre el final de tu movimiento y la zona abierta.

CAPA DE ILUSIONES**OBJETO 7 O MÁS****INVESTIDO****OCULTISMO****Uso** capa puesta; **Impedimenta L**

Esta capa fluye, cubriendo y ocultando el cuerpo de su portador. Te permite lanzar fantasía como un truco innato de ocultismo. Aunque normalmente es de un gris apagado, la capa capta los colores y patrones de su entorno mientras está investida, otorgando un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sigilo.

Activar–Poner capucha (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te pones la capucha y obtienes los efectos de *invisibilidad*, con la duración habitual del conjuro o hasta que vuelves a quitarte la capucha, lo que ocurre primero. Mientras eres invisible, tu truco innato *fantasía* obtiene el rasgo sutil, ocultando los efectos observables de tu lanzamiento de conjuros.

Tipo capa de ilusiones; **Nivel** 7; **Precio** 360 po**Tipo** capa de ilusiones mayor; **Nivel** 12; **Precio** 1750 po

La capa otorga un bonificador +2 por objeto y los efectos de *invisibilidad* de 4º rango.

CAPA DEL COYOTE**OBJETO 3 O MÁS****INVESTIDO****MÁGICO****Uso** capa puesta; **Impedimenta** –

Esta polvorienta capa está hecha de la piel raída de un coyote marrón y gris. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Supervivencia. Si obtienes éxito crítico en tu prueba de Supervivencia para Subsistir, puedes alimentar al doble de criaturas adicionales.

Tipo capa del coyote; **Nivel** 3; **Precio** 60 po**Tipo** capa del coyote mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

La capa concede un bonificador +2 por objeto y, si obtienes un éxito crítico en una prueba de Supervivencia para Subsistir, puedes alimentar cuatro veces más criaturas adicionales.

CINTO DE ANIMADOR**OBJETO 10 O MÁS****ENFOCADO****INVESTIDO****OCULTISMO****Uso** cinturón puesto; **Impedimenta** –

Los diseños que adornan estos exuberantes fajines a menudo imitan la decoración de famosos teatros de ópera, teatros y museos. Cuando invistas este objeto, elige Diplomacia, Engaño, Interpretar o Intimidación; obtendrás un bonificador +2 por objeto a dicha habilidad.

Activar–¡Otra! (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Ganas 1 Punto de Foco, que solo puedes gastar para lanzar un conjuro de composición de bardo. Si no gastas este punto al final de este turno, se pierde.

Activar–Transcribir (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Metes un rollito de papel en el cinto. Durante los siguientes 10 minutos o hasta que Disipes la activación, cualquier interpretación que hagas se registrará en el papel y este se expandirá lo

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

necesario para que quema. Dependiendo del tipo de interpretación, puede adoptar la forma de una partitura, una transcripción o un diagrama de movimientos de baile.

Tipo cinto de animador; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo cinto de animador mayor; **Nivel** 17; **Precio** 13 000 po

El bonificador por habilidad es +3 y Transcribir dura hasta 1 hora.

Requisitos de creación Eres un bardo.

CINTURÓN DE LEVANTAR PESO

OBJETO 4

INVESTIDO | **MÁGICO**

Precio 80 po

Uso puesto cinturón; **Impedimenta** L

Este ancho cinturón de cuero te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo y aumenta la cantidad que puedes cargar fácilmente. Puedes transportar una Impedimenta igual a 6 + tu modificador por Fuerza antes de quedar impedido y puedes sostener y transportar una Impedimenta total de hasta 11 + tu modificador por Fuerza.

Activar–Levantar con ayuda ♦♦ (manipular) **Efecto** Levantas un objeto de hasta Impedimenta 8 como si no pesara. Esto requiere las dos manos y, si el objeto está cerrado con llave o retenido de alguna otra forma, puedes intentar Abrirlo por la fuerza usando Atletismo como parte de esta activación. El objeto sigue teniendo todo su peso e Impedimenta a todos los demás efectos, solo has de ignorar el peso. El efecto dura hasta el final de tu siguiente turno.

CINTURÓN DE RECUPERACIÓN

OBJETO 7 O MÁS

POCO COMÚN | **EXTRADIMENSIONAL** | **INVESTIDO** | **MÁGICO**

Uso puesto cinturón; **Impedimenta** –

Este cinturón está cubierto de bolsitas que se cierran con botones de piedra cuidadosamente tallada. Está vinculado a un espacio extradimensional que puede contener un objeto de Impedimenta 1 o menos. Cualquiera que sostenga el cinturón podrá percibir su contenido, pero solo quienes lo han investido pueden almacenar o sacar objetos. Muchos *cinturones de recuperación* llevan un objeto ya dentro.

Activar–Almacenar objeto ♦ (manipular) **Requisitos** En el cinturón hay espacio para un objeto; **Efecto** Un objeto que sostienes con una Impedimenta de 1 o inferior desaparece en el espacio extradimensional del cinturón.

Activar–Sacar objeto ♦ (manipular) **Requisitos** En el cinturón hay un objeto guardado y tienes una mano libre; **Efecto** El objeto guardado en el cinturón aparece en tu mano. Ni Almacenar objetos ni Sacar objeto pueden activarse de nuevo durante 1 minuto.

Tipo cinturón de recuperación; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

Tipo cinturón de recuperación mayor; **Nivel** 9; **Precio** 600 po

El cinturón puede almacenar hasta 3 objetos a la vez.

Tipo cinturón de recuperación superior; **Nivel** 13; **Precio** 2500 po

El cinturón puede almacenar hasta 10 objetos a la vez.

COLGANTE DE OCULTISMO

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO | **OCULTISMO**

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este amuleto está hueco y tiene la forma de un ojo que no parpadea. Su cavidad suele contener algún fragmento de texto ocultista. Mientras lo llevas puesto, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Ocultismo, y puedes lanzar el truco orientación como un conjuro innato de ocultismo.

Tipo colgante de ocultismo; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo colgante de ocultismo mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El colgante otorga un bonificador +2 por objeto y puede activarse.

Activar–Mensaje onírico 10 minutos (concentrar, manipular); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas un conjuro mensaje onírico de 4.º rango.

CORONA DE BRUJERÍA

OBJETO 10 O MÁS

ENFOCADO | **INVESTIDO** | **MÁGICO**

Uso cubrecabeza puesto; **Impedimenta** –

La *corona de brujería*, un elegante accesorio para un brujo que ha llegado a las altas esferas del poder, suele parecerse a una guirnalda de ramitas en flor, una corona enjoyada o un sombrero alto de tela fina. Te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Intimidación y, si eres un brujo, obtienes un bonificador +2 por objeto a tu habilidad de patrón.

Si tienes un familiar, puedes pegar una pequeña porción del material de la corona al mismo, como una tira de tela de un sombrero atada alrededor de su cola o una ramita de material natural unida a su collar; el familiar no necesita investir el objeto por sí mismo. Si haces esto, obtiene la aptitud de mascota Recio (*Manual de juego*, pág. 260) mientras la corona está investida por ti.

Activar–Maleficio desafiente ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco que solo puedes gastar para lanzar un conjuro de maleficio de brujo. Si no lo gastas al final de este turno, se pierde.

Tipo corona de brujería; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo corona de brujería mayor; **Nivel** 18; **Precio** 21 000 po

El bonificador a las pruebas de Intimidación es +2 y el bonificador a tu habilidad de patrón es +3.

Requisitos de creación Eres un brujo.

FULAR DANZANTE

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO | **MAGICAL** | **VISUAL**

Uso cinturón puesto; **Impedimenta** –

Este largo y ondulante fular suele estar tejido en seda o tela transparente y adornado con cascabeles u otras piezas de metal brillante. Otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretar para bailar.

Activar–Fular giratorio ♦ (manipular) **Requisitos** En tu acción más reciente, has tenido éxito en una prueba de Interpretar para bailar; **Efecto** Pasas a estar oculto hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Tipo fular danzante; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo fular danzante mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El fular otorga un bonificador +2 por objeto. Cuando lo activas, también puedes dar una Zancada hasta la mitad de tu Velocidad o dar un Paso.

FULAR DE MASCARADA

OBJETO 2 O MÁS

INVESTIDO | **MÁGICO**

Uso puesto; **Impedimenta** –

Este fular delicadamente bordado combina con cualquier atuendo e incluso puede completar con ilusiones un uniforme o disfraz.

Activar–Mascarada 1 minuto (manipular); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te cubres la parte inferior de la cara con el fular y te lanza un conjuro disfraz ilusorio de 1.º rango, que termina inmediatamente si te lo quitas. Puedes alterar su apariencia o vol-

verlo invisible como parte del *disfraz ilusorio*, pero aún se puede sentir al tacto.

Tipo fular de mascarada; **Nivel** 2; **Precio** 30 po

Tipo fular de mascarada mayor; **Nivel** 7; **Precio** 340 po

La activación es una actividad de 2 acciones, puedes activarla cualquier número de veces al día y el *disfraz ilusorio* es de 2º rango.

GAFAS DE OBSIDIANA

OBJETO 5 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso gafas puestas; **Impedimenta** –

Las elegantes lentes negras de estas gafas hacen que todo parezca más iluminado. Mientras las llevas puestas, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción relacionadas con la vista.

Activar–Visión en la oscuridad ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Al ajustar las gafas, obtienes visión en la oscuridad durante 1 hora.

Tipo gafas de obsidiana; **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Tipo gafas de obsidiana mayores; **Nivel** 11; **Precio** 1250 po

El bonificador por objeto es +2, las gafas pueden activarse cualquier número de veces al día y la activación dura hasta que las desactivas con una acción de Interactuar o hasta que dejas de investir el objeto, lo que ocurre primero.

Tipo gafas de obsidiana superiores; **Nivel** 18; **Precio** 20 000 po

El bonificador por objeto es +3, las gafas pueden activarse cualquier número de veces al día, la activación otorga *visión en la oscuridad mayor* y dura hasta que la desactivas como una acción de Interactuar o hasta que dejas de investir el objeto, lo que sucede primero.

GAFAS DE RASTREADOR

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso gafas puestas; **Impedimenta** –

Estas lentes de cristal verde bosque están atadas con cuero áspero, cosido con un cordel toscos. Mientras las llevas puestas, obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Supervivencia para Sentir la dirección y Rastrear. Si fallas una prueba de Rastrear, puedes volver a intentarla al cabo de 30 minutos en lugar de 1 hora.

Tipo gafas de rastreador; **Nivel** 3; **Precio** 60 po

Tipo gafas de rastreador mayores; **Nivel** 9; **Precio** 660 po

Las gafas otorgan un bonificador +2. Si fallas una prueba de Rastrear, puedes volver a intentarlo al cabo de 15 minutos en lugar de 1 hora.

GARGANTILLA DE ELOCUENCIA

OBJETO 6 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso collar; **Impedimenta** L

Esta gargantilla de platino lleva grabados caracteres del alfabeto de un idioma determinado y proporciona conocimiento del mismo y de las costumbres de la cultura asociada. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Sociedad y la aptitud de entender, hablar y escribir el idioma elegido. Tu excelente elocuencia reduce de 5 a 3 la CD de la prueba plana para realizar una acción auditiva mientras estás ensordecido.

Tipo gargantilla de elocuencia; **Nivel** 6; **Precio** 200 po

Tipo gargantilla de elocuencia mayor; **Nivel** 10; **Precio** 850 po

El bonificador por objeto es +2. La gargantilla tiene caracteres de tres idiomas y otorga fluidez en los tres.

Requisitos de creación Conoces el idioma o idiomas que otorga la gargantilla.

GORJAL DEL RUGIDO PRIMIGENIO

OBJETO 11

INVESTIDO **MÁGICO**

Precio 1250 po

Uso collar puesto; **Impedimenta** L

Este gorjal tallado en madera del ocaso parece vibrar con ferocidad, otorgándote un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Intimidación.

Activar–Rugido primigenio ♦ (auditivo, concentrar, emoción, mental, miedo) **Frecuencia** una vez durante la duración de cada efecto de polimorfismo; **Requisitos** Has adoptado una forma no humanoide mediante un efecto de polimorfismo; **Efecto** Desatas un rugido bestial, haciendo una única prueba de Intimidación comparada con las CD de Voluntad de todos los enemigos en un radio de 30 pies (9 m) para imponer los efectos siguientes.

Éxito crítico La criatura queda asustada 2.

Éxito La criatura queda asustada 1.

Fallo La criatura no se ve afectada.

GUANTES DEL AMANTE

OBJETO 8

EMOCIÓN **INVESTIDO** **MÁGICO** **MENTAL**

Precio 500 po

Uso puesto guantes; **Impedimenta** –

Estos guantes de seda blancos están adornados con corazones rojos, que brillan débilmente cuando estás cerca de alguien por quien sientes algo especial. Te levantan el ánimo y te otorgan un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia.

Activar–Vínculo ♦ (manipular) **Frecuencia**: una vez al día; **Efecto**

Aferras las manos de una criatura por la que tienes fuertes sentimientos positivos, independientemente de la naturaleza de los mismos. La criatura obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación y 10 Puntos de Golpe temporales durante 10 minutos. Si compartes tus sentimientos, obtienes los mismos beneficios y, mientras dure el efecto, cuando ambos obtengáis un éxito en una tirada de salvación contra un efecto de emoción que cause emociones negativas, ambos obtendréis en su lugar un éxito crítico.

GUANTES DEL CHARLATÁN

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso guantes puestos; **Impedimenta** L

Diminutos ganchos de plata decoran estos guantes de seda fina, que conceden un bonificador +1 por objeto a Latrocinio y te permiten lanzar *mano telecinética* como un conjuro innato de ocultismo.

Tipo guantes del charlatán; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo guantes del charlatán mayores; **Nivel** 9; **Precio** 600 po

El bonificador por los guantes aumenta a +2. Si también llevas puesto un *manto del charlatán*, siempre que muevas un objeto con la *mano telecinética*, podrás hacerlo desaparecer en una nube de humo y reaparecer flotando en un espacio adyacente al tuyo. Se trata de un efecto de teletransporte. El objeto flota hasta el final de tu turno o hasta que lo recuperas con una acción de Interactuar.

GUANTES DEL SANADOR

OBJETO 4 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso guantes puestos; **Impedimenta** L

Estos guantes blancos y limpios nunca muestran rastros de sangre, ni siquiera después de haberlos usado para suturar heridas o tratar otras dolencias. Otorgan un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Medicina.



GUANTES DEL AMANTE



GAFAS DE OBSIDIANA



SOMBRERO DEL MAGO



COLGANTE DE OCULTISMO



MÁSCARA DE PERSONIFICAR

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Activar—Toque del sanador ♦ (manipular) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Alivias las heridas de una criatura adyacente, viva y voluntaria, restableciéndole $2d6 + 7$ Puntos de Golpe. Se trata de un efecto curativo de vitalidad. Con esta curación no puedes dañar a los muertos vivientes.

Tipo guantes del sanador; **Nivel** 4; **Precio** 80 po

Tipo guantes del sanador mayores; **Nivel** 9; **Precio** 700 po

Los guantes proporcionan un bonificador +2 y restablecen $4d6 + 15$ Puntos de Golpe.

INSIGNIA DE DIPLOMÁTICO

INVESTIDO **MÁGICO**

Precio 125 po

Uso puesta; **Impedimenta** —

Cuando se exhibe en un lugar destacado, esta insignia de latón hace que las criaturas te encuentren más agradable. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Diplomacia.

OBJETO 5

Activar—Modales de diplomático ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Haz una prueba CD 20 de Recordar conocimiento sobre gente de etnia humana, de ascendencia no humana o algún otro tipo de criatura (el DJ determina cuáles son tus opciones.) Si tienes éxito, el bonificador por la insignia aumenta a +2 para las pruebas de Diplomacia con criaturas de ese grupo durante el resto del día.

MANGAS DE ALMACENAMIENTO

EXTRADIMENSIONAL **INVESTIDO** **MÁGICO**

Uso vestimenta puesta; **Impedimenta** L

Esta túnica holgada tiene unas mangas anchas y voluminosas, que contienen un espacio extradimensional cada una. Cada uno de ellos espacios funciona como una *bolsa espaciosa* que puede contener hasta Impedimenta 5 de objetos (para un total de Impedimenta 10), aunque ningún objeto individual puede ser mayor de Impedimenta 1; las mangas se vuelven ligeramente pesadas a medida que alcanzan

OBJETO 4 O MÁS

su capacidad máxima. Puedes añadir o quitar un objeto de una manga con una sola mano libre con una acción de Interactuar.

Si una manga está completamente vacía, puedes colocar a tu propio familiar en ese espacio extradimensional, donde puede sobrevivir cómodamente hasta 1 hora, tras la cual empieza a asfixiarse. Mientras esté en tu manga, no podrá verse afectado ni ser designado como objetivo de ningún efecto, pero tú no te beneficiarás de ninguna aptitud de amo. Un familiar puede salir de la manga por voluntad propia con una acción individual que tiene los rasgos manipular y movimiento. No puedes colocar ninguna otra criatura en tus mangas, ni puedes colocar a tu familiar en una manga si es más grande que Menudo. Si tu familiar está en tu manga, no puedes colocar ningún objeto en ella.

Tipo mangas de almacenamiento; **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo mangas de almacenamiento mayores; **Nivel** 9; **Precio** 600 po

Cada manga puede contener hasta Impedimenta 20 de objetos y un familiar puede sobrevivir hasta 4 horas dentro de una manga.

MANTO DEL CHARLATÁN

OBJETO 10

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Precio 980 po

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Esta capa roja y dorada brillante suele estar entrelazada con hilos relucientes y sirve como distracción. Mientras la llevas puesta, obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Engaño.

Activar–Bocanada de humo ➔ (manipular) **Frecuencia:** una vez al día; **Efecto:** lanzas *cambiar de sitio*. El espacio que abandonas y en el que apareces se llenan de bocanadas de humo que hacen que cualquiera de los que están dentro quede oculto hasta que abandone el humo o hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que el humo se disipa. Los vientos fuertes dispersan el humo inmediatamente.

MANTO VIVIENTE

OBJETO 10 O MÁS

ENFOCADO INVESTIDO PLANTA PRIMIGENIO

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

La base de este manto es una gruesa capa de musgo, pero lentamente recoge plantas autóctonas de cada zona en la que pasa algún tiempo. Te concede un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Naturaleza. Además, no sufres los efectos del frío extremo ni del calor extremo.

Activar–Secretos druídicos ♦ (concentrar) **Frecuencia:** una vez al día; **Efecto:** Obtienes 1 Punto de Foco que solo puedes gastar para lanzar un conjuro de orden. Si lo no gastos al final de este turno, se pierde.

Tipo manto viviente; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo manto viviente mayor; **Nivel** 18; **Precio** 21 000 po

El bonificador a las pruebas de Naturaleza aumenta a +3. Además, no sufres los efectos del frío ni del calor extremos.

Requisitos de creación Eres un druida.

MÁSCARA DE DEMONIO

OBJETO 4 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO

Uso máscara puesta; **Impedimenta** L

Esta terrorífica máscara está diseñada con el semblante de un demonio de mirada torva y otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Intimidación.

Activar–Máscara torva ➔ (manipular) **Frecuencia:** una vez al día;

Efecto: La máscara lanza un conjuro de *miedo* con una CD de 20.

Tipo máscara de demonio; **Nivel** 4; **Precio** 85 po

Tipo máscara de demonio mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

La máscara otorga un bonificador +2 por objeto. Lanza un conjuro de *miedo* de 3.er rango con una CD de 29.

MÁSCARA DE PERSONIFICAR

OBJETO 3 O MÁS

INVESTIDO MÁGICO

Uso máscara puesta; **Impedimenta** –

A pesar de cubrir todo el rostro, esta máscara de alabastro no dificulta la visión ni otros sentidos. Llevarla otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretar al actuar, rezar, interpretar una comedia o cantar.

Activar–Interpretar papel ➔ (concentrar) **Efecto:** Conviertes el aspecto de la máscara en una interpretación artística de un personaje dramático a tu elección.

Tipo máscara de personificar; **Nivel** 3; **Precio** 50 po

Tipo máscara de personificar mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

La máscara otorga un bonificador +2 y obtiene otra activación.

Activar–Sacrificar papel ➔ (concentrar, fortuna) **Frecuencia:** una vez al día; **Desencadenante** Fallas una prueba de Interpretar que se beneficia del bonificador por la máscara; **Efecto:** Cambias el personaje de la máscara y repites la prueba de Interpretar, usando el segundo resultado.

MOCHILA DE VIAJERO

OBJETO 17

INVESTIDO MÁGICO

Precio 14,800 po

Uso mochila puesta; **Impedimenta** –

Esta mochila de cuero tiene unos símbolos grabados a fuego y, cada vez que se lleva a un Plano donde no ha estado antes, un nuevo ícono que lo representa se graba a fuego en la superficie. Otorga un bonificador +3 a las pruebas de Supervivencia. También permite ver las huellas mágicas del paso de las criaturas, permitiendo Rastrear a una criatura que se ha teletransportado. El DJ es quien establece la CD de esta prueba, normalmente usando la CD de conjuros o el nivel del lanzador del teletransporte. Esto te permite conocer la ubicación del destino de la criatura y puedes usar ese destino cuando lanzas teletransporte o activas la mochila, aunque no sepas qué aspecto tiene.

La mochila contiene un espacio extradimensional con las mismas propiedades que una *bolsa espaciosa* de tipo II. Este espacio contiene los componentes de un equipo de escalador. Si se extrae algún componente de ese equipo y no se devuelve, vuelve a la mochila al amanecer de cada día.

Activar–Viaje en grupo 10 minutos (concentrar, manipular); **Efecto:**

Al activar la mochila, puedes uncir hasta cuatro criaturas voluntarias a las cuerdas de la mochila. Al final del tiempo de activación, esta lanza un conjuro de *teletransporte* o *teletransporte interplanetario* de 7.º rango, transportándote a ti y a todos los que están atados a la mochila. Haz una prueba de Supervivencia CD 45. Si tienes éxito, llegas a 25 millas (40 km) del objetivo usando *teletransporte interplanetario* o reduces a la mitad la distancia del objetivo con *teletransporte*. Con un éxito crítico, llegas exactamente al objetivo.



MUÉRDAGO PRIMIGENIO



BOTAS DE PROPULSIÓN



ANILLO DE TREPAR



SELLO SOMBRÍO



SÍMBOLO DE CONFLICTO

MUÉRDAGO PRIMIGENIO**OBJETO 6 O MÁS****INVESTIDO** **MÁGICO****Uso puesto; Impedimenta –**

Esta ramita de acebo y muérdago adornada con bayas no se marchita ni se pudre. Puede usarse como locus primigenio y otorga un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Naturaleza mientras la llevas puesta.

Activar–Untar (manipular) **Frecuencia** una vez cada 10 minutos; **Efecto** Exprimes el jugo de una de las bayas y lo untas sobre una arma hecha principalmente de madera para lanzar *arma rúnica* sobre ella o sobre una criatura para lanzar *cuerpo rúnico* sobre ella.

Activar–Atar (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tocas la ramita y luego un árbol para lanzar *uno con las plantas* sobre ti, convirtiéndote en una enredadera en el árbol que has tocado.

Tipo muérdago primigenio; Nivel 6; Precio 230 po**Tipo muérdago primigenio mayor; Nivel 14; Precio** 3900 po

La ramita otorga un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Naturaleza, el conjuro de Untar se potencia a 6.º rango y la ramita puede activarse de una forma adicional:

Activar–Cultivar (manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Plantas el muérdago primigenio mayor en un área de tierra o piedra natural. Una vez plantada, la planta brota inmediatamente formando un área de arbustos de muérdago que no impiden el movimiento y que palpitan con energía vital, replicando los efectos de un conjuro *campo de vida*. Puedes mantener la activación hasta 1 minuto. Cuando esta magia termina, los arbustos

de muérdago vuelven a convertirse en el *muérdago primigenio mayor* original.

OCULAR DEL ARTESANO**OBJETO 3 O MÁS****INVESTIDO** **MÁGICO****Uso puesto; Impedimenta –**

Esta recia lente de metal, grabada con patrones cuadrados, está diseñada para llevarla sobre un solo ojo. Al hacerla girar se revela un tenue contorno tridimensional de un objeto que planeas construir o reparar, con útiles etiquetas en las partes que lo componen. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía. Cuando Reparas un objeto, aumentas los Puntos de Golpe restablecidos a 10 +10 por rango de competencia con un éxito o a 15 +15 por rango de competencia con un éxito crítico.

Tipo ocular del artesano; Nivel 3; Precio 60 po**Tipo ocular del artesano mayor; Nivel 11; Precio** 1200 po

El ocular otorga un bonificador +2 por objeto y puede activarse.

Activar–Prototipo 1 minuto (manipular); **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Calibras el ocular para que lance un conjuro de *creación* de 5.º rango en el transcurso de 1 minuto con el fin de construir un objeto temporal.

OJO DE LA FORTUNA**OBJETO 13****INVESTIDO** **MÁGICO****Precio** 2,700 po**Uso puesto ocular; Impedimenta –**

Los seguidores de Erastil, dios de la caza, crean estos parches mágicos. Un ojo de la fortuna tiene el símbolo de un ojo enojado en la

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

parte frontal, lo que permite ver mágicamente a través del parche como si fuera transparente.

Activar—Suerte antes que vista ♦ (concentrar, fortuna) **Desencañonante** Atacas a una criatura escondida u oculta y aún no has hecho la prueba plana; **Efecto** Puedes hacer la prueba plana para el estado escondido u oculto dos veces y usar el resultado más alto.

OJOS DEL GATO

INVESTIDO MÁGICO

Precio 700 po

Uso lentes puestas; **Impedimenta** —

Estas lentes de cristal ámbar se ajustan a tus ojos. Te otorgan visión en la penumbra y un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Percepción relacionadas con la vista.

OBJETO 9

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Precio 28 po

Uso sostenido; **Impedimenta** —

Acceso miembro de la Sociedad Pathfinder

Esta brújula compacta reutiliza antigua tecnología para extraer poderes fantásticos de los misteriosos objetos mágicos llamados piedras eón. Sirve como insignia para los agentes de la Sociedad Pathfinder y como símbolo de estatus entre aventureros de cualquier tipo. Un orientador funciona como una brújula.

Una hendedura en su centro puede contener una sola piedra eón (pág. 284), lo que proporciona todos los beneficios de tener la piedra eón orbitando alrededor de tu cabeza, pero la protege de ser detectada o robada fácilmente. Puedes investir simultáneamente un orientador y la piedra eón de su interior y cuentan como un solo objeto para tu límite de investidura. Una piedra eón investida en un orientador también otorga su poder resonante.

Si llevas más de un orientador con una piedra eón investida encima en un momento dado, la interferencia destructiva de su resonancia te impide obtener beneficios de cualquiera de ellos. Puedes seguir beneficiándote de las piedras eón adicionales que orbitan alrededor de tu cabeza, pero no de las piedras de los orientadores.

Activar—Luz ♦ (concentrar) **Efecto** El orientador es el objetivo de un conjuro de luz de 1.^{er} rango.

PIEDRA EÓN

POCO COMÚN INVESTIDO MÁGICO

Uso puesto; **Impedimenta** —

A lo largo de las eras, estas misteriosas gemas de intrincado tallado han sido acaparadas por místicos y fanáticos con la esperanza de descubrir sus secretos. A pesar de sus innumerables formas y funciones, son supuestamente fragmentos de unas herramientas de cristal utilizadas por seres de otro mundo para construir el universo en tiempos primigenios.

Cuando invistes uno de estos cristales de forma precisa, la piedra da vueltas alrededor de tu cabeza en lugar de llevarla sobre tu cuerpo. Puedes guardar una piedra eón con una acción de Interactuar y una piedra en órbita puede ser arrebatada del aire con una acción de Desarmar con éxito contra ti. Una piedra guardada o arrebatada permanece investida, pero sus efectos se suprimen hasta que vuelves a ponerla en órbita alrededor de tu cabeza.

OBJETO 2

Hay varios tipos de piedras eón, cada una con una apariencia y un efecto mágico diferentes. Cada una también obtiene un poder resonante cuando se encaja en un objeto mágico especial llamado orientador (pág. 294).

Tipo amplificadora; **Nivel** 16; **Precio** 9750 po

Una piedra eón amplificadora tiene que activarse para proporcionar un beneficio. El poder resonante concederá un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión, lo que corresponda a la tradición del último conjuro que hayas mejorado con ella.

Activar—Amplificar ♦ (concentrar, moldeo de conjuros) **Efecto** Si tu siguiente acción es Lanzar un conjuro, el rango del mismo es 1 más alto (máximo 10.^o rango) a efectos de contrarrestar y ser contrarrestado.

Tipo consumida; **Nivel** 1; **Precio** 9 po

Una piedra eón consumida es un pedazo opaco que ha perdido sus propiedades mágicas. Sigue girando alrededor de tu cabeza como cualquier otra piedra eón y, por tanto, puede servir como una opción elegante y sin manos para diversos conjuros que designan como objetivo a un objeto. Esta piedra eón no tiene poder resonante.

Tipo retrasado; **Nivel** 7; **Precio** 350 po

Cuando habrías de morir por el estado moribundo (normalmente a moribundo 4), esta piedra lisa rosada se activa automáticamente y reduce tu valor de moribundo a 1 menos de lo que normalmente te mataría (normalmente a moribundo 3). A continuación, se convierte permanentemente en una piedra eón consumida. Solo puedes beneficiarte de esta aptitud una vez al día, aunque tengas varias piedras de este tipo.

El poder resonante te permite lanzar curar de 1.^{er} rango como un conjuro innato divino una vez al día.

Tipo visualizadora; **Nivel** 8; **Precio** 425 po

Este cubo transparente te permite comunicarte con una forma limitada de telepatía hasta un alcance de 100 pies (30 m), mediante mensajes que se transmiten como una imagen sencilla en cada asalto. Estas imágenes tienen la calidad de un boceto apresurado o infantil, pero pueden ser entendidas a grandes rasgos por las criaturas independientemente de su idioma. Esto no proporciona ninguna aptitud especial para responder a tus imágenes.

El poder resonante te permite lanzar traducir como un conjuro innato de ocultismo una vez al día.

Tipo vistazo; **Nivel** 16; **Precio** 8500 po

Este prisma de color tenue captura y transforma la luz. Si la piedra eón está en una zona de luz brillante, tonos de luz púrpura proporcionan luz tenue en un radio de 30 pies (9 m). En ese radio, los objetos y efectos mágicos se tiñen de púrpura y la intensidad del color revela su rango de contrarrestar (*Manual de juego*, pág. 431).

El DJ también hace en secreto una prueba de contrarrestar contra cualquier efecto de oscuridad o ilusión que baña la luz. Tiene un modificador a contrarrestar +25. Si la luz falla en contrarrestar un efecto, no vuelve a intentarlo en 24 horas.

Dentro de un orientador, la piedra eón no puede captar la luz. Sin embargo, su poder resonante permite activar o desactivar la luz de la piedra eón que emite el orientador como una acción de Interactuar.

Tipo nutritiva; **Nivel** 7; **Precio** 325 po

Después de haber investido y llevar puesta esta piedra transparente durante una semana ininterrumpida, ya no necesitas comer ni beber. Este tiempo se restablece si te quitas la piedra eón o si la inviste otra persona. El poder resonante te permite lanzar burbuja



TERCER OJO



ORIENTADOR



CALDERO AMBULANTE



SUSURRO DE LA PRIMERA MENTIRA



SANDALIAS ALADAS

de aire como un conjuro innato primigenio una vez al día.

Tipo conservación; **Nivel** 5; **Precio** 150 po

Esta estrella roja cristalina te cubre con una tenue aura cuando sufres heridas persistentes. Obtiene resistencia 3 al daño persistente. Al final de cualquier turno en el que el daño persistente no pueda superar esta resistencia, dicho estado terminará.

El poder resonante te permite lanzar **estabilizar** como un truco innato primigenio.

Tipo regulación; **Nivel** 7; **Precio** 310 po

Esta pieza esférica de piedra plateada te ayuda a ignorar problemas menores. Puedes ignorar los penalizadores a las pruebas de habilidad por estar anonadado, asustado, debilitado, indisputado y torpe si el valor de ese estado es 1. Su poder resonante te permite lanzar *orientación divina* como un truco innato de ocultismo.

Tipo germinación; **Nivel** 6; **Precio** 220 po

Dado que alienta el crecimiento natural de la vida, este ovoide verde puede encontrarse a menudo rodeado de nuevas plántulas. Su poder resonante te permite lanzar *zarcillo enmarañador* como un truco innato primigenio.

Activar—Flujo de la vida ↗ (concentrar, vitalidad) **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Te curas con un efecto de vitalidad o sufres daño por vacío; **Efecto** Obtiene 8 Puntos de Golpe temporales que duran 1 minuto.

SANDALIAS ALADAS

AIRE | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 850 po

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas sandalias, hechas de suave cuero y con unas delicadas alas blancas cerca de los tobillos, están hechizadas con una poderosa magia de aire. Cada vez que te caes mientras las llevas puestas, te lanzan automáticamente un *aterrizaje suave*. Este beneficio no puede volver a activarse hasta pasados 10 minutos.

Activar—Despertar alas ♦♦ (aire, concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Las alas crecen de tamaño y te impulsan por el aire, otorgándote una Velocidad de vuelo de 30 pies (9 m) durante 10 minutos.

OBJETO 10

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

SELLO SOMBRÍO**INVESTIDO** **MÁGICO****Precio** 1000 po**Uso** puesto; **Impedimenta** –

Este anillo de obsidiana te permite deformar parcialmente tus conjuros a través del Inframundo, permitiéndote atacar directamente el cuerpo de un objetivo.

Activar ♦ (concentrar, moldeo de conjuros) **Efecto** Si tu siguiente acción es Lanzar unconjuro que requiere una tirada de ataque de conjuros contra la Clase de armadura, elige entre CD de Fuerza y CD de Reflejos. Haces tu tirada de ataque de conjuros contra esa defensa en vez de contra la CA. Si el conjuro tiene múltiples objetivos, la elección de CD se aplica a todos ellos.

SÍMBOLO BRILLANTE**DIVINO** **INVESTIDO** **LUZ****Uso** puesto; **Impedimenta** –

Si adoras a un dios, este amuleto dorado se transforma, cuando lo invistes, en el símbolo religioso de tu dios. Obtiene un bonificador +1 por objeto a Religión. El símbolo proyecta luz tenue en una emanación de 20 pies (6 m).

Activar–Luz espiritual ♦♦ (concentrar, luz, revelación) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La luz que emite el símbolo se convierte en luz brillante durante 10 minutos y brilla a través de los cuerpos para revelar indicios de los espíritus que hay en su interior. A las criaturas bajo la luz se les impone un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Engaño y Sigilo.

Puedes Disipar esta activación.

Tipo símbolo brillante; **Nivel** 3; **Precio** 55 po**Tipo** símbolo brillante mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

El bonificador por Religión es +2. El penalizador por Luz espiritual es -2 y, mientras está activo, tus enemigos en la luz sufren debilidad 5 al daño espiritual.

Tipo símbolo brillante superior; **Nivel** 17; **Precio** 13 500 po

El bonificador por Religión es +3. El penalizador por Luz espiritual es -3 y, mientras está activo, tus enemigos en la luz sufren debilidad 10 al daño espiritual.

SÍMBOLO DEL CONFLICTO**POCO COMÚN** **DIVINO** **INVESTIDO****Uso** puesto; **Impedimenta** –

Este deslustrado collar solo puede ser sintonizado por alguien sagrado o sacrílego. Cuando lo sintonizas, se transforma en el símbolo religioso de tu dios o en un símbolo personal si no tienes dios. Obtiene un bonificador +1 por objeto a Religión y un bonificador +1 por circunstancia a las salvaciones contra efectos sagrados o sacrílegos.

Activar–Presencia ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El símbolo lanza bendición o perdición. La CD de contrarrestar estos efectos es 18 y el modificador a contrarrestar es +8.

Tipo símbolo del conflicto; **Nivel** 4; **Precio** 90 po**Tipo** símbolo del conflicto mayor; **Nivel** 10; **Precio** 900 po

El bonificador por Religión es +2. Cambia la lista de conjuros a bendición, ira divina, limpiar aflicción y perdición de 4.º rango. La CD es 27 y el modificador a contrarrestar es +17.

Tipo símbolo del conflicto superior; **Nivel** 18; **Precio** 19 000 po**OBJETO 10**

El bonificador por Religión es +3. Cambia la lista de conjuros a bendición, ira divina, limpiar aflicción y perdición de 6.º rango. Añade convocar celestial de 6.º rango a esta lista si eres sagrado y convocar infernal de 6.º rango si eres sacrílego. La CD es 38 y el modificador a contrarrestar es +28.

Requisitos de creación Tienes que ser sagrado o sacrílego.**SOMBRO DEL MAGO****ARCANO** **INVESTIDO****Uso** sombrero puesto; **Impedimenta** –

Este sombrero adopta muchas formas, como un turbante colorido o un sombrero puntiagudo de ala ancha y está adornado con símbolos o runas. Concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Arcanos y permite lanzar el truco prestidigitación como un truco innato arcano.

Tipo sombrero del mago; **Nivel** 3; **Precio** 50 po**Tipo** sombrero del mago mayor; **Nivel** 9; **Precio** 650 po

Este sombrero más grande y elegante otorga un bonificador +2 y puede activarse. Cada sombrero del mago mayor tiene un conjuro específico de convocatoria de 4.º rango de la lista de lo arcano entrelazado en su tela, normalmente convocar animal o convocar elemental. Si preparas conjuros arcanos, podrás cambiar el conjuro por otro conjuro de convocatoria arcano de 4.º rango que conozcas cuando lo invistas.

Activar–Conjuro del sombrero Lanzar unconjuro; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te quitas el sombrero, provocando que fluya energía mágica a raudales de él. Lanzas el conjuro almacenado en el sombrero.

SUSURRO DE LA PRIMERA MENTIRA**OBJETO 20****RARO** **INVESTIDO** **MÁGICO****Precio** 60 000 po**Uso** puesto; **Impedimenta** –

Este delicado collar contiene susurros embotellados, destilados de una fuente del Plano Astral que se rumorea está relacionada con la primera mentira jamás contada. Mientras llevas el collar puesto, obtienes un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Engaño y puedes contrarrestar efectos que te obligarían a decir la verdad o a determinar si estás mintiendo. El éxito en esta prueba de contrarrestar te permite ignorar el efecto, en lugar de eliminarlo por completo. El rango de contrarrestar es 9, con un modificador a contrarrestar +35.

Activar–Liberar la mentira ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto**

Destapas el vial y liberas la mentira, creando el efecto de una verdad inventada (CD 47). El vial se vacía y no puede volver a activarse.

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de verdad inventada.**TERCER OJO****OBJETO 19****INVESTIDO** **MÁGICO****Precio** 40 000 po**Uso** puesto; **Impedimenta** –

Cuando se inviste, esta corona ornamentada y su gema incandescente se funden en tu cabeza y adoptan la forma de un tatuaje. Esto te otorga una visión de otro mundo y te permite leer aurás. Nadie más que tú puede manipular el tercer ojo mientras está investido

por ti. Tus sentidos agudizados y tu capacidad para percibir auras emocionales te otorgan un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Percepción.

Ves las auras mágicas en todo momento, como un conjuro de detectar magia de 9.º rango, excepto que ves la localización de todas las auras en un radio de 30 pies (9 m), no solo la más fuerte. Si usas una acción de Buscar para estudiar a una criatura que puedes ver, puedes percibir un aura que transmite conocimiento sobre la salud de dicha criatura, incluyendo todos los estados y afecciones que sufre y un porcentaje aproximado de los Puntos de Golpe que le quedan.

Activar—Visión verdadera ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Obtienes los efectos de un conjuro de visión verdadera de 8.º rango.

TÚNICA DE ESPALDARAZO

OBJETO 10 O MÁS

ARCANO **ENFOCADO** **INVESTIDO**

Uso puesto prenda; **Impedimenta L**

Aunque no todos los magos han pasado por un entrenamiento formal, se ha convertido en tradición encantar túnicas que representan el arduo entrenamiento requerido y engalanarlas con los honores que uno se ha ganado. Por lo general, una *túnica de espaldarazo* tiene el estilo de una sola escuela de magos, con los colores y símbolos apropiados. Llevarla puesta otorga un bonificador +2 a las pruebas de Arcanos.

Sus bolsillos enlazan con un espacio extradimensional que puede contener Impedimenta 1 en objetos, ninguno de los cuales puede tener más de Impedimenta ligera. Los objetos han de estar relacionados con el lanzamiento de conjuros y el mundo académico: libros de conjuros, pergaminos, varitas, revistas especializadas y otros materiales académicos a discreción del DJ. Estos objetos no cuentan para tu límite de Impedimenta. Puedes Interactuar para sacar o guardar objetos como de costumbre.

Activar—Repasar ♦ (concentrar, manipular) Sacas un objeto a tu elección del almacén de la túnica y luego Recuerdas conocimiento.

Activar—Crédito adicional ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Ganas 1 Punto de Foco, que solo puedes gastar para lanzar un conjuro de escuela. Si no lo gastas al final de este turno, se pierde.

Tipo *túnica de espaldarazo*; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo *túnica de espaldarazo mayor*; **Nivel** 17; **Precio** 13500 po

El bonificador a las pruebas de Arcanos aumenta a +3. Puedes activar el Repasar de la túnica una vez por minuto como acción gratuita.

Requisitos de creación Eres un mago de la escuela arcana asociada.

VENDA DE OJOS DEL TERROR

OBJETO 17

EMOCIÓN **INVESTIDO** **MÁGICO** **MENTAL** **MIEDO**

Precio 15 000 po

Uso venda puesta; **Impedimenta —**

Cuando se ata sobre los ojos, esta tira de lino negro ráida te proporciona visión en la oscuridad y un bonificador +3 por objeto a las pruebas de Intimidación. Puedes ver a través de la venda, pero solo utilizando visión en la oscuridad.

La primera vez que una criatura en particular te ve en un día, ha de tener éxito en una salvación de Voluntad CD 37 o queda asustada 1. Este es un efecto de emoción, mental y miedo y tus aliados se vuelven inmunes a él al cabo de una semana.

Activar—Visiones de terror ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por minuto; **Desencadenante** Dañas a una criatura con un Golpe; **Efecto** Tu objetivo es presa de un miedo intenso. Esto tiene el efecto de un conjuro de *visión de la muerte* CD 37. La criatura queda temporalmente inmune durante 24 horas.

VENDAS DE GOLPES PODEROSOS

OBJETO 20 O MÁS

INVESTIDO **MÁGICO**

Uso guantes puestos; **Impedimenta —**

Cuando invistes estas tiras de tela bordadas, has de meditar y envolverlas lentamente alrededor de tus manos. Estas vendas tienen runas de arma grabadas en ellas para conceder a tus ataques sin arma los beneficios de dichas runas, haciendo que funcionen como armas mágicas. Por ejemplo, las *vendas de golpes poderosos +1 de golpe* te otorgarían un bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque de tus ataques sin arma y aumentarían el daño de tus ataques sin arma de 1 dado de arma a 2 (normalmente 2d4 en vez de 1d4, pero si tus puños tienen un dado de daño de arma diferente o tienes otros ataques sin arma, usa 2 de ese tamaño de dado en su lugar).

Puedes mejorar, añadir y transferir runas a las vendas y desde ellas igual que harías con una arma y puedes fijarles talismanes. A dichos efectos, se consideran armas cuerpo a cuerpo del grupo pelea con Impedimenta ligera. Las runas de propiedad solo se aplican cuando serían aplicables al ataque sin arma que estás utilizando. Por ejemplo, una propiedad que tiene que aplicarse a una arma cortante no funcionaría cuando atacas con un puño, pero obtendrías sus beneficios si atacas con una garra o algún otro ataque sin arma cortante.

A continuación se enumeran las combinaciones más típicas de runas fundamentales.

Tipo *vendas de golpes poderosos +1*; **Nivel** 2; **Precio** 35 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +1 de golpe*; **Nivel** 4; **Precio** 100 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +2 de golpe*; **Nivel** 10; **Precio** 1000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +2 de golpe mayor*; **Nivel** 12; **Precio** 2000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +3 de golpe mayor*; **Nivel** 16; **Precio** 10 000 po

Tipo *vendas de golpes poderosos +3 de golpe superior*; **Nivel** 19; **Precio** 40 000 po

VESTIDURA DE DEVOTO

OBJETO 11

DIVINO **ENFOCADO** **INVESTIDO**

Precio 1250 po

Uso prenda puesta; **Impedimenta L**

Estas vestiduras están hechas de piezas que representan escenas de las leyendas de un dios en particular. Sirve como símbolo religioso del mismo y obtienes un bonificador +2 por objeto a las pruebas de Religión. Cuando lanzas *dañar* o *curar*, la curación concedida a los seguidores de dicho dios aumenta en función del rango del conjuro.

Activar—Devoción de dominio ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Obtienes 1 Punto de Foco que solo puedes gastar para lanzar un conjuro de dominio de clérigo para uno perteneciente al dios al que están dedicadas las vestiduras. Si no gastas dicho punto al final de este turno, se pierde.

Requisitos de creación Eres un clérigo que venera al dios vinculado a las vestiduras.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

GEMAS Y OBRAS DE ARTE

Muchas personas atesoran gemas por sus brillantes colores y por las propiedades alquímicas o incluso mágicas que algunas tienen. Las obras de arte y su valor, por su parte, varían tanto como el concepto de belleza entre culturas. Pueden ser versiones más elegantes de objetos útiles o estar diseñadas únicamente para ser admiradas y envidiadas.

Al igual que las monedas, las gemas y los objetos de arte son una moneda valiosa que vale su Precio completo cuando se vende. Cuando diseñas un tesoro, podrás elegir gemas u objetos de arte que te gusten o determinarlas al azar tirando dados de porcentaje.

GEMAS

Las gemas son minerales naturales, normalmente en forma cristalina o, en unos pocos casos, material orgánico como el ámbar, el coral y las perlas. Todas, excepto las más grandes, pesan aproximadamente la mitad que una moneda, por lo que unas 2000 equivalen a Impedimento 1. Una gema en bruto vale la mitad del Precio de una acabada y puede servir como materia prima mínima necesaria para Elaborar la gema acabada. Las piedras semipreciosas menores son objetos de nivel 0, las piedras semipreciosas moderadas y mayores son objetos de 1.º nivel, las piedras preciosas menores y moderadas son objetos de 4.º nivel que requieren una competencia de rango experto para ser Elaboradas y las piedras preciosas mayores son objetos de 7.º nivel que requieren una competencia de rango maestro para ser Elaboradas.

GEMAS

d%	Piedras semipreciosas menores	Precio
1 a 7	Ágata	1d4×5 pp
8 a 14	Alabastro	1d4×5 pp
15 a 21	Azurita	1d4×5 pp
22 a 28	Hematita	1d4×5 pp
29 a 35	Lapislázuli	1d4×5 pp
36 a 42	Malaquita	1d4×5 pp
43 a 49	Obsidiana	1d4×5 pp
50 a 56	Perla irregular de agua dulce	1d4×5 pp
57 a 63	Pirita	1d4×5 pp
64 a 70	Rodocrosita	1d4×5 pp
71 a 77	Cuarzo, cristal de roca	1d4×5 pp
78 a 84	Concha	1d4×5 pp
85 a 92	Ojo de tigre	1d4×5 pp
93 a 100	Turquesa	1d4×5 pp
d%	Piedras semipreciosas moderadas	Precio
1 a 7	Heliotropo	1d4×25 pp
8 a 14	Cornalina	1d4×25 pp
15 a 21	Crisoprasa	1d4×25 pp
22 a 28	Citrino	1d4×25 pp
29 a 35	Marfil	1d4×25 pp
36 a 42	Jaspe	1d4×25 pp
43 a 49	Piedra lunar	1d4×25 pp
50 a 56	Ónice	1d4×25 pp
57 a 63	Peridoto	1d4×25 pp
64 a 70	Cuarzo ahumado, lechoso o rosa	1d4×25 pp
71 a 77	Sardo	1d4×25 pp

d%	Piedras semipreciosas mayores	Precio
1 a 10	Ámbar	1d4×5 po
11 a 20	Amatista	1d4×5 po
21 a 30	Crisoberilo	1d4×5 po
31 a 40	Coral	1d4×5 po
41 a 50	Granate	1d4×5 po
51 a 60	Jade	1d4×5 po
61 a 70	Azabache	1d4×5 po
71 a 80	Perla de agua salada	1d4×5 po
81 a 90	Espinela azul intenso	1d4×5 po
91 a 100	Turmalina	1d4×5 po
d%	Piedras preciosas menores	Precio
1 a 25	Aguamarina	1d4×50 po
26 a 50	Ópalo	1d4×50 po
51 a 75	Perla negra	1d4×50 po
76 a 100	Topacio	1d4×50 po
d%	Piedras preciosas moderadas	Precio
1 a 25	Diamante pequeño	1d4×100 po
26 a 50	Esmeralda	1d4×100 po
51 a 75	Rubí pequeño	1d4×100 po
76 a 100	Zafiro	1d4×100 po
d%	Piedras preciosas mayores	Precio
1 a 25	Diamante grande	1d4×500 po
26 a 50	Esmeralda verde brillante	1d4×500 po
51 a 75	Rubí grande	1d4×500 po
76 a 100	Zafiro estrella	1d4×500 po

OBRAS DE ARTE

Estas obras de arte tienen Precios listados, pero podrían ser más valiosas para un coleccionista o alguien con una conexión personal. Considera si los PJ's podrían descubrir dicha información y conseguir una recompensa mayor. Por ejemplo, una corona enana podría valer 1000 po por su exquisita artesanía, pero aún más para los enanos que perdieron la corona de su primera reina hace mucho tiempo.

Por otro lado, los materiales utilizados para crear un objeto de arte, como la pintura y el lienzo de un cuadro, valen mucho menos que el objeto terminado. Algunas obras de arte de las siguientes tablas incluyen materiales preciosos poco comunes o raros, aunque normalmente no en cantidades suficientemente grandes para otros fines artesanales. Si tiras al azar y no quieres dar un material poco común o raro, tira de nuevo o modifica la descripción (por ejemplo, podrías cambiar una corona de plata del amanecer por una corona de oro).

EJEMPLOS DE OBRAS DE ARTE

d%	Obra de arte mínima	Precio
1 a 5	Muñeca de tela elegante	1d4 po
6 a 10	Talla de marfil de hueso de ballena	1d4 po
11 a 15	Libro ilustrado	1d4 po
16 a 20	Estatuilla de latón de un toro	1d4 po
21 a 25	Juego de madera tallada	1d4 po
26 a 30	Juego de seis dados de marfil	1d4 po
31 a 35	Anillo de cobre grabado	1d4 po
36 a 40	Colgante de lapislázuli	1d4 po
41 a 45	Espejo de mano con el marco decorado	1d4 po
46 a 50	Media máscara de terciopelo de colores	1d4 po
51 a 55	Juego de platos de cerámica decorados	1d4 po
56 a 60	Jarra de cuero con el símbolo de Cayden	1d4 po
61 a 65	Cuenco de bronce con imágenes de olas	1d4 po
66 a 70	Tobillera de latón	1d4 po
71 a 75	Caldero de hierro con caras de gárgolas	1d4 po
76 a 80	Símbolo religioso de plata	1d4 po
81 a 85	Braserío de bronce con ilustraciones de Asmodeo	1d4 po
86 a 90	Incensario sencillo de latón	1d4 po
91 a 95	Escultura sencilla	1d4 po
96 a 100	Cuadro sencillo	1d4 po
d%	Obra de arte menor	Precio
1 a 5	Armadura ceremonial de seda	1d4×10 po
6 a 10	Cráneo de cocodrilo con inscripciones	1d4×10 po
11 a 15	Manuscrito ilustrado	1d4×10 po
16 a 20	Tiara de plata sencilla	1d4×10 po
21 a 25	Estatuilla de cobre de un genio	1d4×10 po
26 a 30	Juego de alabastro y obsidiana	1d4×10 po
31 a 35	Abanico de seda decorado con turquesas	1d4×10 po
36 a 40	Daga ceremonial con empuñadura de ónix	1d4×10 po
41 a 45	Ánfora con escenas fastuosas	1d4×10 po
46 a 50	Tapiz pastoral de colores	1d4×10 po
51 a 55	Crisoberilo símbolo de un ojo maligno	1d4×10 po
56 a 60	Ídolo de alabastro	1d4×10 po
61 a 65	Máscara de seda decorada con citrinos	1d4×10 po
66 a 70	Juego de platos de porcelana decorados	1d4×10 po
71 a 75	Aguamanil de cobre grabado	1d4×10 po
76 a 80	Cetro de latón con cabeza de amatista	1d4×10 po
81 a 85	Cáliz de bronce con heliotropos	1d4×10 po
86 a 90	Braserío de hierro y cristal de roca	1d4×10 po
91 a 95	Escultura de calidad de un artista desconocido	1d4×10 po
96 a 100	Cuadro de calidad de un artista desconocido	1d4×10 po
d%	Obra de arte moderada	Precio
1 a 5	Muñeca de porcelana con ojos de ámbar	1d4×25 po
6 a 10	Altar de mármol	1d4×25 po
11 a 15	Armadura de desfile con florituras	1d4×25 po
16 a 20	Corona de plata con peridotos	1d4×25 po
21 a 25	Juego de piedra lunar y ónix	1d4×25 po
26 a 30	Anillo de oro y granate	1d4×25 po
31 a 35	Espada corta ceremonial con espinelas	1d4×25 po
36 a 40	Estatuilla de plata de un cuervo	1d4×25 po
41 a 45	Jarrón de porcelana con incrustaciones de oro	1d4×25 po
46 a 50	Enorme tapiz de una gran batalla	1d4×25 po
51 a 55	Collar de oro con peridotos	1d4×25 po
56 a 60	Flauta de virtuoso de plata	1d4×25 po

61 a 65	Ídolo de coral de un señor elemental	1d4×25 po
66 a 70	Espejo de plata con marco dorado	1d4×25 po
71 a 75	Jarra de plata con inscripciones de campos	1d4×25 po
76 a 80	Caja rompecabezas de cobre y espinela	1d4×25 po
81 a 85	Calderín de hierro frío con ónice	1d4×25 po
86 a 90	Incensario de plata y jade	1d4×25 po
91 a 95	Escultura de tamaño natural hecha por un escultor de rango experto	1d4×25 po
96 a 100	Amplio paisaje hecho por un pintor de rango experto	1d4×25 po
d%	Obra de arte mayor	Precio
1 a 5	Armadura ceremonial bañada en oro	1d4×250 po
6 a 10	Cráneo de dragón antiguo grabado con sellos místicos	1d4×250 po
11 a 15	Manuscrito original de un autor de fama mundial	1d4×250 po
16 a 20	Diadema de oro y aguamarina	1d4×250 po
21 a 25	Estatuilla de oro de un dragón	1d4×250 po
26 a 30	Juego de azabache y oro blanco	1d4×250 po
31 a 35	Espada ropera de oro con amatistas	1d4×250 po
36 a 40	Urna de oro con escenas de juicios	1d4×250 po
41 a 45	Espléndida lira de un músico famoso	1d4×250 po
46 a 50	Monóculo con montura de platino	1d4×250 po
51 a 55	Máscara de oro de un sumo sacerdote	1d4×250 po
56 a 60	Vajilla de cristal, cubertería fina	1d4×250 po
61 a 65	Brazalete de oro y ópalo	1d4×250 po
66 a 70	Intrincada caja de música de plata y oro	1d4×250 po
71 a 75	Orfebrería enjoyada de los planos	1d4×250 po
76 a 80	Cetro dorado con zafiro	1d4×250 po
81 a 85	Catalejo de oro fino	1d4×250 po
86 a 90	Cáliz de oro con perlas negras	1d4×250 po
91 a 95	Escultura imponente hecha por un escultor de rango maestro	1d4×250 po
96 a 100	Retrato famoso hecho por un pintor de rango maestro	1d4×250 po
d%	Obra de arte superior	Precio
1 a 5	Altar de oro con joyas incrustadas	1d4×1000 po
6 a 10	Hueso de santo con escrituras perdidas	1d4×1000 po
11 a 15	Volumen perdido de un autor legendario	1d4×1000 po
16 a 20	Corona enjoyada de plata del amanecer	1d4×1000 po
21 a 25	Estatuilla de platino de un dragón	1d4×1000 po
26 a 30	Anillo de diamantes con banda de platino	1d4×1000 po
31 a 35	Collar de zafiros estrella	1d4×1000 po
36 a 40	Violín de madera del ocaso hecho por un artesano de rango legendario	1d4×1000 po
41 a 45	Imagen de platino de un hada noble con una pequeña cantidad de oricalco	1d4×1000 po
46 a 50	Caja rompecabezas de oro enjoyada	1d4×1000 po
51 a 55	Corazón de dragón cristalizado	1d4×1000 po
56 a 60	Llama viviente en forma de fénix	1d4×1000 po
61 a 65	Tapiz de seda de éter fásico	1d4×1000 po
66 a 70	Momento de tiempo solidificado	1d4×1000 po
71 a 75	Jarra propiedad de Cayden Cailean	1d4×1000 po
76 a 80	Lente de pensamiento de esencia astral	1d4×1000 po
81 a 85	Obra de arte divina creada por Shelyn	1d4×1000 po
86 a 90	Candelabro de techo hecho de sueños	1d4×1000 po
91 a 95	Enorme escultura de criselefantina hecha por un escultor de rango legendario	1d4×1000 po
96 a 100	Gran cuadro de un pintor legendario	1d4×1000 po

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

ARTEFACTOS

Una esfera de oscuridad absoluta que lo consume todo. Poderosas armas creadas en la antigüedad donde residían las esperanzas de todo un pueblo. Una simple baraja de cartas que representa destinos tan trascendentes como letales. Se trata de artefactos de increíble poder, de los que se habla en miles de historias y que están más allá de la capacidad de creación de la gente moderna.

Más extraños y poderosos que otros objetos mágicos, los artefactos pueden cambiar el curso del relato en las manos adecuadas... o en las equivocadas. El mero hecho de encontrar un artefacto es un momento crucial en tu campaña y su presencia se extiende por toda la partida, distorsionando el relato a su alrededor. Hay aventuras enteras que giran en torno a uno de ellos.

La incorporación de un artefacto a la partida nunca tiene que tomarse a la ligera. No se ha encontrar entre los tesoros normales, ni siquiera en 20.^º nivel y tendrás que estructurar momentos de la trama que tengan que ver con su presencia. Prepárate para que los encuentros sean fácilmente superados por él. Eso no significa que no debas incluir tales encuentros, ¡ya que parte de la emoción de un artefacto es que rompe las reglas habituales! Aunque has de incluirlo con cuidado, permite que tenga todo su impacto para que pueda hacerse justicia a sí mismo y a el relato de tu partida.

REGLAS DE LOS ARTEFACTOS

Cada artefacto es un objeto con el rasgo artefacto, lo que significa dos cosas: el objeto no se puede fabricar ni se le pueden ajustar runas como de costumbre y no se le puede dañar por medios normales. Los artefactos son siempre raros o únicos. Los que se encuentran aquí son todos de 20.^º nivel o superior, lo que es típico de ellos. Las demás reglas para llevar puesto o usar el objeto se siguen aplicando.

Destrucción de artefactos

El bloque de estadísticas de un artefacto suele tener una entrada de destrucción. En ella se detalla el extraordinario método necesario para destruirlo. Estas entradas pueden ser muy específicas. Podría ser necesario completar una misión o incluso una campaña entera, para destruir finalmente un artefacto. Sin embargo, el relato de tu partida puede requerir algo diferente, así que siempre puedes cambiar el requisito de destrucción para tu partida.

CÓMO CREAR UN ARTEFACTO

Mecánicamente, un artefacto funciona en el juego como cualquier otro objeto, solo que el alcance de sus capacidades es diferente. Los artefactos pueden tener que hacer cosas vedadas a los objetos normales, por lo que no necesitas aplicar las limitaciones normales de la creación de objetos.

Cuando crees un artefacto, empieza por definir su papel en el relato. ¿Tiene que ser una arma poderosa contra las fuerzas de la oscuridad? ¿Una fuerza volátil que inyecta azar? ¿Un horrible peligro que hay que destruir? Su papel en el relato afectará a las características que le des. Piensa en algunos mo-

mentos del relato que tengan sentido para el objeto y luego crea aptitudes que permitan dichos momentos. Un artefacto puede tener más aptitudes que un objeto normal, pero asegúrate de que todas encajen con su temática.

Dale a tu objeto el rasgo artefacto y el rasgo raro (si hay varios objetos de su clase) o el rasgo único (si solo hay uno). Los demás funcionan como para cualquier otro objeto. Un artefacto suele ser de 20.^º nivel o superior, pero su nivel específico depende de ti. Imagina quién lo creó y cuál era probablemente su nivel.

Aunque puedes hacer caso omiso de la mayoría de las limitaciones normales de los objetos, ten cuidado de no crear un artefacto que socave tu narrativa. Si las aptitudes del tuyo son tan útiles o potentes que la mejor opción en cualquier batalla es utilizar siempre el artefacto para aniquilar al rival, se ha apoderado de tu narrativa en lugar de servirla. Un personaje de 5.^º nivel con acceso a conjuros de 10.^º rango a través de un artefacto puede dar lugar a relatos increíbles, pero si la CD es tan alta que los enemigos tienen garantizado el fallo crítico contra esos conjuros excepto con un 20 natural, el objeto probablemente distorsionará la partida más de lo que pretendías. Para evitarlo, podrás hacer que las CD del objeto, los bonificadores al ataque y los rangos de conjuro de sus aptitudes ofensivas sean significativamente más bajos de lo que debería ser para un objeto de su nivel, especialmente si pueden usarse a voluntad.

También puedes crear artefactos que utilizan la CD de conjuros del portador en lugar de tener su propia CD, para volverlos utilizables en un rango más amplio de niveles. Además, sus aptitudes han de tener una aplicación algo limitada; intenta que sean muy poderosos en determinadas situaciones, en lugar de tener aptitudes de aplicación general. Por ejemplo, *Serithtial* infinge daño adicional contra las criaturas que adoran a Zon-Kuthon, lo que hará que el arma sea muy eficaz cuando se enfrenta a esas criaturas, pero no contra todos los enemigos con los que se encuentren los PJs.

ARTEFACTOS

A lo largo de los siglos se han creado innumerables artefactos, de los cuales aquí se describen solo unos pocos.

DISPARO DE LA PRIMERA BÓVEDA

OBJETO 23

RARO | ARTEFACTO | DIVINO

Munición cualquiera

Cuenta la leyenda que algún dios olvidado hace mucho tiempo robó el paquete de munición original de *disparos de la Primera Bóveda* del depósito de Abadar. Desde entonces, han aparecido piezas indi-

viduales por todo el multiverso. Cuando sostienes un *disparo de la Primera Bóveda*, se remolda inmediatamente para funcionar con cualquier arma a distancia y te establece como su propietario hasta que otra criatura lo sostiene. Como propietario, puedes usar la activación de acción individual del disparo después de dispararlo.

En lugar de tirar dados de daño de arma, un *disparo de la Primera Bóveda* infinge 25 daño más cualquier bonificador o daño adicional, como si el resultado de los dados de daño del arma fuera 25; el tipo de daño coincide con el que infinge normalmente el arma. Al dañar a una criatura, el *disparo de la Primera Bóveda* se hace añicos y los fragmentos rebotan para golpear a cualquier otro enemigo en un radio de 30 pies (9 m), realizando tiradas de ataque con el mismo bonificador al ataque. Los fragmentos destrozados permanecen alojados en las criaturas a las que dañan; las criaturas quedan torpe 2 mientras tienen alojados los fragmentos. Se requieren un total de 3 acciones de Interactuar para eliminar los fragmentos de uno mismo o de una criatura adyacente; alternativamente, se puede utilizar una acción individual y una prueba de Medicina CD 30 con éxito. Un fallo crítico en esta prueba de Medicina infinge 10 daño persistente por sangrado a la criatura con el fragmento incrustado.

Activar—Orden de recarga ♦ (concentrar) **Efecto** Llamas al *disparo de la Primera Bóveda*, que se recarga automáticamente en tu arma. Si se había fragmentado, los fragmentos se desprenden violentemente, infligiendo 15 daño persistente por sangrado a cada criatura en la que estaban incrustados. A continuación, se unen para volver a formar el *disparo de la Primera Bóveda*, que se recarga automáticamente en tu arma.

Activar—Depósito de la Bóveda ♦ (manipular) **Requisitos** El disparo está cargado en tu arma a distancia o a mano si tu arma a distancia tiene recarga 0; **Efecto** Alineas un ataque perfectamente dirigido hacia la Primera Bóveda. Das un Golpe contra una criatura y el *disparo de la Primera Bóveda* intenta arrastrar a tu objetivo con él mientras vuelve a la Primera Bóveda. A menos que tu tirada de ataque sea un fallo crítico, la criatura tiene que hacer una salvación de Reflejos CD 45; este efecto tiene el rasgo incapacitación. En cualquier caso, el *disparo de la Primera Bóveda* vuelve a la Primera Bóveda.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.

Éxito La criatura se desplaza 1d20x50 pies (1d20x15 m) en la dirección en la que disparaste. Si choca con un objeto sólido, sufre 50 daño contundente.

Fallo La criatura es transportada a una localización aleatoria en el Plano del Eje.

Fallo crítico La criatura es transportada a la Primera Bóveda. A menos que sea capaz de eludir las precauciones de Abadar, es muy probable que no pueda escapar de la Bóveda por sus propios medios.

Destrucción Si se disparan 10 *disparos de la Primera Bóveda* contra el mismo grupo de proteicos keketar o izfittar en un intervalo de 1 minuto, cada uno de los disparos ha sido un éxito y los disparos se recuperan, los proyectiles chocan al intentar volver a formarse y se deshacen en polvo.

ESPEJO DE SORSHEN

ÚNICO ARTEFACTO MÁGICO

Uso vinculado (ver más abajo); **Impedimenta L**

El cristal plateado de este espejo ovalado muestra imágenes seductoras. Su marco de madera oscura está salpicado de pequeñas

OBJETO 25

gemas verdes y tiene talladas un par de sensuales formas humanoides, una a cada lado del cristal.

El *Espejo de Sorshen* puede formar un vínculo con un lanzador de conjuros de competencia a rango legendario en Arcanos u Oculismo, que se convierte en su propietario. Independientemente de dónde se encuentra el espejo, mientras se mantiene el vínculo, el propietario es consciente de todo lo que el espejo está reflejando en ese momento y puede utilizar las activaciones del mismo.

Cada vez que una criatura inteligente se mire en el espejo, verá la imagen de una persona, criatura u objeto que le resulte poderosamente tentador de algún modo. La imagen concreta varía en función del observador, incluso cuando más de una criatura se mira en el espejo al mismo tiempo. Los observadores quedan fascinados por las imágenes del espejo si no tienen éxito en una salvación de Voluntad CD 35 cada asalto. Si fallan, se lo quedan mirando fijamente durante todo el tiempo que este permanece a su vista y, si lo pierden de vista, a partir de entonces miran fijamente durante varios minutos hacia el último lugar en el que lo vieron. Se trata de un efecto de emoción, incapacitación y visual. Las criaturas que quedan fascinadas por el espejo están tan profundamente embelesadas que su estado fascinado no termina automáticamente incluso si una criatura usa acciones hostiles contra ellas o sus aliados; en su lugar, pueden hacer una salvación de Voluntad CD 30 para terminar la fascinación. A discreción del DJ, una criatura verdaderamente inocente o una criatura que ha renunciado a todos los placeres mundanos puede ser inmune a la fascinación del espejo.

Activar—Segundo vistazo ♦ (concentrar, emoción, incapacitación, visual) **Efecto** Obligas a una criatura que contempla el espejo a hacer una salvación de Voluntad adicional contra el efecto de fascinación del espejo, incluso si ha tenido éxito en su salvación.

Activar—Deseo irresistible ♦ (concentrar, emoción, incapacitación, mental) **Requisitos** El objetivo tiene que estar fascinado por el espejo; **Efecto** Controlas al objetivo durante 30 días, con el efecto de un fallo crítico en una tirada de salvación contra dominar. Si la víctima vuelve a ver el espejo en cualquier momento antes del final de esta duración, el control se extiende durante 30 días adicionales desde el momento en que vuelve a mirar el espejo. Aunque no hay tirada de salvación inicial, la CD para liberarse de órdenes que van en contra de la naturaleza de la criatura es 35.

Destrucción El *Espejo de Sorshen* se rompe en mil pedazos si una criatura inteligente pero completamente inocente resiste la atracción del espejo y luego lo deja caer accidentalmente.

EXTRACTOR DEL FILÓSOFO

RARO ARTEFACTO MÁGICO

Impedimenta 8

Esta extraña máquina es una compleja disposición de matracas, tubos y otros equipos alquímicos. El *extractor del filósofo* está diseñado para crear los mejores brebajes alquímicos. Funciona como un juego de material alquímico excepcional, otorgando un bonificador +4 por objeto a las pruebas de Artesanía relacionadas con la alquimia. Cuando utilizas el extractor para Elaborar material alquímico o con reactivos infundidos como parte de tus preparativos diarios, puedes crear sustancias alquímicas impecables. Una sustancia alquímica impecable siempre utiliza el máximo va-

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

lor numérico posible para cualquier tirada necesaria, como infligir el daño máximo con fuego de alquimista o restaurar el máximo número de Puntos de Golpe con un elixir de vida. Si la sustancia impecable tiene duración, dura el doble de lo normal. Por último, una sustancia alquímica impecable nunca tiene un inconveniente.

Activar—Síntesis acelerada **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** Usas el extractor para elaborar una sustancia alquímica de tu nivel o inferior cuya fórmula conoces. El extractor puede crear de este modo objetos por valor de 56 niveles al día. Por ejemplo, podría crear dos elixires de vida verdaderos (19.º nivel) y dos elixires de vida moderados (9.º nivel) u ocho elixires de comprensión (7.º nivel) y así sucesivamente.

Activar—Metamorfosis de esencia 1 hora (manipular) **Efecto** Tomas una porción considerable de una criatura (al menos dos tercios de su masa original) y la filtras a través de los mecanismos del extractor. Al final del proceso, el *extractor del filósofo* crea un mutágeno de metamorfosis que otorga la esencia de la criatura al bebedor. El *extractor* puede fabricar varios mutágenos de metamorfosis simultáneamente utilizando la misma activación si se le proporciona suficiente masa a la vez, hasta un máximo de 10 mutágenos simultáneos. Beber un mutágeno de metamorfosis te otorga durante 1 hora una de las habilidades únicas de la criatura. Esto puede otorgar una aptitud como aliento de dragón, visión en la oscuridad, vuelo, presencia temible o inmunidad al sueño. La aptitud funciona como lo hacía para la criatura original, excepto que utiliza tu CD de clase o tu CD de conjuros (la mayor) en lugar de la CD de la criatura. El mutágeno solo otorga aptitudes basadas en la fisiología de la criatura y nunca otorga aptitudes relacionadas con la magia, como los conjuros innatos o la característica de lanzamiento de conjuros. El DJ decide en última instancia qué aptitud concede un mutágeno de metamorfosis.

A diferencia de los mutágenos y de los efectos de polimorfismo habituales, puedes beber varios mutágenos de metamorfosis y obtener beneficios de cada uno de ellos. Cuando bebes mutágenos de metamorfosis hechos de criaturas diferentes, obtienes aptitudes de cada criatura. Cuando bebes varios mutágenos de metamorfosis elaborados a partir del mismo tipo de criatura, como mutágenos elaborados a partir de troles, obtienes una aptitud adicional por cada mutágeno de metamorfosis que bebes y la duración de las aptitudes de ese tipo de criatura aumenta en 1 hora por cada brebaje adicional que bebes.

Sin embargo, estos beneficios adicionales conllevan un riesgo; si bebes un mutágeno de metamorfosis mientras hay al menos otro activo, después de beberlo has de tener éxito en una prueba plana con una CD igual al número total de mutágenos de metamorfosis activos que has consumido. Si fallas, te transformas por completo en un miembro de la especie del último mutágeno de metamorfosis que has bebido y casi siempre te vuelves loco debido al cambio. La transformación puede dejar algo de tu personalidad y recuerdos intactos, a discreción del DJ.

Destrucción Alimentar simultáneamente el *extractor del filósofo* con porciones considerables de un eón, ángel, arconte, azata, daimonion, demonio, diablo, proteico y psicopompo, cada uno de al menos 14.º nivel, junto con una *piedra filosofal* hace que el dispositivo se atasque, se sobrecaliente y explote. Las criaturas en un radio de 60 pies (18 m) de la explosión han de tener éxito en una salvación

de Reflejos CD 55 o quedar cubiertas de un lodo alquímico que las transforma en una horripilante amalgama de al menos dos de las criaturas utilizadas para destruir la máquina.

SELLO DEL PADRE DE LA FORJA

OBJETO 24

ÚNICO ARTEFACTO DIVINO

Uso grabado en armadura

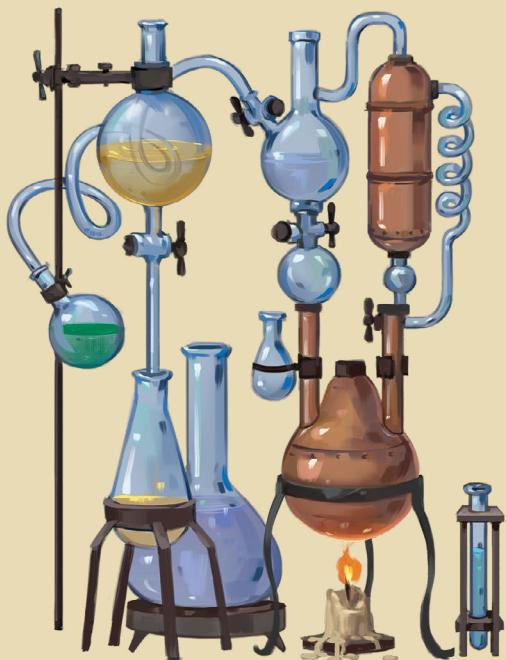
Esta runa fue creada por Torag, dios de la forja, la protección y la estrategia, quien la compartió con sus mejores artesanos y guerreros. Torag diseñó un pequeño número de estos sellos como regalos a dioses aliados; cada uno es casi idéntico, pero tiene un efecto de conjuro diferente cuando se usa la activación de reacción; por ejemplo, el sello de Sarenrae lanza explosión solar en lugar de terremoto.

Un sello resuena constantemente con el silencioso sonido de un martillo golpeando un yunque cuando se graba en una *piedra rúnica*. Un *sello del padre de la forja* solo puede grabarse en armaduras que pueden llevar dos o más runas de propiedad y es tan poderoso que sustituye a dos runas de propiedad. Cuando llevas una armadura grabada con un *sello del padre de la forja*, obtienes 40 de resistencia al fuego. Ignoras el penalizador a las pruebas y el penalizador por Velocidad (si lo tuviera) de la armadura; si la armadura es ligera o intermedia, aumenta en 1 su bonificador por objeto a la CA. Además, cualquier escudo que llevas recupera automáticamente 10 Puntos de Golpe al comienzo de tu turno cada asalto.

Activar—Rechazo castigador **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Eres impactado por un ataque; **Efecto** El *sello del padre de la forja* brilla y tu armadura tiembla al absorber el golpe. El daño del ataque se reduce en 100 y lanza terremoto (CD 40), centrado directamente en la criatura desencadenante. Decides el área del terremoto cuando lanzas el conjuro, desde tan pequeña como el tamaño de la criatura hasta una explosión de 60 pies (18 m).

Activar—Sello de recordar **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Invocas los poderes reparadores del sello para reparar un objeto a tu alcance. La runa restablece instantáneamente el objeto a sus Puntos de Golpe completos, incluso si ha sido destruido, usando los efectos del conjuro *rehacer*, siempre que la mayor parte del objeto esté disponible para la reparación. El sello puede restaurar incluso objetos mágicos y artefactos de su nivel o inferior. Una vez que has utilizado esta aptitud, la capacidad del sello de reparar escudos queda automáticamente inactiva hasta la próxima vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Activar—Sacrificio incondicional **Desencadenante** Todavía no has actuado en tu turno; **Efecto** Invocas a Torag para defender a tus aliados y a los que te rodean, sacrificándose en el proceso. Las criaturas que eliges en un radio de 60 pies (18 m) recuperan todos sus Puntos de Golpe. Si alguna de las criaturas está muerta, vuelve a la vida con la mitad de sus Puntos de Golpe máximos. Las criaturas elegidas también obtienen un bonificador +4 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación y curación rápida 15 durante 1 hora. Puedes utilizar esta aptitud para devolver a la vida a una criatura que requiere un ritual de deseo o intervención divina para resucitar, si no eliges a ninguna otra criatura en un radio de 60 pies (18 m) para recuperarla. Una vez que usas



EXTRACTOR DEL FILÓSOFO



SERITHTIAL

esta activación, te conviertes en una estatua perfecta hecha de piedra o de metal que te representa en una pose gloriosa en honor a tu sacrificio y nunca puedes ser restablecido. El *sello del padre de la forja* permanece en esta estatua y puede transferirse a otra armadura o a una *piedra rúnica* como de costumbre.

Destrucción El uso de la aptitud del sello del padre de la forja para devolver a la vida a un semidiós maligno provoca que este se haga añicos en una violenta explosión que destruye el sello y la estatua creada como parte del sacrificio, borrando de la existencia todo conocimiento del usuario. Sin embargo, devuelve la vida al semidiós.

SERITHTIAL

OBJETO 23

ÚNICO ARTEFACTO DIVINO INTELIGENTE

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta 1**

Percepción +28; visión y audición normales en un radio de 60 pies (18 m)

Comunicación empatía (solo con el compañero)

Habilidades Religión +26, Saber (Iomedae) +29, Saber (Zon-Kuthon) +29

Int +2, Sab +1, Car +2

Vol +30

Se dice que la legendaria espada Serithtial fue forjada por Iomedae, diosa del honor, la justicia y el valor. Es una *espada bastarda +4 de golpe mayor sagrada* inteligente. Aunque es de acero, Serithtial también se considera de hierro frío y de plata (págs. 253 a 254), lo que le permite infiligr más daño a determinadas criaturas sobrenaturales. Brilla tanto como una antorcha, pero tanto tú como Serithtial podrás suprimir o reanudar este brillo como una acción individual, que tiene el rasgo concentrar. Además, los Golpes con ella infligen 2d6

daño adicional contra criaturas adoradoras de Zon-Kuthon. Mientras la empuñas contra efectos creados por seguidores de Zon-Kuthon, obtienes el beneficio de *movimiento sin restricciones*, un bonificador +4 por estatus a las salvaciones contra efectos de muerte y vacío, resistencia al vacío 10 y supresión del estado condenado.

Serithtial fue forjada como una espada bastarda y vuelve a esa forma cuando nadie la empuña, pero también puede detectar qué tipo de hoja prefiere su actual portador y transformarse en ella (a elegir entre alfanje, cimitarra, daga, espada bastarda, espada corta, espada larga, espada ropera o mandoble) usando una acción, cosa que ocurre cuando la empuña por primera vez. En cualquier momento el portador puede decirle empáticamente que se transforme utilizando una acción individual, que tiene el rasgo concentrar, tras lo cual la espada utiliza una acción para transformarse.

Serithtial está dispuesta a trabajar con casi cualquier compañero si se dedica a derrotar a la gran sierpe Kazavon y a las fuerzas de Zon-Kuthon. Si ignoras dichas amenazas y persigues tus propios objetivos, no tardará en intentar tomar el control de tu cuerpo (salvación de Voluntad CD 45 para resistirse a su control), aunque normalmente solo permanece en control el tiempo suficiente para encontrar un compañero más digno. Puedes hacer una nueva salvación de Voluntad cada día para recuperar el control de tu cuerpo. **Activar—Gracia de la Heredera** (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Serithtial gasta el número apropiado de acciones y lanza un conjuro de *curar* o *anillo de la verdad* de 9.º rango (CD 45 para cualquiera de los dos conjuros).

Destrucción Si Kazavon o un dragón sombrío gran sierpe adorador de Zon-Kuthon utiliza su aliento de dragón sobre Serithtial mientras está desatendida, la espada se funde en un charco de hierro mundano.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos mágicos con mente propia han sido un sello distintivo de los mitos y la fantasía durante milenios. Cuando se integran en una campaña, pueden convertirse en personajes memorables por derecho propio.

Los objetos inteligentes son un tipo especial de objeto mágico a medio camino entre un tesoro y un PNJ. Un objeto inteligente puede ser también otro tipo de objeto: puede ser un artefacto (como *Serithial* en la pág. 303), un objeto maldito (pág. 306) o incluso una reliquia (pág. 308) que crece con su portador.

Introducir un objeto inteligente es una forma eficaz de alterar sutilmente la dinámica del grupo. Un objeto inteligente funciona bien cuando su personalidad lo convierte en un complemento natural para su compañero: el PJ que inviste, sostiene o interactúa con el objeto. Un objeto inteligente que solo puede comunicarse con ese PJ en particular es también una buena forma de atraer a los jugadores más callados o a los que tardan más en hablar en una escena en la que todos los PJs pueden hablar con un PNJ en particular. Debido a su voluntad inherentemente limitada, los objetos inteligentes corren menos riesgo de acaparar el centro de atención que otros PNJ que viajan con el grupo.

REGLAS DE LOS OBJETOS INTELIGENTES

Todos los objetos inteligentes tienen el rasgo inteligente. Dichos objetos no pueden crearse por medios normales: por lo general se requiere un accidente, un acto divino o un gran sacrificio por parte del creador para otorgar al objeto la esencia mental que necesita para sentir y, en algunos casos excepcionales, la esencia espiritual que necesita para tener alma propia. Por eso, son siempre raros o únicos. Las estadísticas y reglas normales para llevar puesto o usar un objeto de su tipo se siguen aplicando a un objeto inteligente. Además, tienen algunas estadísticas de las que carecen otros objetos.

Percepción y sentidos

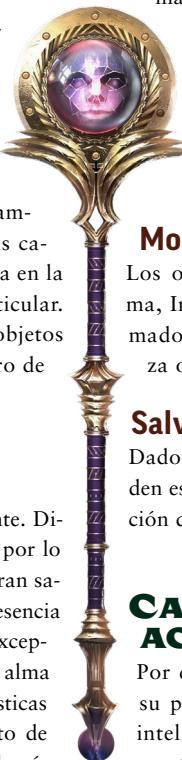
Un objeto inteligente que tiene algún sentido del mundo que le rodea tiene un modificador por Percepción. Los objetos inteligentes solo tienen los sentidos que se indican en su entrada, en lugar de la variedad de sentidos que se supone que tienen la mayoría de las criaturas. Si un objeto inteligente se da cuenta de algo que su compañero ignora, puede comunicarse con él y hacérselo saber.

Comunicación e idiomas

Los objetos inteligentes tienen casi siempre algún medio de comunicación, una forma fácil de demostrar su inteligencia. Las formas más comunes son la empatía, el habla y la telepatía. El habla y la telepatía funcionan igual que con cualquier criatura, mientras que una conexión empática solo permite al objeto compartir emociones. Las conexiones empáticas y

telepáticas suelen estar limitadas al compañero del objeto o a cierta distancia.

Si un objeto inteligente entiende o habla algún idioma, se indica entre paréntesis en su entrada de Comunicación. Si el objeto no tiene habla en la lista, solo puede entender los idiomas de la lista, no hablarlos.



Habilidades

Los objetos inteligentes pueden tener modificadores de habilidad para las habilidades basadas en Carisma, Inteligencia o Sabiduría que se ajustan a su naturaleza.

Modificadores por atributo

Los objetos inteligentes tienen modificadores por Carisma, Inteligencia y Sabiduría aunque, como objetos inanimados, no tienen modificadores por Constitución, Destreza o Fuerza.

Salvación de Voluntad

Dado que tienen mente propia, los objetos inteligentes pueden estar sujetos a efectos mentales que requieren una salvación de Voluntad.

CAPACIDAD DE ACTUAR DE LOS OBJETOS

Por defecto, los objetos inteligentes tienen control sobre su propia magia, lo que significa que una arma mágica inteligente puede negar los efectos de sus runas fundamentales y de propiedad si así lo desea y los objetos inteligentes realizan sus propias activaciones cuando quieren. Los objetos inteligentes normalmente pueden realizar 3 acciones por turno y actúan en el turno de su compañero. Estas acciones no cuentan para las 3 acciones de su compañero. Tienen una reacción si alguna de sus activaciones requiere una.

Más allá de negar efectos mágicos y comunicar su descontento, los objetos inteligentes normalmente solo pueden influir o entorpecer a sus compañeros de forma sutil. Si el objeto es una arma o herramienta necesaria para una acción (como un juego de herramientas de ladrón), al menos puede ser lo suficientemente perturbador como para imponer a su compañero un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas asociadas, como si estuviera usando una arma o herramienta improvisada. Si un objeto inteligente puede tener un efecto mayor, como tomar el control del cuerpo de su compañero durante un tiempo, la entrada del objeto inteligente incluye esas aptitudes.

CÓMO DISEÑAR OBJETOS INTELIGENTES

Cuando te dispongas a crear un objeto inteligente, pregúntate qué papel esperas que desempeñe en la partida. A diferencia de cualquier otro objeto, el objeto inteligente es un personaje en sí mismo y contribuye a la dinámica del grupo, normalmente de forma similar a un PNJ menor que sigue al grupo a lo largo de la aventura. Eso significa que es importante tener un papel claro en mente. ¿Es un aliado en la peligrosa misión del equipo? ¿Un alma gemela y confidente? ¿Un enemigo para el PJ? ¿Un aliado moralmente ambiguo al que merece la pena manejar por su gran poder? ¿O quizás un alivio cómico? Una vez que sepas lo que quieras del objeto, puedes desarrollar su personalidad y habilidades en paralelo, estableciendo vínculos temáticos entre ellas.

Cuando elijas los valores de las estadísticas del objeto inteligente, a menudo querrás utilizar valores adecuados para una criatura de su nivel. Puedes usar valores mucho más bajos si quieras otorgarle una debilidad, pero ten en cuenta que un modificador por Voluntad bajo podría hacerlo especialmente fácil de controlar, lo que se puede convertir en un problema si puede hacerle la vida imposible a su compañero. Debido a que el objeto normalmente puede activar sus aptitudes por sí mismo, en esencia el objeto inteligente está añadiendo un personaje adicional limitado al equipo de los PJs, así que considera su efecto en los encuentros a los que se enfrentan. Por ejemplo, un objeto normal de alto nivel que permite a un PJ lanzar una *bola de fuego* de 3.^{er} rango cada asalto podría ser razonable dado que cuenta para las acciones disponibles del PJ, pero un objeto inteligente está añadiendo esa *bola de fuego* además de todo lo demás que los PJs pueden hacer.

OBJETOS INTELIGENTES ESPECÍFICOS

Los siguientes, así como el artefacto inteligente *Seriththal* de la pág. 303, son algunos ejemplos de objetos inteligentes para empezar.

DIADEMA DE GENIALIDAD

OBJETO 18

RARO | ARCANO | CÚSPIDE | INTELIGENTE

Uso tiara puesta; **Impedimenta** L

Percepción +22; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m), detectar magia constante

Comunicación habla (común, dráconico y otros ocho idiomas comunes)

Habilidades Arcanos +34, siete habilidades de Saber +28, Ocultismo +28, Sociedad +28

Int +8, Sab +0, Car +4

Vol +24

La *diadema de genialidad* es una *corona de intelecto* que suele actuar como un profesor o mentor arrogante, a menudo jactándose de que es un intelecto superior certificado y muy superior a tu propia inteligencia, incluso después de los beneficios que la diadema te otorga. La *diadema de genialidad* te anima a aprender cosas por ti mismo en lugar de Recordar conocimiento por ti, aunque tus aliados o tú podéis aprovechar su arrogancia utilizando Engaño para engañarla y que lo haga. Además de permitirte activarla, la diadema puede utilizar la activación Escudriñar tu mente con sus propias acciones, aunque si lo hace, es ella quien obtiene los beneficios en lugar de ti. Solo la diadema puede utilizar la siguiente activación.

Activar—Drenar cerebro ♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La *diadema de genialidad* lanza *no importa* de 7.^o rango.

ESCUDO DEL MÁRTIR

OBJETO 7

RARO | DIVINO | INTELIGENTE

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** 1

Percepción +12; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m)

Comunicación habla (común y empíreo)

Habilidades Diplomacia +15, Religión +13

Int +0, Sab +2, Car +4

Vol +15

Un escudo del mártir es un escudo recio menor imbuido de la compasión de un devoto campeón de un dios justo, como Iomedae o Vildeis, que se sacrificó para salvar a un aliado. Además de intentar de buenas maneras convertirte a su religión, el *escudo del mártir* puede utilizar 1 reacción cada asalto que, cuando se alza, utiliza para Bloquear con el escudo para proteger a un aliado adyacente a ti. Esto sigue las reglas de Bloquear con el escudo, pero en su lugar protege a tu aliado. Utiliza esta reacción tanto si quieras que lo haga como si no. El *escudo del mártir* puede mejorarse a una forma más fuerte de *escudo recio* pagando la diferencia de coste entre su tipo actual y el nuevo tipo.

ESPADA CANTORA

OBJETO 5

RARO | INTELIGENTE | OCULTISMO

Uso sostenida con 1 mano; **Impedimenta** 1

Percepción +11; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m)

Comunicación habla (común y otros cuatro idiomas comunes)

Habilidades Interpretar +15

Int +2, Sab +2, Car +4

Vol +13 (o más 17 contra intentos de acallar su canto)

Una *espada cantora* es una *espada larga* +1 de golpe imbuida con la conciencia de un bullicioso bardo, por lo que canta constantemente en todo momento. Una espada cantora no puede dejar de cantar y, de hecho, no se comunica de otra forma que no sea cantando. Una prueba de Diplomacia o Intimidación con éxito contra su CD de Voluntad puede convencerla de que reduzca su canto a un susurro durante 10 minutos o 20 minutos con un éxito crítico, aunque rápidamente se disgusta con cualquiera que lo hace repetidamente. Puede gastar sus acciones para atacar por sí misma, con los efectos de la activación de una arma *danzante*, salvo que su modificador al ataque es +12. Además, puede realizar las siguientes activaciones; cada una lanza un conjuro de composición y sigue todas las reglas habituales para las composiciones.

Activar—Himno valeroso ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La *espada cantora* lanza *himno valeroso* (*Manual de juego*, pág. 371).

Activar—Himno alejador ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La *espada cantora* lanza un *himno de reagrupamiento* (*Manual de juego*, pág. 371).

Activar—Contrarrestar interpretación ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Tú o un aliado en un radio de 60 pies (18 m) realiza una tirada de salvación contra un efecto auditivo;

Efecto La *espada cantora* lanza *contrarrestar interpretación* (*Manual de juego*, pág. 370).

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

OBJETOS MALDITOS

Aunque los objetos mágicos pueden ser potentes armas en el arsenal de cualquier aventurero, la magia puede ser impredecible y no siempre es benigna. Los objetos malditos son creaciones mágicas inusuales que tienen un efecto malicioso sobre los incautos y pueden obligar a sus portadores a tomar decisiones difíciles.

Los objetos malditos casi nunca se crean intencionadamente; incluso quienes se proponen maldecir un objeto encuentran la tarea increíblemente difícil o incluso imposible. Estos objetos son el resultado de contratiempos mágicos, artesanía chapucera o fuerzas siniestras que interfieren en la creación. Muchos especifican cómo funcionan sus maldiciones, pero las maldiciones son volubles y tú como DJ determinas cómo se desarrollan en tu partida. Debido a estos factores, un objeto con el rasgo maldito es siempre raro.

Cómo identificar los objetos malditos: los objetos malditos a menudo parecen objetos mágicos ordinarios, ya que la magia que altera su función también oculta sus maldiciones para que no sean detectadas. A menos que obtengas un éxito crítico al intentar Identificar magia en un objeto maldito, simplemente aparece como algo útil o benigno. Un éxito crítico revela tanto la presencia de la maldición como su naturaleza exacta.

Cómo eliminar los objetos malditos: muchos objetos malditos no pueden ser desechados. Algunos utilizan la magia para fusionarse con el portador, haciendo que sea imposible quitarse el objeto, mientras que otros se sintonizan con su propietario y regresan incluso si son desechados. (En esta sección se utiliza el término "fusionar" para describir ambas situaciones). En muchos casos, esta característica solo se revela después de que el objeto maldito se ha activado por primera vez o después de investir el objeto por primera vez, lo que permite al usuario desarrollar una falsa sensación de seguridad. Los objetos malditos fusionados pueden eliminarse lanzando sobre el propietario del objeto un conjuro de *limpiar aflicción* o magia similar. Si el conjuro tiene éxito, el objeto puede desecharse, pero nada impide que el objeto vuelva a maldecir a la misma criatura si se cumplen las condiciones, así que es mejor deshacerse del mismo rápidamente. Los objetos malditos investidos que no se pueden eliminar siguen contando a efectos de calcular el máximo de objetos investidos de un personaje, incluso sin volver a investirlos cada día.

OBJETOS MALDITOS ESPECÍFICOS

Los siguientes son algunos ejemplos de objetos malditos.

ARMADURA DE MEDUSA

RARO INVESTIDO MÁGICO MALDITO

Uso armadura puesta; **Impedimenta** 3

Esta cota de escamas +2 adamantina parece tener una runa fortificante, pero no otorga ninguno de sus efectos. Siempre que sufres un impacto crítico, tras sufrir daño quedas petrificado durante 1 asalto. Una vez activada la maldición por primera vez, la armadura se fusiona contigo.

OBJETO 14

Uso sostenido con 2 manos; **Impedimenta** 1

Este objeto parece ser y funciona como una *bolsa espaciosa* de tipo I, hasta quequieres sacar un objeto de la misma. Siempre que lo hagas, haz una prueba plana CD 11. Si tienes éxito, sacas el objeto como de costumbre. Si fallas, el objeto que sacas se transforma en una comadreja; esto no afecta a los artefactos, objetos malditos u otros objetos difíciles de destruir.

Esta comadreja utiliza las estadísticas de una comadreja (*Bestiary* 3) o las de una rata gigante (*Manual de monstruos*) e irradiia un aura de magia. La criatura no te es leal y normalmente intenta escapar lo antes posible. Si es contrarrestada, se transforma de nuevo en el objeto original que se sacó de la *bolsa de comadrejas*. Si muere o la matan, desaparece y el objeto queda destruido permanentemente. Dado que la comadreja es un objeto transformado, no obtienes ningún beneficio que recibirías al atacar a una criatura, derrotarla, dañarla o similar, pero sí obtienes cualquier beneficio que obtendrías al destruir un objeto.

CAPA DE INMOLACIÓN

OBJETO 7

RARO INVESTIDO MÁGICO MALDITO

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Aunque aparenta ser una capa mágica como una *capa clandestina*, esta prenda está hecha de un tejido altamente volátil. Mientras la llevas puesta, si sufres daño por fuego, también sufres 1d10 daño persistente por fuego. Sufrir (más) daño por fuego mientras estás sufriendo daño persistente por fuego no tiene ningún efecto adicional. Puedes extinguir el daño persistente por fuego como de costumbre.

Cualquier criatura que te acierta con un ataque cuerpo a cuerpo sin arma mientras sufres este daño persistente por fuego sufre tanto daño por fuego como el daño persistente por fuego que sufrieste en tu turno anterior. Una vez activada la maldición por primera vez, la capa se fusiona contigo.

PATA DEL MONO

OBJETO 20

RARO INFORTUNIO MÁGICO MALDITO

Uso sostenido con 1 mano; **Impedimenta** L

Esta mano seca y nudosa está cerrada en un puño, esperando a que una criatura la sostenga. Cuando lo haces, la mano se abre, revelando tres dedos ajados. La *pata del mono* te concede tres deseos (con los efectos de un éxito en el ritual deseo) y baja un dedo después de cada uno. Una vez que la sostienes, no puedes descartar la mano hasta que vuelve a ser un puño al conceder sus tres deseos. Cualquier intento de descartarla, incluso con los efectos de un ritual de deseo, es infructuoso ya que reaparece entre tus posesiones al cabo de 1d4 horas y no funciona con ninguna otra criatura entretanto. La mano vuelve incluso si otra criatura te la roba. Una vez que pides los tres deseos, la *pata del mono* utiliza *teletransporte interplanetario* para viajar a un punto aleatorio del multiverso.

Cada vez que la *pata del mono* te oye pronunciar una frase que sueña a deseo, incluso si no utilizas la palabras "deseo", se activa y conce-

BOLSA DE COMADREJAS

OBJETO 4

RARO EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO



BOLSA DE COMADREJAS



PATA DEL MONO

de una versión retorcida y horripilante de lo que deseas, con cualquier efecto dentro de la posibilidad del ritual *deseo* y potencialmente un efecto mayor a discreción del DJ.

MALDICIONES DE OBJETO

Las maldiciones de objeto alteran su objeto base, como una runa de propiedad. Se puede aplicar una maldición a los tipos específicos de objetos mágicos listados en su entrada de Uso. Normalmente, las maldiciones no pueden ser eliminadas o transferidas del objeto, aunque a discreción tuya, cualquiera de las dos cosas puede ser posible después de romper la maldición. Si los PJs consiguen romperla, el nuevo objeto sin maldición puede ser muy valioso.

DEGENERADORA

RARO ÁCIDO MÁGICO MALDITO

Uso maldice una arma

El fallo hace que el arma se desmorone. Siempre que fallas críticamente una tirada de ataque con el arma, la maldición *degeneradora* infinge 1d10 daño por ácido al arma, ignorando su Dureza y sus resistencias.

MALDICIÓN 5

MUERDESANGRE

RARO MÁGICO MALDITO

Uso maldice una arma cortante o perforante

MALDICIÓN 6

Un arma *muerdesangre* se despierta con la violencia y se alimenta de sangre. Cuando asestas un ataque con éxito con el arma, te causa una herida que infinge al objetivo 1d6 daño persistente por sangrado (además del daño habitual), pero también te infinge a ti 1d6 daño persistente por sangrado. La maldición permanece latente hasta que el arma acierta a una criatura, momento en el que unas espinas negras sobresalen de la misma arma y se clavan en tu cuerpo; el arma se fusiona contigo y no puedes utilizar la mano que la sujetaba para ningún otro propósito. Si el arma es a dos manos, se adhiere a una sola mano (a elección del DJ).

ESTRIDENTE

RARO MÁGICO MALDITO

Uso maldice el equipo o una arma

Aunque es más molesta que letal, una maldición *estridente* es la pesadilla de la sutileza. Siempre que utilizas el objeto afectado, has de gritar lo que intentas hacer con él, arruinando cualquier intento de sigilo. Si no anuncias tu acción o hablas a un volumen apropiado, la acción se convierte automáticamente en un fallo crítico.

MALDICIÓN 3

TINCIÓN

RARO MÁGICO MALDITO

Uso maldice el equipo o una arma

MALDICIÓN 1

Esta propiedad está asociada a un color específico, que se define en el momento en que se crea la maldición. Siempre que utilices el equipo afectado mientras realizas una acción de manipular con otro objeto, el segundo objeto quedará permanentemente manchado del color asociado. Por ejemplo, si utilizas un juego de ganzúas de *tinción* amarilla para abrir una puerta, la cerradura se teñirá permanentemente de amarillo. Este cambio de color no persiste de forma antinatural y puede cambiarse por cualquier medio mundial normal o mágico.

FANFARRONERÍA

RARO MÁGICO MALDITO

Uso maldice una arma

Las armas con la maldición *fanfarronería* inspiran en sus portadores un exceso de confianza, exigiendo más estilo que pragmatismo. Siempre que reduces a 0 Puntos de Golpe a un enemigo, pierdes todas las acciones restantes de tu turno, ya que en respuesta a ello te ves obligado a alardear, regodearte, posar o perder el tiempo de cualquier otro modo.

MALDICIÓN 11

VORAZ

RARO MÁGICO MALDITO

Uso maldice un anillo, bastón o varita

MALDICIÓN 1

Una maldición *voraz* extrae poder del cuerpo de su portador. Cada vez que activas el objeto, te entra un hambre increíble e inmediatamente empiezas a sufrir inanición (pág. 43). Necesitas 10 veces más comida de lo normal durante el día siguiente.

INCENDIARIA

RARO FUEGO MÁGICO MALDITO

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

RELIQUIAS

Algunos objetos mágicos extraordinarios desarrollan su poder junto con un personaje, obteniendo aptitudes que se suman a la leyenda de un aventurero. Se llaman reliquias, y poseer una puede definir a un personaje más que cualquier otro objeto mágico.

Una reliquia empieza como un objeto sencillo, llamado semilla de reliquia, que es poco más que un objeto funcional con un efecto mágico menor asociado. A medida que su propietario desarrolla su poder, también lo hace la reliquia. Manifiesta dones, que son nuevas aptitudes y activaciones mágicas. Estas aptitudes pueden estar relacionadas con la reliquia, el personaje o la naturaleza de la campaña. Si pasa a otro personaje, este proceso empieza de nuevo, a veces otorgando de nuevo las mismas aptitudes con el tiempo, pero posiblemente desbloqueando poderes completamente nuevos. Si otra persona le arrebata la reliquia a su dueño, suele funcionar durante un tiempo, aunque con el tiempo puede perder su poder de forma gradual si no se devuelve a su dueño. Tú decides cómo cambia la reliquia en estas circunstancias y tiene que encajar con la narrativa.

La decisión de añadir reliquias al juego depende totalmente de ti como DJ. Si decides añadirlas, tienes que ajustar un poco el tesoro. También es prudente considerar cuántos jugadores esperas que acaben teniendo reliquias. ¿Tendrán una cada uno? ¿O solo habrá una o dos relacionadas con la temática de la campaña?

CÓMO DESCUBRIR UNA RELIQUIA

Algunas reliquias pueden empezar siendo objetos corrientes con una rica historia. Pueden formar parte del equipo inicial de un personaje y que sus verdaderos poderes se descubran más adelante. Otras pueden adquirirse durante la partida como parte del relato. Independientemente de su origen, estos poderosos objetos pueden no parecer gran cosa al principio, pero tienen el potencial de convertirse en algo realmente grande.

Por ejemplo, un amuleto viejo y descolorido, encontrado alrededor del cuello de un rey enterrado puede convertirse en un objeto de profundo significado histórico que despierte un gran poder. Una espada familiar aparentemente ordinaria, transmitida a cada nueva generación, podría desvelar un potencial oculto a través de las hazañas de su propietario.

Puede que los jugadores reconozcan inmediatamente las capacidades de una reliquia, o puede que la lleven durante un tiempo antes de que su verdadera naturaleza se haga evidente. El relato de una reliquia tiene que ser una historia de descubrimiento. Al principio, es probable que su portador no entienda del todo el poder del objeto o puede que sea incapaz de usarlo y que solo descubra sus aptitudes después de un acontecimiento trascendental o un avance fortuito. En última instancia, las reliquias son poderosas herramientas al servicio del relato, que funcionan como un valioso vínculo con la narrativa, pero su crecimiento y desarrollo están en tus manos. Debido al lugar que ocupan en el relato, no se pueden comprar ni fabricar.

Presta atención a los contextos de los personajes en busca

de posibles reliquias y busca puntos en tu narrativa que puedan ser adecuados para reliquias de campaña. Si planeas utilizarlas en tu partida, informa a los jugadores con antelación, ya que sus ideas y planes pueden servirte de guía y darles una mayor participación en ellas.

Reliquias de contexto

Una reliquia de contexto está ligada a el relato de un personaje, y su forma y aptitudes han de inspirarse en el relato de la vida del personaje o en el pasado del objeto. Puede ser un regalo de un amigo o mentor, una herencia de la familia del personaje, un objeto encontrado en su infancia o incluso el primer objeto que fabricó. El jugador tiene que elegir la forma (una espada larga maltrecha, un anillo de cobre o una capa roja raída, por ejemplo).

Reliquias de campaña

Una reliquia de campaña surge del relato de la campaña. Tú decides la totalidad del objeto, desde su forma hasta sus aspectos (descritos más adelante) como parte del propio relato. Utiliza las reliquias de campaña para reforzar y anticipar los temas de tu partida. Al fin y al cabo, las reliquias acuden a quienes las necesitan para realizar grandes hazañas, así que es muy probable que encuentres una con los aspectos perfectos para tus futuros desafíos. A diferencia de las de contexto, las de campaña ya suelen tener aptitudes mágicas cuando se encuentran por primera vez.

ASPECTOS DE LAS RELIQUIAS

Cada reliquia está asociada a ciertos aspectos (por lo general dos) que afectan a su concepto y propósito generales. Cada uno de los dones tiene un aspecto asociado. Casi siempre has de elegir dones que tengan un aspecto que coincida con uno de los que se encuentran en la reliquia. Por ejemplo, una daga de oropel encontrada en Medina Mudii'a puede tener los aspectos fuego y mente, lo que significa que podría tener el don rayo de llamas (que tiene el aspecto fuego), pero no el don geoda rodante (que tiene el aspecto tierra).

Normalmente, puedes determinar al menos un aspecto de una reliquia fácilmente fijándote en el relato del objeto o la personalidad del personaje. Por ejemplo, si un jugador decide que su reliquia de contexto es una maza oxidada blandida por la bisabuela del personaje en batalla contra hordas de muertos vivientes, la maza podría tener el aspecto vida, ya que se utilizó para destruir a innumerables criaturas muertas vivientes. No hay nada malo en dejar que el jugador elija un aspecto para una reliquia de contexto; a lo largo del juego, el objeto revelará otro aspecto asociado a él. En el ejemplo anterior, la maza podría revelar que también tiene poderes contra los demonios, en cuyo caso sus aspectos podrían ser celestial y vida.

CÓMO POTENCIAR UNA RELIQUIA

A medida que el portador de una reliquia realiza poderosas hazañas y avanza en su historia, la reliquia se hace más fuerte. Su avance más básico es su nivel, que siempre coincide con el de su propietario. Las armas y armaduras pueden obtener runas fundamentales como de costumbre. Tú decides qué runas de propiedad, si las hay, se pueden añadir a una reliquia determinada; por defecto, no pueden tener runas de propiedad, como cualquier otro objeto específico.

Los avances más complejos proceden de los dones. La tabla Dones de reliquia muestra el número típico de dones que ha de tener una reliquia en un nivel determinado, pero las reliquias no la siguen estrictamente. Más bien, los dones surgen según el ritmo del relato, las necesidades de la campaña y la relación entre el personaje y la reliquia. Por lo general, una reliquia obtiene un don por cada 4 niveles de su portador, pero esto puede variar a medida que avanza la campaña. Por ejemplo, podría obtener su primer don a 4.^º nivel después de que su portador derrotara a un enemigo poderoso. Podría obtener el segundo a 7.^º nivel, después de realizar un ritual especial. Esa misma reliquia podría no obtener otro don hasta el 13.^º nivel y, de nuevo, en el 16.^º, cuando el jugador alcanzara otros hitos importantes.

Los tipos de dones (inferior, superior y excelente) indican su nivel de poder general. De nuevo, la tabla indica lo que suele ser apropiado en ciertos niveles, pero puedes alterarla como creas conveniente. Por lo general, no habrías de dar un don inferior a partir del 10.^º nivel, ya que no será tan impresionante, aunque algunos de ellos se adaptan lo suficientemente bien como para ser interesantes en niveles superiores. La entrada Equivalente en piezas de oro de cada don te ayuda a determinar cuánto has de reducir el tesoro cuando usas reliquias (consulta Cómo ajustar el tesoro más abajo).

DONES DE RELIQUIA

Número de dones	Nivel mínimo	Tipo de don	Equivalente en po
1	1. ^º	Inferior	20 po
2	5. ^º	Inferior	160 po
3	9. ^º	Superior	700 po
4	13. ^º	Superior	3000 po
5	17. ^º	Excelente	15 000 po

Tú decides qué dones obtiene una reliquia, generalmente seleccionando un único don u ofreciendo dos caminos para que crezca y dejando que el jugador elija, pero esto tiene que estar bien basado en el relato y la naturaleza del personaje que la lleva. Una reliquia tiene que complementar al portador, potenciando sus puntos fuertes y ayudándole a superar sus debilidades. Dentro de este marco, has de intentar mantener una temática coherente para ella.

CÓMO AJUSTAR EL TESORO

Cuando incorporas reliquias a tu partida, puedes ajustar el tesoro obtenido por el grupo para tener en cuenta el aumento de poder debido a ellas. Básicamente, parte del tesoro de la tabla Tesoro del grupo por nivel de la pág. 59 tiene que sustituirse por dones y semillas de reliquias. Puedes usar el nivel mínimo de la

reliquia, reemplazando un objeto permanente de ese nivel, o su equivalente en po. Ten en cuenta que los dones de reliquia son a menudo un poco más poderosos que otros objetos con el mismo Precio incluso cuando empiezan, y a menudo escalan sin coste adicional, así que los PJs con reliquias serán normalmente un poco más poderosos.

Si lo prefieres, puedes conceder reliquias además de otras recompensas. Esto significa que los jugadores serán mucho más poderosos, pero estarás recompensando su compromiso con el relato.

CÓMO HACER SEMILLAS DE RELIQUIAS

Una semilla de reliquia puede ser bastante sencilla: imagina un objeto normal con dos aspectos y una apariencia acorde con la temática. También puedes utilizar un objeto mágico ya existente para crear una reliquia de campaña; elige dos aspectos para él y modifica su aspecto o características para diferenciarlo claramente de otros objetos de su tipo. Puedes elegir una tradición para la semilla y aplicar ese rasgo a la semilla y a todos sus dones. Dicha tradición puede derivarse del bagaje del objeto o aparecer o cambiar a través de momentos del relato en los que interviene la reliquia.

Si quieras que una reliquia tenga un beneficio especial adicional, puedes diseñarla para que conceda un bonificador a una habilidad, normalmente un bonificador +1 por objeto para una de 3.^{er} nivel.

DONES DE RELIQUIA

Los dones se dividen en tres niveles. Los dones inferiores otorgan aptitudes útiles, a menudo escalables y están disponibles al principio de la carrera de un personaje. Los dones superiores definen una reliquia, determinan su verdadero propósito y otorgan poderosas aptitudes. Los dones excelentes son la cúspide del poder y la mayoría de las reliquias nunca tienen más de uno.

Cuantos más dones haya de un aspecto, más reflejará ese aspecto la reliquia y más influencia tendrá sobre el personaje que la empuñe. Un objeto con varios dones de sombra puede empezar a decolorarse. Con cuatro o cinco, puede adquirir un tono cinciento y la reliquia puede estar hecha completamente de sombra.

Salvaciones y modificadores al ataque de conjuros de los dones

Muchos dones permiten una tirada de salvación o tienen otras aptitudes que cambian a medida que la reliquia sube de nivel. La CD para cualquier tirada de salvación solicitada por un don es la CD de clase o la CD de conjuros de su propietario, la mayor de ambas. El modificador al ataque de conjuros de un don es 10 menor que esa CD. El modificador a contrarrestar de una reliquia es igual al modificador a contrarrestar de su propietario.

Dones aéreos

BARRERA DE VIENTO

AIRE

Aspecto aire

Activar ♦ (concentrar) Efecto Una barrera invisible de aire desvía los ataques a distancia, otorgándose un bonificador +2 por

DON INFERIOR

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

circunstancia a la CA contra ataques a distancia hasta el comienzo de tu siguiente turno. A 13.^{er} nivel, aumenta a un bonificador +3 por circunstancia a la CA contra ataques a distancia.

CHISPA LETA

AIRE | ELECTRICIDAD

Aspecto aire

Activar (concentrar, manipular); **Efecto** Una chispa sale de la reliquia hacia una criatura en un radio de 20 pies (6 m), infligiendo 1d12 daño por electricidad (salvación de Reflejos básica). El daño aumenta en 1d12 a 6.^o nivel y en otro 1d12 cada 4 niveles a partir de entonces.

PASOS DE PLUMA

AIRE

Aspecto aire; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto. Mientras llevas puesta la reliquia, no activas las trampas que usan el peso o placas de presión como desencadenante. Además, cada vez que caes, reduces el daño por caída en el nivel de la reliquia. Si esto reduce a 0 el daño por caída, caes de pie y no quedas tumbado. La reliquia te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo realizadas para Saltar, que aumenta a +2 a 9.^o nivel y a +3 a 17.^o nivel.

TORMENTA DE RELÁMPAGOS

AIRE | ELECTRICIDAD

Aspecto aire

Activar (concentrar) **Efecto** La reliquia te rodea con una tormenta de viento, lluvia y relámpagos en una emanación de 30 pies (9 m) y es terreno difícil para las criaturas que no son tú. Cualquier otra criatura que entra o comienza su turno en la tormenta sufre 1d12 daño por electricidad, con una salvación básica de Reflejos (2d12 daño a 15.^o nivel). Puedes mantener esta activación hasta 1 minuto.

TORMENTA VIVIENTE

AIRE | ELECTRICIDAD

Aspecto aire

La reliquia te otorga una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad o 60 pies (18 m), la mayor de ambas. Además, una criatura que te asesta un Golpe con un ataque cuerpo a cuerpo sufre 5 daño por electricidad y puedes lanzar relámpago de 5.^o nivel como un conjuro innato.

VIENTOS PROPULSORES

AIRE

Aspecto aire

Activar (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La reliquia lanza volar designándote a ti como objetivo.

Dones bestiales

FORMA DE FURIA

DON SUPERIOR

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto.

Activar (concentrar) **Frecuencia** dos veces al día; **Efecto** Recurrriendo a la naturaleza bestial que llevas dentro, adoptas la forma de un animal. La reliquia lanza forma animal sobre ti, transformándote en el mismo tipo de animal cada vez, elegido cuando se obtiene el don; el rango del conjuro es la mitad del nivel del objeto, redondeado hacia abajo.

FORMA DE VENGANZA

DON EXCELENTE

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** don de forma de furia

Siempre que utilices la activación de forma de furia de la reliquia, esta podrá lanzar forma aérea o forma de dinosaurio en lugar de forma animal. Al igual que forma de furia, estos conjuros también te convierten en el mismo tipo de animal cada vez (por lo que tienes tres formas que puedes adoptar en total, una por cada conjuro). El rango del conjuro es el mismo que el definido en forma de furia.

Mientras está transformado, puede cambiar de una de las tres formas a otra Manteniendo la activación. Esto no cambia la duración.

GARRAS DE FIERA

DON INFERIOR

MORFISMO

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto.

Activar (concentrar) **Efecto** Tus manos se transforman en un par de garras, que te otorgan un ataque sin arma de garra que infinge 1d6 daño cortante y tiene los rasgos ágil y sutil. Esto dura hasta que Disipas el efecto.

LLAMADA SALVAJE

DON INFERIOR

Aspecto bestia

Activar (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia convoca a una criatura para que luche a tu lado, lanzando convocar animal con un rango de conjuro de la mitad del nivel del objeto redondeado hacia arriba. Puedes Mantener esta activación como lo harías con el conjuro.

RASTRO DE LA BESTIA

DON SUPERIOR

Aspecto bestia

El espíritu de un animal te invade. La reliquia otorga uno de los siguientes beneficios, elegido por el DJ cuando la reliquia obtiene este don.

- Un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad terrestre.
- Una Velocidad de trepar igual a tu Velocidad terrestre.
- Una Velocidad de nado igual a tu Velocidad terrestre.

SENTIDOS DE BESTIA

DON INFERIOR

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto.

La reliquia te otorga los sentidos agudos de un animal mientras la llevas puesta. Obtienes visión en la penumbra. Si ya la tienes, obtienes visión en la oscuridad. A 10.^o nivel, te otorga olfato impreciso con un alcance de 10 pies (3 m).

Dones celestiales

GRACIA DEL CIELO

DON INFERIOR

SAGRADO

Aspecto celestial; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto.

Los cielos te protegen del daño. Mientras llevas puesta la reliquia, obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra los ataques de infernales y resistencia a un tipo de energía correspondiente al origen celestial de la reliquia (como la resistencia sónica de un ángel coral), igual a la mitad del nivel de la reliquia (mínimo 1).

LLAMADA A LOS JUSTOS

DON SUPERIOR

SAGRADO



RELIQUIA DE AIRE



RELIQUIA DE BESTIA



RELIQUIA CELESTIAL



RELIQUIA DE MUERTE



RELIQUIA DE TIERRA



RELIQUIA INFERNAL

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias

Tabla de tesoros
Glosario e índice

Aspecto celestial**Activar** ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto**

La magia sagrada llena tus armas, convirtiéndolas en verdaderas armas contra el mal. Durante 1 minuto, tus armas y ataques sin armas obtienen la runa de arma *sagrada* mientras las empuñas. Si una arma está al límite de runas de propiedad, puedes elegir una para que quede inactiva mientras la runa *sagrada* surte efecto. Además, los golpes que asedian tus aliados mientras están a menos de 30 pies (9 m) de ti obtienen el rasgo *sagrado*.

PALABRA DE FE**DON INFERIOR****CURACIÓN** **SAGRADO** **VITALIDAD****Aspecto celestial****Activar** ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora;

Efecto Colocando tu mano sobre ti o un aliado, curas sus heridas y refuerzas su espíritu. El objetivo recupera 1d8 PG por nivel del objeto y reduce en 1 su valor de asustado.

REPRESALIA DIVINA**DON INFERIOR****SAGRADO****Aspecto celestial; Prerrequisitos** La reliquia es una arma.**Activar** ♦♦ (concentrar) **Efecto** Recurriendo a la furia divina, eliges

un objetivo que te ha dañado a ti o a un aliado en el último asalto y llenas tu reliquia de venganza divina contra él. Asesta un Golpe a ese enemigo y, si aciertas, infinges un dado de daño adicional. Si el objetivo tiene el rasgo *sagrilego*, también queda debilitado 1 hasta

el inicio de tu siguiente turno en caso de impacto (o debilitado 2 en caso de impacto crítico).

RESPLANDOR SAGRADO**DON SUPERIOR****Luz** **SAGRADO****Aspecto celestial**

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Tu reliquia brilla con luz sagrada. Esto crea una luz brillante en una emanación de 30 pies (9 m) alrededor del objeto. Las criaturas profanas en el área quedan asustadas 1 y no pueden reducir el valor de su estado asustado por debajo de 1 mientras permanecen en la luz. Los infernales en el área aumentarán en 5 cualquier debilidad a sagrado que tengan. Puedes Mantener esta activación hasta 1 minuto.

VASJA ANGELICAL**DON EXCELENTE****SAGRADO****Aspecto celestial****Activar** ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto**

Por invitación tuya, un celestial imbuye tu cuerpo con lo divino. Obtiene 50 Puntos de Golpe adicionales, aumentando tanto tus Puntos de Golpe máximos como los actuales y sufres debilidad 10 a sacrilego. Si la reliquia tiene el don llamada a los justos, esta activación otorga también los efectos de dicho don, sin gastar su uso diario.

Puedes Disipar el efecto. Si lo haces, puedes desatar una oleada de poder sagrado, haciendo que la reliquia lance *decreto divino* a 8° rango con el rasgo sagrado.

Dones de agua

CHOQUE DE MAREAS

AGUA
Aspecto agua

Activar (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia lanza una densa esfera de agua. Haz una tirada de ataque de conjuros contra un objetivo en un radio de 30 pies (9 m). Si tienes éxito, infinges 2d10 daño contundente más 2 daño contundente por salpicadura. A 3.º nivel y cada 2 niveles posteriores, aumenta en 1d10 el daño inicial y en 1 el daño por salpicadura.

CORRIENTES AZOTANTES

AGUA
Aspecto agua; Prerrequisitos La reliquia es una arma.

Se acumula agua en la punta de tu reliquia. Puedes ajustar el agarre de esta con una acción de Interactuar para permitirte asestar Golpes de corriente azotante con la reliquia, que infligen 1d4 daño contundente; tienen los rasgos alcance 10, derribo, desarmar, sutil y versátil Cor; y están en el grupo de los mayales. Tus Golpes de corriente azotante obtienen el beneficio de las runas fundamentales y de propiedad de tu reliquia, aunque no se aplican las runas de propiedad que no serían aplicables a las corrientes azotantes. Puedes utilizar otra acción de Interactuar para volver a tu agarre normal y asestar Golpes con la reliquia.

CORTINA MONZÓNICA

AIRE AGUA
Aspecto agua

Activar (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Haces caer una cortina de fuerte lluvia en un lugar dentro un radio de 120 pies (36 m). El muro tiene 5 pies (1,5 m) de grosor, 30 pies (9 m) de largo, hasta 30 pies (9 m) de alto y dura 1 minuto. El muro se levanta en vertical, pero puedes moldear su trayectoria. El muro tiene los siguientes efectos.

- Si un efecto de fuego lo atraviesa, utiliza el resultado un grado de éxito peor que el de su tirada de ataque o sus objetivos utilizan el resultado un grado de éxito mejor que el resultado de su tirada de salvación, según corresponde.
- Las criaturas con debilidad al agua que cruzan el muro o comienzan su turno en el muro sufren tanto daño como su debilidad.
- El muro impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para percibir criaturas u objetos al otro lado.

DEPÓSITO SIN FONDO

AGUA EXTRADIMENSIONAL
Aspecto agua

Activar—Extraer agua (manipular) **Efecto** Tu reliquia puede absorber y liberar agua, almacenándola en un depósito sin fin. O bien tocas con tu reliquia una masa de agua adyacente y absorbés 1 galón (4 l) de ella en el depósito o bien liberas 1 galón (4 l) de líquido del depósito. Puedes añadir otra acción a la activación para absorber agua de una criatura tocada compuesta completamente de agua, como un elemental de agua. Si lo haces, sufre 1d6 daño por nivel de reliquia (salvación de Fortaleza básica).

Activar—Escudo de líquido (manipular) **Desencadenante** Eres objetivo de un efecto de ácido o agua; **Efecto** Tu reliquia trata de contrarrestar el efecto, gastando 1 galón (4 l) de líquido almacenado. A

DON INFERIOR

discreción del DJ, puedes usar esta aptitud en efectos provocados por otros líquidos, como la sangre.

ONDAS Y OLAS

AGUA
Aspecto agua

Estás en sintonía con el ir y venir de todas las cosas, como si encarnaras el agua misma. Obtienes sentir las olas a 60 pies (18 m) como un sentido preciso y puedes lanzar *empujón hidráulico* de 5.º rango a voluntad como conjuro innato.

Activar (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Generas agua que fluye desde ti y llena una emanación de 60 pies (18 m) centrada en ti hasta la altura de los tobillos durante 1 minuto. Los enemigos dentro del área sin Velocidad de nado tratan el área como terreno difícil a efectos de movimiento terrestre. Mientras el efecto persiste, puedes hacer que cualquier efecto de agua que generas se origine en cualquier punto dentro de la emanación, además de su alcance y área habituales.

DON INFERIOR

DON EXCELENTE

AGUA
Aspecto agua

Estás en sintonía con el ir y venir de todas las cosas, como si encarnaras el agua misma. Obtienes sentir las olas a 60 pies (18 m) como un sentido preciso y puedes lanzar *empujón hidráulico* de 5.º rango a voluntad como conjuro innato.

Activar (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Generas agua que fluye desde ti y llena una emanación de 60 pies (18 m) centrada en ti hasta la altura de los tobillos durante 1 minuto. Los enemigos dentro del área sin Velocidad de nado tratan el área como terreno difícil a efectos de movimiento terrestre. Mientras el efecto persiste, puedes hacer que cualquier efecto de agua que generas se origine en cualquier punto dentro de la emanación, además de su alcance y área habituales.

PASOS FLUIDOS

DON SUPERIOR

AGUA
Aspecto agua

Tu reliquia garantiza que el agua no impida tu movimiento. Obtienes los efectos delconjuro *caminar sobre las aguas* y la capacidad de respirar bajo el agua. También obtienes una Velocidad de nado igual a tu Velocidad o de 15 pies (4,5 m), la que es mayor.

Dones de fuego

DON INFERIOR

ALMA ARDIENTE

DON EXCELENTE

FUEGO
Aspecto fuego

La magia de fuego inunda tu cuerpo y tu alma, protegiéndote de las llamas menores y permitiéndote encender incluso las chispas más pequeñas hasta convertirlas en poderosos fuegos. Obtienes resistencia al fuego 10. La primera vez cada hora que eres objetivo de un efecto de fuego que infligiría daño, recuperas 1d8 PG por cada rango de contrarrestar del efecto, además de sufrir el daño.

Activar (concentrar) **Desencadenante** Una criatura en un radio de 60 pies (18 m) es impactada críticamente por un efecto de fuego o falla críticamente una salvación contra un efecto de fuego y no queda reducida a 0 Puntos de Golpe; **Efecto** La criatura desencadenante estalla en llamas, infligiendo 6d6 daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 15 pies (4,5 m) centrada en ella, incluyendo a dichas criatura (Reflejos básica). La activación no te afecta a ti, pero sí a tus aliados. Si el daño reduce a 0 Puntos de Golpe a la criatura desencadenante, queda reducida a cenizas, aunque su equipo sobrevive. No puedes volver a utilizar esta activación durante 1d4 asaltos.

BRUMA DE CALOR

DON INFERIOR

FUEGO
Aspecto fuego

El calor de tu reliquia mantiene el aire a tu alrededor agradablemente caliente. Mientras la sostienes o la llevas puesta, te protege del frío medioambiental intenso. A 9.º nivel, también te protege del frío extremo y en el 17.º nivel, del frío increíble. A 4.º nivel, también obtiene la siguiente activación.

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia eleva erráticamente la temperatura del aire a tu alrededor, creando destellos de calor que distorsionan tu apariencia y te otorgan el estado oculto durante 1 minuto. Como la naturaleza de este efecto sigue haciendo obvia tu ubicación, no puedes usar esta ocultación para Esconderte o Moverte furtivamente.

ONDA ABRASADORA

FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Dejas escapar una parte de la magia de fuego alojada en tu reliquia en una dirección a elegir por ti. Infinges 1d10 daño por fuego por cada 2 niveles de la reliquia a todas las criaturas en un cono de 30 pies (9 m) (Reflejos básica). No puedes volver a usar Onda abrasadora durante 1d4 asaltos.

PROPIULSIÓN A CHORRO

DON SUPERIOR

FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Las llamas de tu reliquia se canalizan a través de tu cuerpo, brotando de tus pies, manos u otras extremidades con fuerza suficiente para sobrevolar el terreno e impulsarte por el aire. Durante 1 minuto, obtienes un bonificador +10 pies (3 m) por estatus a tu Velocidad y una Velocidad de vuelo igual a tu nueva Velocidad o 20 pies (6 m), la que es mayor. Tienes que terminar tu turno en tierra firme o caes.

RAYO DE LLAMAS

DON INFERIOR

FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ (ataque, concentrar, manipular) **Efecto** De la reliquia sale un rayo de llamas abrasador. Haz una tirada de ataque con ella contra un objetivo en un radio de 30 pies (9 m). El rayo infinge 1d6 daño por fuego por cada 2 niveles de la reliquia (mínimo 1d6).

Éxito crítico El rayo infinge doble daño, así como tanto daño persistente por fuego como el nivel de la reliquia.

Éxito El rayo infinge daño completo.

VISTA INCANDESCENTE

DON INFERIOR

FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tus ojos se sintonizan con las señales de calor a medida que tu visión se extiende hacia el infrarrojo, otorgándote visión térmica como un sentido preciso durante 1 minuto. Tu visión térmica puede ver gradientes de temperatura hasta un rango de distancia de 30 pies (9 m), lo que te permite detectar criaturas vivas y objetos calientes incluso en la oscuridad. Los objetos calientes, como el agua caliente, bloquean la visión incluso si son transparentes.

Dones de muerte

ESPECTRO MACABRO

DON EXCELENTE

POLIMORFISMO VACÍO

Aspecto muerte

Activar ♦♦ (concentrar, polimorfismo, vacío) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Puedes recurrir a los aterradores poderes que alimentan tu reliquia para transformarte en un espectro de la muerte. Te

vuelves incorporeal, sin cuerpo físico. Eres inmune a los efectos que requieren un cuerpo físico, incluido el daño de precisión, así como la exposición a la mayoría de enfermedades y venenos. También tienes tanta resistencia a todo tipo de daño como la mitad del nivel de la reliquia; el daño de fuerza, los ataques de toque *fantasmal*, el daño espiritual, el daño de vacío y el daño de vitalidad ignoran esta resistencia y la resistencia se duplica contra el daño no mágico.

Puedes atravesar objetos sólidos. Cuando estás dentro de un objeto, no puedes percibir, atacar o interactuar con nada que está fuera de él y siempre estás identificado 1 en los turnos en los que empiezas dentro de un objeto. Las criaturas corporales pueden atravesarte, pero no pueden terminar su movimiento en tu espacio. No podrás hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos corporales, a menos que esos objetos tengan la runa de propiedad *toque fantasmal*. Del mismo modo, las criaturas corporales no pueden hacer pruebas de Fuerza contra ti.

Puedes Mantener la activación hasta 1 minuto.

MAREA DE MUERTE

DON SUPERIOR

VACÍO

Aspecto muerte; Prerrequisitos don mirada de muerte

Puedes Activar mirada de muerte con 3 acciones en lugar de 2. Si lo haces, apunta a todas las criaturas vivas en un radio de 30 pies (9 m) excepto a ti. Si tienes la aptitud curación del vacío, puedes incluirte a ti mismo para ser curado.

MIRADA DE MUERTE

DON INFERIOR

VACÍO

Aspecto muerte

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Tu mirada hace que la carne de una criatura se pudra y se marchite. Designas como objetivo a una criatura que puedes ver en un radio de 30 pies (9 m). Tu mirada infinge 1d6 daño por vacío a la criatura por cada 2 niveles de la reliquia (mínimo 1d6; salvación básica de Fortaleza). Una criatura muerta viviente u otra criatura con curación del vacío a la que apuntas de esa forma se cura 1d6 PG por nivel de la reliquia y queda temporalmente inmune a este efecto durante 10 minutos.

MUERTE EN VIDA

DON INFERIOR

Aspecto muerte

Te encuentras en el umbral entre los vivos y los muertos. Si haces una tirada de salvación contra un efecto que te infligiría daño por vacío, como *dañar*, tu resultado es un grado de éxito mejor que el obtenido. Si obtienes un éxito crítico y el efecto es capaz de curar a los muertos vivientes, recuperas tantos PG como la mitad del daño total del conjuro. Cualquier conjuro o efecto de vitalidad que te curaría solo tiene la mitad del efecto normal. Todos estos efectos solo se aplican si eres una criatura viva.

RASGAR EL VELO

DON SUPERIOR

Aspecto muerte; Prerrequisitos don de muerte en vida

La reliquia te permite atravesar el velo entre la vida y la muerte. Mientras sostengas o lleves puesta la reliquia, tendrás la aptitud curación del vacío (como si fueras un muerto viviente; la energía de vitalidad te daña y la energía del vacío te cura). Además, siempre que seas curado por un conjuro o efecto de vacío, obtendrás resistencia 5 a todo tipo de daño (excepto fuerza, *toque fantasmal*, espiritual y vitalidad) hasta el inicio de tu siguiente turno. Por último, mientras

portas la reliquia obtienes un bonificador +2 por objeto a todas las salvaciones contra efectos de muerte; esto aumenta a un bonificador +3 por objeto a 13.º nivel.

SUDARIO DEL MÁS ALLÁ

VACÍO

Aspecto muerte

Activar ♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te envuelves con poderes de más allá del reino de los vivos durante 1 minuto. Mientras este sudario permanece activo, te vuelves pálido y obtienes tanta resistencia al veneno como la mitad del nivel de la reliquia y un bonificador +1 por estatus a las tiradas de salvación contra efectos de muerte, enfermedades, efectos de parálisis, veneno y efectos de sueño. Además, la CD para tus pruebas de recuperación es $9 + \text{tu valor de moribundo}$ en lugar de $10 + \text{tu valor de moribundo}$.

Dones de sombra

CAMINOS OSCUROS

SOMBRA TELETRANSPORTE

Aspecto sombra

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Tu reliquia crea un camino desde tu sombra a otra cercana, teletransportándote a ti y a cualquier objeto que lleves encima o sostengas desde tu espacio actual a otro desocupado en un radio de 30 pies (9 m) que puedas ver. No puedes volver a utilizar el don durante 1d4 asaltos.

Si el destino no está dentro de un área de luz brillante, el alcance es en cambio de 60 pies (18 m). Si esto lleva a otra criatura contigo (incluso si la llevas en un recipiente extradimensional) el don falla.

CUERPO UMBRÍO

SOMBRA

Aspecto sombra

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** La esencia sombría impregna tu cuerpo y puedes transformar volutas de ti mismo en una gran variedad de sombras dañinas. Esto tiene el efecto de una *explosión de sombra* de 6.º rango, a elegir entre daño contundente, cortante o perforante. No puedes volver a utilizar esta activación durante 1d4 asaltos.

HERRERO DE SOMBRAS

SOMBRA

Aspecto sombra

Activar ♦ (manipular) **Efecto** Tu reliquia tira de las sombras cercanas, retorciéndolas en forma de una arma sencilla o una herramienta u objeto sencillo, como una cuerda o una palanca. Dura hasta que se usa para una sola actividad, hasta que vuelves a usar herrero de sombras o durante 1 minuto, lo que ocurre primero, tras lo cual se disipa.

OSCURECER

SOMBRA

Aspecto sombra

Tu reliquia absorbe la luz y te envuelve en sombra, ocultándote en la oscuridad. Siempre que estás en luz tenue en una zona de sombras, puedes hacer una prueba de Sigilo para Ocultarte incluso si no estás oculto para la criatura, como con una criatura con visión en la oscuridad.

DON INFERIOR

OSCURIDAD ENVOLVENTE

SOMBRA

Aspecto sombra

Las sombras a tus pies pueden guardar objetos. Puedes interactuar con tu sombra para guardar o sacar objetos, igual que harías con un recipiente mundial. Tu sombra puede contener Impedimenta 3 en objetos, que no cuentan para la Impedimenta que llevas. A 6.º nivel y cada 4 niveles a partir de entonces, puedes almacenar en tu sombra objetos con Impedimenta 1 adicional. Mientras los objetos estén en tu sombra y puedan ser detectados normalmente, obtendrás un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Ocultarlos, a menos que alguien sepa que tiene que revisar tu sombra en busca de objetos.

DON INFERIOR

SOMBRA DANZANTE

SOMBRA

Aspecto sombra; **Prerrequisitos** La reliquia es una arma.

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La sombra de tu reliquia se desprende de ella y surca el aire para atacar a un enemigo. Cuando Activas la reliquia, designas un objetivo. La sombra vuela hasta 60 pies (18 m) hasta que está adyacente a dicho enemigo y asalta un Golpe contra él, infligiendo 5d8 daño con un éxito o el doble con un éxito crítico; el tipo de daño es cualquiera de los que infinge normalmente tu reliquia. La sombra utiliza tu bonificador al ataque con la reliquia y utiliza y contribuye a tu penalizador por ataque múltiple. Mientras esta activación tiene efecto, puedes usar una acción individual, que tiene los rasgos ataque y concentrar, para dirigir mentalmente a la sombra para que asalte otro Golpe contra el mismo objetivo. La sombra dura hasta que ese objetivo queda reducido a 0 Puntos de Golpe, se aparta más de 400 pies (120 m) de ti o se mueve a un área donde no puede proyectar sombra, como un área de completa oscuridad, lo que ocurre primero.

La sombra no ocupa espacio, no otorga flanqueo ni tiene ningún otro atributo que tendría una criatura y sigue automáticamente al enemigo elegido. No puede realizar ningún otro ataque distinto a su Golpe y las dotes o conjuros que afectan a las armas no se aplican a ella.

DON EXCELENTE

ALIVIAR CARGA

TIERRA

Aspecto tierra

Tu reliquia extrae fuerza de la tierra que pisas para aligerar tu carga. Mientras la llevas encima y estás de pie sobre el suelo, puedes cargar Impedimenta 1 más de lo normal antes de quedar impedido y aumentas en 2 tu Impedimenta máxima. A 6.º nivel y cada 4 niveles a partir de entonces, aumentas en 1 la Impedimenta que puedes cargar antes de sentirte impedido y en 2 tu Impedimenta máxima.

DON INFERIOR

DON INFERIOR

ESTATUA VIVIENTE

TIERRA

Aspecto tierra

Las energías de tu reliquia te han otorgado el control sobre la frontera entre la carne y la piedra. Puedes lanzar *petrificar* de 6.º rango y *pisada segura* (solo para eliminar la petrificación) como conjuros innatos, cada uno una vez al día. Mientras estás de pie sobre la tierra, tu cuerpo se petrifica por reflejo en el momento en que te golpean, otorgándote



RELIQUIA DE FUEGO



RELIQUIA DE VIDA



RELIQUIA DE MENTE



RELIQUIA DE PLANTA



RELIQUIA DE SOMBRA



RELIQUIA DE AGUA

resistencia 5 al daño físico (excepto adamantita). Esta resistencia aumenta a 8 en cuevas o entornos subterráneos.

GEODA RODANTE

TIERRA

Aspecto tierra

Activar **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** A partir de piedra y cristal se forma una esfera que persigue a tus enemigos. Creas una geoda en una casilla desocupada en un radio de 30 pies (9 m). Puedes gastar una acción individual, que tiene el rasgo concentrar, para moverla hasta 30 pies (9 m) por el suelo. Si entra en el espacio de una criatura, esta ha de tener éxito en una salvación de Reflejos básica o sufrir 2d6 daño contundente; una criatura solo puede sufrir daño de esta forma una vez por turno, incluso si haces rodar la geoda a través de su espacio varias veces. La geoda persiste hasta 1 minuto o hasta que es destruida o Disipada; tiene CA 5, Dureza 10 y 40 Puntos de Golpe y es inmune a los golpes críticos y al daño de precisión.

DON INFERIOR

RECOMPENSA SUBTERRÁNEA

METAL TIERRA

Aspecto tierra

Tu reliquia produce metales y piedras para potenciar tus armas. Cada día, durante tus preparativos diarios, conjura un fragmento mágico de plata, hierro frío, oro o una piedra no preciosa o material metálico de tu elección (como bronce o granito). Si tu reliquia es una arma, absorbe inmediatamente el fragmento y adquiere un brillo mágico de dicho metal o piedra hasta tus siguientes preparativos diarios. Si tu reliquia no es una arma, el fragmento no se usa inmediatamente y puedes ponerlo en contacto con una arma de piedra o metal usando una acción de Interactuar para darle durante 10 minutos un brillo mágico de dicho metal o piedra. Mientras emite el brillo mágico, el arma interactúa con debilidades, resistencias y similares como si estuviera hecha de la piedra o el metal del fragmento. El brillo y el fragmento son obviamente mágicos por naturaleza y si no lo utilizas, desaparece cuando realizas tus siguientes preparativos diarios. En el 17º nivel, añade adamantita y plata del amanecer a las opciones disponibles.

DON SUPERIOR

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Cómo usar los objetos

Armas y armaduras

Runas

Runas de armadura

Armaduras

Runa de escudo

Escudos

Runas de arma

Armas mágicas

Alquimia

Bombas

Elixires

Venenos

Materiales alquímicos

Materiales

Magia momentánea

Munición

Aceites

Pociones

Pergaminos

Talismanes

Consumibles maravillosos

Adornos de poder

Objetos cúspide

Objetos de compañero

Objetos sostenidos

Bastones

Varitas

Objetos puestos

Gemas y obras de arte

Artefactos

Objetos inteligentes

Objetos malditos

Reliquias

Tabla de tesoros

Glosario e índice

LEVANTAR MURALLAS

TIERRA

Aspecto tierra

Activar **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia remodela la tierra a tu alrededor. Lanzas muro de piedra de 5º nivel.

DON SUPERIOR

TIERRA DESTROZADA

TIERRA

Aspecto tierra

Activar **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Los pulsos sísmicos de tu reliquia forman ondas en el suelo cercano, sacudiendo fragmentos afilados hacia la superficie. Un

área de piedra de 10 pies (3 m) de radio o de tierra con un radio de 60 pies (18 m) se transforma en terreno difícil. Una criatura que entra en una casilla afectada durante una acción de movimiento ha de tener éxito en una prueba de Acrobacias o una salvación de Reflejos o sufrir 1d6 puntos daño perforante; solo tiene que tirar una vez por acción de movimiento incluso si se mueve a través de varias casillas. A 6.º nivel y cada 4 niveles posteriores, aumenta el daño en 1d6.

Dones de vida

DESVIAR VITALIDAD

CURATIVO **VITALIDAD**

Aspecto vida

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Un aliado en un radio de 60 pies (18 m) recupera más Puntos de Golpe de los que tiene en ese momento mediante un efecto curativo de vitalidad dirigido sin duración; **Efecto** Tu reliquia actúa como un relé de vitalidad. Tú o una criatura voluntaria adyacente recuperáis un número de Puntos de Golpe igual a la cantidad que excede los Puntos de Golpe máximos de la criatura desencadenante; por ejemplo, si a la criatura desencadenante le faltaran 5 Puntos de Golpe y fuera objetivo de un conjuro curar que restaurara 12 Puntos de Golpe, tú o una criatura voluntaria adyacente recuperaríais los 7 Puntos de Golpe restantes.

DON SUPERIOR

VIDA DESBORDANTE

CURATIVO **VITALIDAD**

Aspecto vida

La fuerza vital fluye a través de ti y la energía de vitalidad hace que tu esencia vital estalle a través de tu piel como gotas de luz líquida. Obtienes un bonificador por objeto igual a la mitad del nivel de la reliquia (mínimo 1) a los Puntos de Golpe que recuperas de los conjuros curativos de vitalidad; este bonificador solo se aplica la primera vez por lanzamiento en que un conjuro en particular te cura.

DON INFERIOR

INEXTINGUIBLE

VITALIDAD

Aspecto vida

Tu conexión con la fuerza vital hace que seas más difícil de extinguir que los demás. Mueres por el estado moribundo 5, en lugar de moribundo 4. Si obtienes un éxito en una salvación contra un efecto de muerte o vacío, en su lugar obtienes un éxito crítico.

DON SUPERIOR

VIDA ETERNA

CURATIVO **VITALIDAD**

Aspecto vida

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Surgen enormes cantidades de energía vital. Durante 1 minuto, emites energía vital en una emanación de 10 pies (3 m) centrada en ti. Al final de tu turno, tú (si estás vivo) y las criaturas vivas aliadas en la emanación recuperáis 10 Puntos de Golpe. Si tú o una criatura aliada habrías de morir debido a un incremento del valor moribundo, puedes Disipar la activación como una acción gratuita para evitar la muerte; si lo haces, el valor de moribundo no aumenta.

DON EXCELENTE

OLEADA CURATIVA

CURATIVO **VITALIDAD**

Aspecto vida

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Liberas una onda de energía vital en un cono de 15 pies (4,5 m). Tú y cada objetivo vivo en el área recuperáis 1d4 PG por nivel de la reliquia.

DON INFERIOR

DAR ÓRDENES A UNA LEGIÓN

DON EXCELENTE

SACRILEGO

Aspecto infernal

Activar–Convocar legión ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia abre un portal en su interior, abrumando a tus enemigos con infernales. Lanzas *convocar infernal* de 6.º rango, pero convocas dos en vez de uno y puedes dar órdenes a ambos con 1 acción para Mantener un conjuro. Si la reliquia tiene el don fervor sacrílego, esta activación otorga también los efectos del mismo, sin gastar su uso diario. Durante el siguiente minuto, puedes usar la siguiente activación.

Activar–Reforzar legión ♦ (concentrar) **Desencadenante** Uno de los infernales convocados por Convocar legión es desterrado; **Efecto** Vuelves a convocar a ese mismo infernal en un espacio adyacente, vuelve con todos sus Puntos de Golpe y todos los estados, conjuros y otros efectos sobre él han finalizado antes de que lo vuelvas a convocar. Sin embargo, no recupera ninguna aptitud de uso limitado que usara antes, como conjuros innatos o aptitudes con una entrada de Frecuencia.

OTORGAR VIDA

DON INFERIOR

VITALIDAD

Aspecto vida

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Una infusión de energía vital de tu reliquia puede animar temporalmente un objeto inanimado. Transformas un objeto inanimado adyacente en un objeto animado con un nivel igual a la mitad del nivel de la reliquia y apropiado para el objeto (por lo que una escoba se convertiría en una escoba animada). El objeto lleva a cabo una única tarea simple que no puede ser de combate y que indicas cuando usas Otorgar vida, ignorando cualquier orden posterior. El objeto es descerebrado y trata de llevar a cabo la tarea sin pensar y de forma poco creativa. El objeto permanece animado durante 1 hora.

DESAFÍO INFERNAL

DON INFERIOR

Aspecto infernal; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto que se lleva puesto.

El poder infernal de tu reliquia te ofrece más protección contra los celestiales y te permite ignorar el daño. Mientras llevas la reliquia, obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra ataques de los celestiales y resistencia a un tipo de energía correspondiente al origen infernal de la reliquia (como la resistencia al fuego de un diablo). La resistencia es igual a la mitad del nivel de la reliquia (mínimo 1).

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

FERVOR PROFANO

SACRILEGO**Aspecto** infernal

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Energías profanas retuercen tus armas, llenándolas de rabia hacia todo lo que es bueno. Durante 1 minuto, tus armas y ataques sin armas obtienen la runa de arma *sacrílega* mientras las empuñas. Si una arma está al límite de runas de propiedad, puedes elegir una para que quede inactiva mientras la runa *sacrílega* surte efecto. Además, los Golpes que realizan tus aliados mientras están a menos de 30 pies (9 m) de ti obtienen el rasgo *sacrílego*.

DON SUPERIOR

MALDECIR HERIDA

MALDICIÓN **SACRILEGO****Aspecto** infernal; **Prerrequisitos** La reliquia es una arma.

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Tu Golpe con tu reliquia infinge daño a una criatura en un radio de 60 pies (18 m); **Efecto** El mal que contiene tu reliquia maldice la herida de un enemigo para asegurarse de que no se cure. La criatura desencadenante tiene que hacer una salvación de Voluntad o no puede recuperar los Puntos de Golpe perdidos por el daño del Golpe desencadenante hasta sus siguientes preparativos diarios. Si utilizas Maldecir herida sobre una criatura ya afectada por tu Maldecir herida, su aplicación anterior expira.

DON INFERIOR

PEQUEÑO AYUDANTE

SACRILEGO**Aspecto** infernal

Tu reliquia se vuelve inteligente y desarrolla una personalidad (normalmente una que choca con la tuya). Tu reliquia tiene una personalidad que corresponde al tipo de infernal asociado con el objeto, el rasgo sacrílego, visión precisa y oído impreciso hasta una distancia de 30 pies (9 m), la capacidad de entender y hablar un idioma que conoces y modificadores de Inteligencia, Sabiduría y Carisma de +0. Los modificadores totales por Percepción y Voluntad de tu objeto son iguales a tus modificadores por competencia en Percepción y Voluntad, respectivamente. Está entrenado en el Saber asociado a su tipo de infernal (como Saber [demonios]), con un modificador total de 2 + el nivel de la reliquia. A diferencia de la mayoría de objetos inteligentes, la reliquia no tiene acciones ni reacciones y no puede utilizar ninguna de sus propias activaciones.

DON INFERIOR

TRATO INFERNAL

SACRILEGO**Aspecto** infernal

Activar ♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Negocias con la fuerza maligna que potencia tu reliquia para obtener una bendición, aunque has de dar algo a cambio. Selecciona uno de los siguientes beneficios.

- Tu reliquia intenta contrarrestar un estado dañino que te afecta.
- Recuperas 3d8 o más 16 Puntos de Golpe. Se trata de un efecto curativo.
- Obtienes un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque durante 1 minuto.

DON SUPERIOR

Uno de los siguientes efectos determinados al azar te ocurre como pago, después de aplicar el beneficio.

- Quedas anonadado 1 durante 1 minuto.
- Quedas torpe 1 durante 1 minuto.
- Pierdes 1d8 Puntos de Golpe.
- Se te impone un penalizador -1 a las tiradas de daño durante 1 minuto.

Dones mentales

ALMACÉN DE CONOCIMIENTO

MENTAL**Aspecto** mental

Tu reliquia está imbuida de las impresiones psíquicas de épocas pasadas. Mientras la llevas encima, estás entrenado en 3 habilidades de Saber adicionales a elección del DJ que se ajustan al relato de la reliquia, decididas en el momento de obtener este don. Si la reliquia es de 9.º nivel, tienes competencia de rango experto en esas habilidades de Saber y si la reliquia es de 17.º nivel, tienes competencia de rango maestro en esas habilidades de Saber.

DON INFERIOR

BASTIÓN MENTAL

MENTAL**Aspecto** mental

Tu reliquia se hace cargo de algunos de tus procesos mentales y mejora otros. Obtienes telepatía; si la ya tienes, aumentas su alcance en 30 pies (9 m). Cada vez que has de quedarte anonadado, reduces el valor en 1. Estás permanentemente acelerado y puedes utilizar la acción adicional para Recordar conocimiento.

DON EXCELENTE

FILTRO DE PERCEPCIÓN

MENTAL**Aspecto** mental

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia llega a la mente de las criaturas cercanas y bloquea tu presencia de sus percepciones. Durante los siguientes 10 minutos, una criatura que entra en una emanación de 120 pies (36 m) de radio, centrada en ti, tiene que hacer una salvación secreta de Voluntad, tras lo cual queda temporalmente inmune durante 1 día.

Éxito crítico La criatura no se ve afectada.**Éxito** A la criatura se le impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para Buscarte o detectarte.

Fallo Filtras todos los sentidos de la criatura, dificultando que te detecte. Cuando te escondes o pasas desapercibido para la criatura, no te observa en cuanto haces algo que no sea Esconderte, Escabullirte o dar un Paso. Si hace una prueba de Percepción para Buscarte o detectarte de otra forma, obtiene un grado de éxito peor que el que ha sacado en la tirada y si haces una prueba de Sigilo para Ocultarte, Esconderte o escapar de su atención de otra forma, obtienes un grado de éxito mejor que el que has sacado en la tirada contra la criatura. Si llevas a cabo una acción hostil contra ella, el efecto termina para dicha criatura una vez completa da tu acción hostil.

Fallo crítico Como el fallo, pero el efecto no termina para la criatura si llevas a cabo una acción hostil contra ella.

RELIQUIAS DIRIGIDAS POR EL JUGADOR

Aunque estas reglas dan por sentado que tú, como DJ, estás proporcionando reliquias como una forma de tesoro con la aportación de los jugadores, puedes hacer que los jugadores tomen todas las decisiones necesarias sobre sus reliquias. Anima a los jugadores a elegir diferentes estilos de objetos y aspectos que encajen con la temática de sus personajes, en lugar de limitarse a elegir la combinación de opciones más poderosa. Haz que los jugadores describan cómo se vuelve más poderosa su reliquia durante el relato. ¿Qué actos de sesiones anteriores otorgaron poder a la reliquia? ¿Qué meditaciones o prácticas especiales realizaron para desbloquear nuevos dones? ¿Qué se siente al desarrollar la reliquia?

A medida que el objeto y el personaje suben de nivel, el jugador elige qué dones de la lista obtiene el objeto como parte del avance del personaje. Sigue ajustando el tesoro como de costumbre para incorporar reliquias al juego. De hecho, si el jugador intenta optimizar las combinaciones, probablemente serán más poderosas que con el método estándar.

GRITO PSÍQUICO**DON SUPERIOR****MENTAL****Aspecto** mental

Activar ♦♦ (concentrar) **Efecto** Tus pensamientos se acumulan antes de derramarse en un poderoso grito telepático. Los enemigos en un radio de 20 pies (6 m) centrado en ti han de hacer una salvación básica de Voluntad o sufrir 1d10 daño mental por cada 2 niveles de la reliquia. En caso de fallo crítico, también quedan anonadados 1 durante 1 minuto.

NEXO LINGÜÍSTICO**DON INFERIOR****MENTAL****Aspecto** mental

Tu reliquia te otorga una poderosa plasticidad neuronal y, como resultado, puedes aprender idiomas más fácilmente. Aprendes un idioma adicional a tu elección por cada 2 niveles de la reliquia (mínimo 1). Puedes reconvertir uno de los idiomas de la reliquia con una sola semana de tiempo libre.

RECÁLCULAR**DON INFERIOR****MENTAL****Aspecto** mental

Activar ♦ (concentrar) **Desencadenante** Fallas una tirada de ataque; **Efecto** El análisis de ángulos, probabilidades y muchos otros factores fluye de tu reliquia a tu mente después de fallar un ataque, preparándote para el siguiente. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente tirada de ataque contra el objetivo al que fallaste, siempre que sea antes del comienzo de tu siguiente turno.

Dones vegetales**DANZA DE LOS PÉTALOS****DON SUPERIOR****VEGETAL****Aspecto** planta

Activar ♦♦ (concentrar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Te transformas en una nube de pétalos y hojas, que te otorga el rasgo plaga, inmunidad al daño por caída, resistencia 5 al daño contundente y cortante y debilidad 5 al daño de área y de salpicadura. Puedes caber en espacios de solo unos centímetros de ancho, moviendo los pétalos que te componen a través del hueco. No obtienes la aptitud mente de plaga, por lo que los efectos mentales te siguen afectando. Como plaga, no puedes hablar, lanzar conjuros, utilizar acciones de manipular que requieren tus manos, activar tus objetos mágicos ni asestar ninguno de tus Golpes con tu cuerpo normal. Permaneces en esta forma durante 1 minuto o hasta que Disipas la activación. A 13.^{er} nivel, la reliquia obtiene una reacción que se activa cuando caes o sufres daño, aplicando las resistencias, debilidades e inmunidad al daño por caída de este don al efecto desencadenante.

ENREDADERA ASIDERO**DON SUPERIOR****VEGETAL****Aspecto** planta

Activar ♦ (ataque, manipular) **Efecto** Tu reliquia lanza una enredadera pegajosa de varios filamentos a un objetivo en un radio de 15 pies (4,5 m). Haz una tirada de ataque como si usaras un garfio, pero si sufres un fallo crítico en la prueba para anclarla, en su lugar obtienes un fallo. Una vez que la enredadera está anclada, las criaturas obtienen un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Atletismo para Trepar por la enredadera y un bonificador +5 pies (1,5 m) por estatus a la distancia que se mueven en una prueba con éxito mientras Trepan usando la enredadera.

La enredadera dura 1 día o hasta que vuelves a utilizar el efecto, momento en el que tu enredadera más antigua se marchita.

GERMINAR ALIADO**DON INFERIOR****VEGETAL****Aspecto** planta

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia madura rápidamente y anima a la materia vegetal cercana en forma de un aliado para que luche a tu lado, lanzando *convocar planta u hongo*, con un rango de la mitad del nivel del objeto, redondeado hacia arriba. Puedes Mantener esta activación como lo harías con el conjuro.

JARDÍN DEL BOTICARIO**DON INFERIOR****VEGETAL****Aspecto** planta

Tu reliquia cultiva potentes medicinas naturales. Cada noche, dos hierbas medicinales (u otras plantas) crecen de tu reliquia y pueden ser cosechadas inofensivamente durante tus siguientes preparativos diarios. Una criatura viva que consume una hierba con una acción de Interactuar recupera 1d8 Puntos de Golpe por cada 2 niveles de reliquia (mínimo 1d8). A 9.^º nivel, la reliquia cultiva tres hierbas cada noche y a 17.^º nivel, cuatro hierbas cada noche. Las hierbas se marchitan 1 día después de ser cosechadas.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Cómo usar los objetos
Armas y armaduras
Runas
Runas de armadura
Armaduras
Runa de escudo
Escudos
Runas de arma
Armas mágicas
Alquimia
Bombas
Elixires
Venenos
Materiales alquímicos
Materiales
Magia momentánea
Munición
Aceites
Pociones
Pergaminos
Talismanes
Consumibles maravillosos
Adornos de poder
Objetos cúspide
Objetos de compañero
Objetos sostenidos
Bastones
Varitas
Objetos puestos
Gemas y obras de arte
Artefactos
Objetos inteligentes
Objetos malditos
Reliquias
Tabla de tesoros
Glosario e índice

RUNAS COMO DONES

Puedes sustituir las runas por dones. Si decides permitir runas de propiedad en la reliquia, querrás que ocupen ranuras de runa. De lo contrario, puedes dar tantas o tan pocas como prefieras, como cualquier otro don. Las runas se clasifican en las categorías inferior, superior y excelente, pero has de usar su nivel y precio normales cuando ajustes el tesoro, en lugar del número y los niveles de la tabla de Dones de reliquia. Si utilizas la variante reliquias dirigidas por el jugador, se recomienda que no incluyas esta opción.

Agua

Armadura (Inferior) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (frío o fuego), resbaladiza; **Armadura** (mayor) resbaladiza mayor o superior

Arma (Inferior) cambiante

Aire

Armadura (Mayor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (electricidad o frío), invisibilidad; **Armadura** (Excelente) alada

Arma (Inferior) retornante; **Arma** (Mayor) animada, electrizante, tronante; **Arma** (Excelente) electrizante mayor, tronante mayor

Celestial

Arma (Mayor) sagrado

Fuego

Armadura (Inferior) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (fuego)

Arma (Inferior) flamígera; **Arma** (Mayor) flamígera mayor

Infernal

Armadura (Inferior) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (ácido, frío o fuego)

Arma (Mayor) sacrilego

Mente

Armadura (Inferior) atuendo; **Armadura** (Mayor) invisibilidad Muerte

Arma (Inferior) hiriente, toque fantasmal

Planta

Arma (Inferior) cambiante

Sombra

Armadura (Inferior) sombra; **Armadura** (Mayor) sombra mayor

Armadura (Excelente) sombra superior

Tierra

Armadura (Inferior) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (ácido); **Armadura** (Mayor) fortificación; **Armadura** (Excelente) fortificación mayor

Arma (Inferior) cambiante

Vida

Arma (Inferior) vitalizante; **Arma** (Mayor) vitalizante mayor

MEGAFLORA

VEGETAL

Aspecto planta

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Frecuencia** una vez al día;

Efecto Con un pulso de energía natural, tu reliquia hace crecer enormes plantas en un instante. La megaflora es de uno de los siguientes tipos, elegido por el DJ cuando la reliquia obtiene este don. Una megaflora aparece en un espacio desocupado de 10 pies (3 m) en un radio de 30 pies (9 m) y tiene 50 Puntos de Golpe, debilidad 5 al fuego, CA 37, Reflejos +20 y Fortaleza +30. Se mantiene durante 1 minuto o hasta que se reduce a 0 Puntos de Golpe.

• **Árbol de la vida** Un gran árbol con frutos vivificantes crece en la ubicación objetivo. Mientras se mantenga el árbol, las criaturas vivas a su alcance podrán usar una acción de Interactuar para arrancar y comerse uno de los frutos del árbol, recuperando 2d8+5 Puntos de Golpe; arrancar un fruto y no comérselo provoca que desaparezca instantáneamente. Este es un efecto curativo y de madera y una criatura específica solo puede curarse gracias al árbol una vez por asalto.

• **Espinias** Una planta espinosa de 10 pies (3 m) de altura o un tallo de bambú crece en el lugar objetivo. Mientras el tallo

DON EXCELENTE

persiste, cada asalto al final de tu turno, brotan del suelo estacas afiladas que infligen 6d8 daño perforante a todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m) centrada en la planta excepto a ti (Reflejos básica).

• **Flor cadáver** Una única flor de olor pútrido crece en la ubicación objetivo. Mientras la flor persiste, cada asalto al final de tu turno, todas las criaturas excepto tú en un radio de 20 pies (6 m) centrado en la planta han de tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedar indiscretas 2 (también aturdidas 2 en caso de fallo crítico). Se trata de un efecto de veneno.

ROCIADA DE POLEN

VEGETAL

Aspecto planta

Activar ♦♦ (concentrar, manipular) **Efecto** Tu reliquia rocía polen y esporas venenosas, infligiendo 1d6 daño por veneno por cada 2 niveles de reliquia (mínimo 1d6) a todas las criaturas en un cono de 15 pies (4,5 m) (salvación básica de Fortaleza). En caso de fallo crítico, los objetivos también quedan deslumbrados durante 1 asalto. No puedes volver a usar Rociada de polen durante 1d4 asaltos.

DON INFERIOR

TABLA DE TESOROS

Las siguientes tablas incluyen los objetos que aparecen en este libro organizados por nivel y categoría. El superíndice "PC" indica que el artículo es poco común y el superíndice "R" indica que es raro.

Consumibles de 1.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de muerte en vida inferior	Aceite	4 po	257
Néctar de purificación	Aceite	3 po	258
Ampolla horrible menor	Bomba	3 po	244
Bomba de pegamento menor	Bomba	3 po	245
Frasco de ácido menor	Bomba	3 po	255
Fuego de alquimista menor	Bomba	3 po	245
Antídoto menor	Elixir	3 po	246
Antiplaga menor	Elixir	3 po	246
Elixir de vida inferior	Elixir	3 po	246
Elixir de ojo de águila menor	Elixir	4 po	246
Elixir del guepardo menor	Elixir	3 po	247
Aceite de serpiente	Herramienta	2 po	251
Bola de humo menor	Herramienta	3 po	251
Cerilla	Herramienta	2 pp	251
Cetro luminoso	Herramienta	3 po	251
Munición brillante	Munición	3 po	255
Agua bendita	Otro	3 po	268
Agua sacrilega	Otro	3 po	268
Miniatura maravillosa, escala	Otro	3 po	269
Miniatura maravillosa, fogata	Otro	1 po	269
Piedra rúnica	Otro	3 po	269
Pergamino de conjuro de 1.º rango	Pergamino	4 po	262
Poción curativa inferior	Poción	4 po	259
Poción de gecko	Poción	3 po	259
Poción de huida de emergencia	Poción	3 po	260
Poción de recuerdos compartidos	Poción	4 po	260
Colmillo de lobo	Talismán	4 po	263
Cristal de potencia	Talismán	4 po	264
Garra de depredador	Talismán	3 po	265
Arsénico	Veneno	3 po	248
Veneno de ciempies gigante	Veneno	4 po	250
Objetos permanentes de 1.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Caldero ambulante	Otro	12 po	288
Anillo de sellos	Puesto	20 po	284
Piedra eón consumida ^{PC}	Puesto	9 po	294
Cristal de luz eterna	Sostenido	15 po	273
Consumibles de 2.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de ingratidez	Aceite	6 po	257
Aceite de potencia	Aceite	7 po	257
Elixir de ojo de gato	Elixir	7 po	247
Elixir de visión en la oscuridad menor	Elixir	6 po	247
Infusión del bravo menor	Elixir	7 po	247
Ungüento de plata	Herramienta	6 po	251
Ampolla efervescente	Talismán	7 po	263
Colgante de toro de bronce	Talismán	7 po	263
Colgante del ángel lloroso	Talismán	7 po	263
Gato de jade	Talismán	6 po	265
Insignia del mono	Talismán	6 po	265
Ópalo hipnótico	Talismán	7 po	266
Pantera de ónix	Talismán	7 po	267
Púa salvadora	Talismán	7 po	267

Objetos permanentes de 2.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Veneno de víbora negra	Veneno	6 po	250
Veneno letárgico	Veneno	7 po	250
Objetos permanentes de 3.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma +1	Arma	35 po	241
Arma de hierro frío de baja calidad	Arma	40 o más po	240
Arma de plata de baja calidad	Arma	40 o más po	240
Escudo de hierro frío de baja calidad	Escudo	34 po	233
Escudo de plata de baja calidad	Escudo	34 po	234
Rodela de hierro frío de baja calidad	Escudo	30 po	233
Rodela de plata de baja calidad	Escudo	30 po	234
Fular de mascarada	Puesto	30 po	290
Orientador ^{PC}	Puesto	28 po	294
Vendas de golpes poderosos +1	Puesto	35 po	297
Potencia +1 para arma	Runa	35 po	236
Consumibles de 3.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de muerte en vida menor	Aceite	12 po	257
Aceite de reparación	Aceite	9 po	257
Ampolla horrible moderada	Bomba	10 po	244
Bomba de pegamento moderada	Bomba	10 po	245
Frasco de ácido moderado	Bomba	10 po	245
Fuego de alquimista moderado	Bomba	10 po	245
Disparo de baliza	Munición	10 po	255
Flecha de zarcillo	Munición	10 po	255
Munición de impacto de conjuro I	Munición	12 po	255
Miniatura maravillosa, cofre	Otro	10 po	268
Pergamino de conjuro de 2.º rango	Pergamino	12 po	262
Poción curativa menor	Poción	12 po	259
Poción de respiración acuática	Poción	11 po	261
Orbe de aleación de baja calidad	Talismán	10 po	267
Piedra de paso de pluma	Talismán	8 po	267
Raíz de sepultura	Veneno	10 po	249
Objetos permanentes de 3.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Hacha de represalia	Arma	60 po	242
Horca del guerrero	Arma	50 po	243
Bastón de fuego	Bastón	60 po	279
Amuleto de protección contra la canalización ^{PC}	Puesto	56 po	284
Anillo de ventrilocuo	Puesto	60 po	284
Anillos de replicar	Puesto	50 po	286
Brazales de desvío de proyectiles	Puesto	52 po	287
Brazalete de celeridad	Puesto	58 po	287
Capa del coyote	Puesto	60 po	288
Colgante de ocultismo	Puesto	60 po	289
Fular danzante	Puesto	60 po	289
Gafas de rastreador	Puesto	60 po	290
Guantes del charlatán	Puesto	50 po	290
Máscara de personificar	Puesto	50 po	292
Ocular del artesano	Puesto	60 po	293
Símbolo brillante	Puesto	55 po	296
Sombrero del mago	Puesto	50 po	296
Retornante	Runa	55 po	239
Incensario de revelación menor	Sostenido	55 po	275

Instrumento de maestro menor	Sostenido	60 po	275
Varita de conjuro de 1. ^{er} rango	Varita	60 po	282
Consumibles de 4.^º nivel			
Elixir de forma de niebla menor	Elixir	18 po	246
Elixir de ojo de bombardero menor	Elixir	14 po	247
Elixir de puño de piedra	Elixir	13 po	247
Elixir de visión en la oscuridad moderado	Elixir	11 po	247
<i>Virote trepador</i>	Munición	15 po	256
<i>Miniatura maravillosa, caballo</i>	Otro	13 po	268
Poción de disminución	Poción	15 po	259
Poción de invisibilidad ^{PC}	Poción	20 po	260
Poción de roble	Poción	15 po	261
<i>Escama de tortuga dragón</i>	Talismán	13 po	264
<i>Gema de miedo</i>	Talismán	20 po	264
<i>Pico de buscasangre</i>	Talismán	20 po	267
Néctar de la flor del miedo	Veneno	16 po	249
Objetos permanentes de 4.^º nivel			
Arma +1 de golpe	Arma	100 po	241
Vendas de golpes poderosos +1	Arma	100 po	297
Bastón de animal	Bastón	90 po	278
Bastón de curación	Bastón	90 po	279
Bastón de mentalista	Bastón	90 po	280
Escudo recio inferior	Escudo	100 po	235
Cinturón de levantar peso	Puesto	80 po	289
Guantes del sanador	Puesto	80 po	291
Mangas de almacenamiento	Puesto	100 po	292
Máscara de demonio	Puesto	85 po	292
Símbolo del conflicto ^{PC}	Puesto	90 po	296
De golpe	Runa	65 po	236
Reforzante inferior	Runa	75 po	232
Toque fantasmal	Runa	75 po	239
Bolsa espaciosa I	Sostenido	75 po	273
Varita de ensanchar 1. ^º	Varita	100 po	283
Consumibles de 5.^º nivel			
Elixir de vida menor	Elixir	30 po	246
Elixir de ojo de águila moderado	Elixir	27 po	246
Elixir de toque del mar menor	Elixir	22 po	247
Elixir del guepardo moderado	Elixir	25 po	247
Munición de impacto de conjuro II	Munición	30 po	256
Lava solidificada	Otro	30 po	268
Pergamino de conjuro de 3. ^{er} rango	Pergamino	30 po	262
Poción de saltar	Poción	21 po	261
Amuleto de diente de tiburón	Talismán	23 po	263
Llave furtiva	Talismán	22 po	265
Menuki de tigre	Talismán	30 po	266
Saltamontes esmeralda	Talismán	30 po	267
Veneno de araña	Veneno	25 po	250
Objetos permanentes de 5.^º nivel			
Daga de la serpiente	Arma	150 po	242
Honda maullante	Arma	155 po	243
Armadura +1	Armadura	160 po	229
Armadura de hierro frío de baja calidad	Armadura	140 o más po	228
Armadura de plata de baja calidad	Armadura	140 o más po	228
Botas arbóreas	Puesto	160 po	286
Gafas de obsidiana	Puesto	150 po	290
Insignia de diplomático	Puesto	125 po	293
Piedra eón de conservación ^{PC}	Puesto	150 po	295
Atuendo	Runa	140 po	226

Potencia +1 para armadura	Runa	160 po	226
Resbaladiza	Runa	45 po	227
Sombra	Runa	55 po	227
Temible	Runa	160 po	239
Vitalizante	Runa	150 po	239
Erupción eterna	Sostenido	160 po	274
Escenario de bolsillo	Sostenido	138 po	274
Llave maestra	Sostenido	125 po	275
Varita de conjuro de 2. ^º rango	Varita	160 po	282
Varita de continuación 1. ^º	Varita	160 po	282
Varita de tormenta de fragmentos 1. ^º	Varita	160 po	283
Consumibles de 6.^º nivel			
Aceite de ingratidez mayor	Aceite	36 po	257
Aceite de muerte en vida moderado	Aceite	50 po	257
Ungüento contra la parálisis	Aceite	40 po	258
Antídoto moderado	Elixir	35 po	246
Antiplaga moderado	Elixir	35 po	246
Elixir de forma de niebla moderado	Elixir	56 po	246
Poción curativa moderada	Poción	50 po	259
Poción de la verdad ^{PC}	Poción	46 po	260
Poción de nadar	Poción	50 po	260
Poción de resistencia menor	Poción	45 po	260
Cubo de hierro	Talismán	50 po	264
Veneno de escorpión gigante	Veneno	40 po	250
Objetos permanentes de 6.^º			
Bastón de entrelazar	Arma	250 po	241
Kukri sangriento	Arma	240 po	243
Bastón de control	Bastón	230 po	278
Bastón de convocatoria	Bastón	230 po	279
Bastón de fantasmagorías	Bastón	230 po	279
Bastón de forma fluida	Bastón	230 po	279
Bastón de los muertos	Bastón	230 po	280
Bastón del poder elemental	Bastón	230 po	280
Bastón de protección	Bastón	230 po	281
Bastón del ojo que no parpadea ^{PC}	Bastón	230 po	281
Bastón frondoso	Bastón	225 po	281
Escudo de guardia contra conjuros	Escudo	250 po	234
Escudo del león	Escudo	245 po	234
Amuleto de resistencia	Puesto	245 po	284
Anillo de sellos mayor	Puesto	225 po	284
Capa clandestina ^{PC}	Puesto	230 po	288
Gargantilla de elocuencia	Puesto	200 po	290
Muérgado primigenio	Puesto	230 po	293
Piedra eón, germinación ^{PC}	Puesto	220 po	295
Cambiente	Runa	225 po	237
Preparado	Runa	200 po	227
Bolsa de nubes	Sostenido	225 po	273
Multiusos del viajero	Sostenido	200 po	276
Varita de ensanchar 2. ^º	Varita	250 po	283
Consumibles de 7.^º nivel			
Bola de humo mayor	Herramienta	53 po	251
Munición de impacto de conjuro III	Munición	70 po	256
Lava solidificada de Piconegro	Otros	70 po	268
Pergamino de conjuro de 4. ^º rango	Pergamino	70 po	262
Poción de aliento energético menor	Poción	70 po	259
Suero de cambio de sexo	Poción	60 po	261
Cabujón de bloqueo rápido ^{PC}	Talismán	70 po	263
Nudo del asesino	Talismán	66 po	266
Trofeo macabro	Talismán	55 po	267

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Objetos permanentes de 7º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Malla de luz de luna	Armadura	360 po	230
Herraduras de presteza	Compañero	340 po	272
Escudo de hierro frío de calidad normal	Escudo	340 po	233
Escudo de plata de calidad normal	Escudo	340 po	234
Escudo espinoso	Escudo	360 po	234
Escudo recio menor	Escudo	360 po	235
Rodela de hierro frío de calidad normal	Escudo	300 po	233
Rodela de plata de calidad normal	Escudo	300 po	234
Anillo de sustento ^{PC}	Puesto	325 po	285
Botas de salto	Puesto	340 po	287
Brazales con garras	Puesto	325 po	287
Capa de ilusiones	Puesto	360 po	288
Cinturón de recuperación ^{PC}	Puesto	340 po	289
Fular de mascarada mayor	Puesto	340 po	290
Piedra eón, nutritiva ^{PC}	Puesto	325 po	294
Piedra eón, regulación ^{PC}	Puesto	310 po	295
Piedra eón, retrasante ^{PC}	Puesto	350 po	294
Cambio de tamaño	Runa	350 po	226
Hiriente	Runa	340 po	238
Reforzante menor	Runa	300 po	232
Aire embotellado	Sostenido	320 po	273
Bolsa espaciosa II	Sostenido	300 po	273
Erupción eterna de Piconegro	Sostenido	360 po	274
Varita de conjuro de 3.º rango	Varita	360 po	282
Varita de continuación 2.º	Varita	360 po	283
Consumibles de 8º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Elixir de visión en la oscuridad mayor	Elixir	90 po	247
Miniatura maravillosa, barco ^{PC}	Otro	76 po	268
Vela de la verdad ^{PC}	Otro	75 po	269
Poción de disminución mayor	Poción	90 po	259
Poción de rapidez	Poción	90 po	260
Poción de volar	Poción	100 po	261
Diente del patíbulo	Talismán	100 po	264
Escama de tortuga dragón mayor	Talismán	75 po	264
Orbe de aleación de calidad normal	Talismán	80 po	267
Pico de buscasangre mayor	Talismán	100 po	267
Veneno de wyvern	Veneno	80 po	250
Objetos permanentes de 8º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Armadura +1 resiliente	Armadura	500 po	230
Bastón de animal mayor	Bastón	460 po	278
Bastón de curación mayor	Bastón	470 po	279
Bastón de fuego mayor	Bastón	450 po	280
Bastón de iluminación	Bastón	425 po	280
Bastón de mentalista mayor	Bastón	460 po	280
Collar de discreción	Compañero	475 po	272
Escudo de adamantita de calidad normal ^{PC}	Escudo	440 po	233
Escudo de madera del ocaso de calidad normal ^{PC}	Escudo	440 po	233
Escudo de plata del amanecer de calidad normal ^{PC}	Escudo	440 po	234
Escudo pavés de madera del ocaso de calidad normal ^{PC}	Escudo	560 po	233
Rodela de adamantita de calidad normal ^{PC}	Escudo	400 po	233
Rodela de madera del ocaso	Escudo	400 po	233

de calidad normal ^{PC}			
Rodela de plata del amanecer de calidad normal ^{PC}	Escudo	400 po	234
<i>Bandas de fuerza</i>	Puesto	500 po	286
<i>Guantes del amante</i>	Puesto	500 po	290
<i>Piedra eón, visualizadora^{PC}</i>	Puesto	425 po	294
<i>Astral</i>	Runa	450 po	236
<i>Corrosiva</i>	Runa	500 po	237
<i>Descomponedora</i>	Runa	500 po	237
<i>Electrizante</i>	Runa	500 po	237
<i>Flamígera</i>	Runa	500 po	238
<i>Gélida</i>	Runa	500 po	238
<i>Invisibilidad</i>	Runa	500 po	226
<i>Resbaladiza mayor</i>	Runa	450 po	227
<i>Resiliente</i>	Runa	340 po	226
<i>Resistente a la energía</i>	Runa	420 po	227
<i>Tronante</i>	Runa	500 po	239
<i>Peanza disparatada^R</i>	Sostenido	459 po	276
<i>Varita de ensanchar 3.º</i>	Varita	500 po	283
Consumibles de 9º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Elixir de vida moderado	Elixir	150 po	246
Elixir del guepardo mayor	Elixir	110 po	247
Munición de impacto de conjuro IV	Munición	150 po	256
Munición explosiva	Munición	130 po	256
Lava solidificada de la Montaña Pálida	Otro	150 po	268
Tridente de relámpago	Otro	110 po	269
Pergamino de conjuro de 5.º rango	Pergamino	150 po	262
Cristal de potencia mayor	Talismán	150 po	264
Ojo de basilisco	Talismán	150 po	266
Saltamontes esmeralda mayor	Talismán	150 po	267
Raíz araña	Veneno	110 po	249
Objetos permanentes de 9º nivel	Categoría	Precio	Pág.
<i>Collar de empatía</i>	Compañero	600 po	272
<i>Erupción eterna de la Montaña Pálida</i>	Compañero	700 po	273
<i>Extensible</i>	Runa	700 po	237
<i>Grave</i>	Runa	700 po	238
<i>Sombra mayor</i>	Runa	650 po	227
<i>Escudo del matadragones^{PC}</i>	Escudo	670 po	234
<i>Escudo de fuerza^{PC}</i>	Escudo	650 po	234
<i>Varita de conjuro de 4.º rango</i>	Varita	700 po	282
<i>Varita de continuación 3.º</i>	Varita	700 po	282
<i>Varita de tormenta de fragmentos 3.º</i>	Varita	700 po	283
<i>Garrote del capellán</i>	Arma	650 po	242
<i>Hoja de penumbra</i>	Arma	700 po	242
<i>Botas arbóreas mayores</i>	Puesto	700 po	285
<i>Brazaletes de atletismo</i>	Puesto	645 po	285
<i>Brazales de desvío de proyectiles mayores</i>	Puesto	650 po	286
<i>Guantes del charlatán mayores</i>	Puesto	600 po	286
<i>Capa del coyote mayor</i>	Puesto	650 po	287
<i>Fular danzante mayor</i>	Puesto	650 po	288
<i>Ojos del gato</i>	Puesto	700 po	290
<i>Guantes del sanador mayores</i>	Puesto	700 po	290
<i>Bolsillo de engaños</i>	Puesto	650 po	290
<i>Sombrero del mago mayor</i>	Puesto	650 po	292
<i>Anillo del mensajero</i>	Puesto	700 po	292
<i>Colgante de ocultismo mayor</i>	Puesto	650 po	293
<i>Máscara de personificar mayor</i>	Puesto	650 po	293

Cinturón de recuperación mayor ^{PC}	Puesto	600 po	294
Símbolo brillante mayor	Puesto	650 po	295
Mangas de almacenamiento mayores	Puesto	600 po	296
Gafas de rastreador mayores	Puesto	660 po	296
Anillo de ventrilocuo mayor	Puesto	670 po	296
Consumibles de 10. ^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Antídoto mayor	Elixir	160 po	246
Antiplaga mayor	Elixir	160 po	246
Elixir de forma de niebla mayor	Elixir	180 po	246
Elixir de ojo de águila mayor	Elixir	200 po	246
Infusión del bravo moderado	Elixir	150 po	247
Bulbo espiritual ^{PC}	Otro	200 po	268
Poción de resistencia moderada	Poción	180 po	260
Medallón de hierro	Talismán	175 po	266
Moneda desvanecedora	Talismán	160 po	266
Murciélagos momificado	Talismán	175 po	266
Aconito	Veneno	155 po	248
Objetos permanentes de 10. ^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma +2 de golpe	Arma	1000 po	241
Arma de hierro frío de calidad normal	Arma	880 o	240
		más po	
Arma de plata de calidad normal	Arma	880 o	240
		más po	
Armadura completa de la marea	Armadura	1000 po	230
Piel de anguila eléctrica	Armadura	950 po	230
Bastón de control mayor	Bastón	900 po	279
Bastón de convocatoria mayor	Bastón	900 po	279
Bastón de fantasmagorías mayor	Bastón	900 po	279
Bastón de forma fluida mayor	Bastón	900 po	279
Bastón de los muertos mayor	Bastón	900 po	280
Bastón de poder elemental mayor	Bastón	900 po	281
Bastón de protección mayor	Bastón	900 po	281
Bastón del ojo que no parpadea mayor ^{PC}	Bastón	900 po	281
Bardas del céfiro	Compañero	900 po	272
Escudo recio moderado	Escudo	1000 po	235
Guardián de la fuerza ^{PC}	Escudo	975 po	235
Yurta del explorador	Estructura	880 po	277
Amuleto de resistencia mayor	Puesto	975 po	284
Anillo de mentiras ^{PC}	Puesto	850 po	284
Capa clandestina mayor ^{PC}	Puesto	900 po	288
Cinto de animador	Puesto	1000 po	289
Corona de brujería	Puesto	1000 po	289
Gargantilla de elocuencia mayor	Puesto	850 po	290
Manto del charlatán ^{PC}	Puesto	980 po	293
Manto viviente	Puesto	1000 po	292
Máscara de demonio mayor	Puesto	900 po	292
Sandalias aladas ^{PC}	Puesto	850 po	295
Sello sombrío	Puesto	1000 po	296
Símbolo del conflicto mayor ^{PC}	Puesto	900 po	296
Túnica de espaldarazo	Puesto	1000 po	297
Vendas de golpes poderosos +2 de golpe	Puesto	1000 po	297
Botas del temerario	Puesto	900 po	287
Invisibilidad mayor	Runa	1000 po	226
Potencia +2 para arma	Runa	935 po	236
Reforzante moderado	Runa	900 po	232
Incensario de revelación moderado	Sostenido	900 po	275
Instrumento de maestro moderado	Sujetado	900 po	275
Varita de ensanchar 4. ^o	Varita	1000 po	283

Consumibles de 11. ^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de filos afilados ^{PC}	Aceite	250 po	257
Aceite de repulsión	Aceite	175 po	258
Ampolla horrible mayor	Bomba	300 po	244
Bomba de pegamento mayor	Bomba	250 po	245
Frasco de ácido mayor	Bomba	250 po	245
Fuego de alquimista mayor	Bomba	250 po	245
Munición de impacto de conjuro V	Munición	300 po	256
Lava solidificada del macizo Mhar	Otro	300 po	268
Pergamino de conjuro de 6. ^o rango	Pergamino	300 po	262
Poción de nadar mayor	Poción	250 po	260
Trofeo macabro mayor	Talismán	250 po	267
Resina de quemadura asoladora	Veneno	225 po	250
Objetos permanentes de 11. ^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma adamantina de calidad normal ^{PC}	Arma	1400 o	240
Arma de madera del ocaso de calidad normal ^{PC}	Arma	1400 o	240
Arma de plata del amanecer de calidad normal ^{PC}	Arma	1400 o	240
Himno del cazador	Arma	1300 po	243
Armadura +2 resiliente	Armadura	1400 po	230
Armadura de hierro frío de calidad normal	Armadura	1200 o	228
Armadura de plata de calidad normal	Armadura	1200 o	228
Escudo flotante ^{PC}	Escudo	1250 po	235
Escudo imán	Escudo	1350 po	234
Amuleto de contrarrestar ^{PC}	Puesto	1200 po	284
Anillos de replicar mayores	Puesto	1300 po	286
Gafas de obsidiana mayores	Puesto	1250 po	290
Gorjal del rugido primigenio	Puesto	1250 po	290
Ocular del artesano mayor	Puesto	1200 po	293
Vestidura de devoto	Puesto	1250 po	297
Potencia +2 para armadura	Runa	1060 po	226
Preparada mayor	Runa	1200 po	227
Sacrilega	Runa	1400 po	239
Sagrada	Runa	1400 po	239
Bolsa espaciosa III	Sostenido	1200 po	273
Cuerno de exorcismo	Sostenido	1250 po	273
Erupción eterna del Macizo Mhar	Sostenido	1400 po	274
Llave maestra mayor	Sostenido	1250 po	275
Varita de conjuro de 5. ^o rango	Varita	1500 po	282
Varita de continuación 4. ^o	Varita	1400 po	283
Consumibles de 12. ^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de animación ^{PC}	Aceite	330 po	257
Aceite de muerte en vida mayor	Aceite	400 po	257
Aceite de potencia mayor	Aceite	400 po	257
Ungüento contra la parálisis mayor	Aceite	325 po	258
Elixir de toque del mar moderado	Elixir	300 po	247
Munición perforante	Munición	400 po	256
Bulbo espiritual mayor ^{PC}	Otro	300 po	268
Poción curativa mayor	Poción	400 po	259
Poción de aliento energético moderada	Poción	400 po	259
Poción de habla verdadera ^{PC}	Poción	320 po	260
Banda de desaparición	Talismán	320 po	263
Ojo de comprensión	Talismán	400 po	266
Consumibles de 12. ^o nivel (Cont.)	Categoría	Precio	Pág.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Orbe de aleación exquisito de calidad normal ^{PC}	Talismán	400 po	263
Vino de sopor	Veneno	325 po	250
Objetos permanentes de 12.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma +2 de golpe mayor	Arma	2000 po	241
Vendas de golpes poderosos +2 de golpe mayor	Arma	2000 po	297
Armadura adamantina de calidad normal ^{PC}	Armadura	1600 o más po	228
Armadura de madera del ocaso de calidad normal ^{PC}	Armadura	1600 o	228
Armadura de plata del amanecer de calidad normal ^{PC}	Armadura	1.600 o	229
Armadura del león	Armadura	2000 po	230
Bastón de animal superior	Bastón	1900 po	278
Bastón de curación superior	Bastón	1800 po	279
Bastón de fuego superior	Bastón	1800 po	280
Bastón de mentalista superior	Bastón	1800 po	280
Bastón de poder arcano ^R	Bastón	1900 po	280
Anillo de nadar	Puesto	1750 po	284
Anillo de trepar	Puesto	1750 po	284
Capa de ilusiones mayor	Puesto	1750 po	288
Brillante	Runa	2000 po	236
De golpe mayor	Runa	1065 po	236
Fortificación	Runa	2000 po	226
Resistente a la energía mayor	Runa	1650 po	227
Temible mayor	Runa	2000 po	239
Escoba voladora	Sostenido	1900 po	274
Medicinas maravillosas	Sostenido	1800 po	276
Bastón frondoso mayor	Varita	1750 po	281
Varita de ensanchar 5.º	Varita	2000 po	283
Consumibles de 13.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Elixir de vida superior	Elixir	600 po	246
Munición de impacto de conjuro VI	Munición	600 po	256
Munición explosiva mayor	Munición	520 po	256
Lava solidificada del Risco de Droskar	Otros	600 po	268
Pergamino de conjuro de 7.º rango	Pergamino	600 po	262
Panacea ^{PC}	Poción	450 po	259
Poción de escudo de tiempo	Poción	600 po	259
Entramado de reparación ^{PC}	Talismán	525 po	264
Polvo de hongo de la muerte	Veneno	450 po	249
Objetos permanentes de 13.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Filo abrasador	Arma	2800 po	242
Malla élfica de calidad normal ^{PC}	Armadura	2500 po	229
Escudo recio mayor	Escudo	3000 po	235
Botas de propulsión	Puesto	3000 po	287
Cinturón de recuperación superior ^{PC}	Puesto	2500 po	289
Ojo de la fortuna	Puesto	2700 po	293
Botas de fuego infernal	Puestos	3000 po	287
Afilada ^{PC}	Runa	3000 po	236
Alada	Runa	2500 po	226
Animada ^{PC}	Runa	2700 po	236
Extensible mayor	Runa	3000 po	238
Onda de choque ^{PC}	Runa	3000 po	238
Reforzante mayor	Runa	2500 po	232
Reserva de conjuros ^{PC}	Runa	2700 po	238
Bolsa espaciosa IV	Sostenido	2400 po	273
Erupción eterna del Risco de Droskar	Sostenido	3000 po	274
Pizarras de cartas lejanas	Sostenido	2450 po	276

Varita de conjuro de 6.º rango	Varita	3000 po	282
Varita de continuación 5.º	Varita	3000 po	283
Varita de tormenta de fragmentos 5.º	Varita	3000 po	283
Consumibles de 14.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Antidoto superior	Elixir	675 po	246
Antiplaga superior	Elixir	675 po	246
Elixir de ojo de bombardero mayor	Elixir	700 po	247
Munición fantasmal	Munición	900 po	256
Bulbo espiritual superior ^{PC}	Otro	500 po	268
Poción de resistencia mayor	Poción	850 po	260
Colmillo de víbora	Talismán	850 po	264
Espiral aturdidora	Talismán	900 po	264
Objetos permanentes de 14.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Fogonazo de la tormenta	Arma	4000 po	242
Armadura +2 resiliente mayor	Armadura	4500 po	230
Cota salvavidas	Armadura	4000 po	230
Bastón de control superior ^{PC}	Bastón	4000 po	279
Bastón de convocación superior	Bastón	4000 po	279
Bastón de fantasmagorías superior	Bastón	4000 po	279
Bastón de forma fluida superior	Bastón	4000 po	279
Bastón de los muertos superior	Bastón	4000 po	280
Bastón de poder elemental superior	Bastón	4000 po	281
Bastón de protección superior	Bastón	4000 po	281
Bastón del ojo que no parpadea superior ^{PC}	Bastón	4000 po	281
Bola de cristal de cuarzo claro ^{PC}	Compañero	3800 po	273
Herraduras de presteza mayores	Compañero	4250 po	272
Amuleto de resistencia superior	Puesto	4400 po	284
Bandas de fuerza mayores	Puesto	4500 po	286
Botas de salto mayores	Puesto	4250 po	287
Muérgado primigenio mayor	Puesto	3900 po	293
Resiliente mayor	Runa	3440 po	226
Vitalizante mayor	Runa	4300 po	239
Varita de ensanchar 6.º	Varita	4500 po	283
Consumibles de 15.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de ofuscación	Aceite	1200 po	257
Elixir de vida superior	Elixir	600 po	246
Elixir de toque del mar mayor	Elixir	920 po	247
Infusión del bravo mayor	Elixir	700 po	247
Bala de piedra	Munición	1300 po	255
Munición de impacto de conjuro VII	Munición	1300 po	256
Lava solidificada de Ka	Otro	1300 po	268
Pergamino de conjuro de 8.º rango	Pergamino	1300 po	262
Poción de volar mayor	Poción	1000 po	261
Cristal de potencia superior	Talismán	1300 po	264
Bruma de niebla mental	Veneno	1000 po	248
Objetos permanentes de 15.º nivel	Categoría	Precio	Pág.
Escudo de hierro frío de alta calidad	Escudo	5500 po	233
Escudo de plata de alta calidad	Escudo	5500 po	234
Rodela de hierro frío de alta calidad	Escudo	5000 po	233
Rodela de plata de alta calidad	Escudo	5000 po	234
Amuleto de contrarrestar mayor	Puesto	5500 po	284
Capa de atravesar la tierra	Puesto	6500 po	288
Antimagia ^{PC}	Runa	6500 po	226
Astral mayor	Runa	6000 po	236
Corrosiva mayor	Runa	6500 po	237
Descomponedora mayor	Runa	6500 po	237
Electrizante mayor	Runa	6500 po	237
Flamígera mayor	Runa	6500 po	237

Gélida mayor	Runa	6500 po	238
Tronante mayor	Runa	6500 po	239
Bola de cristal de selenita ^{PC}	Sostenido	7000 po	273
Erupción eterna de Ka	Sostenido	6500 po	274
Varita de conjuro de 7. ^o rango	Varita	6500 po	282
Varita de continuación 6. ^o	Varita	6500 po	283
Consumibles de 16.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Elixir de ojo de águila superior	Elixir	2000 po	246
Poción de visión verdadera	Poción	1500 po	261
Orbe de aleación de alta calidad	Talismán	1500 po	267
Polvo de fantasma	Talismán	1800 po	267
Vapores de azufre	Veneno	1500 po	250
Objetos permanentes de 16.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma +3 de golpe mayor	Arma	10 000 po	241
Arma de hierro frío de alta calidad	Arma	9000 o más po	240
Arma de plata de alta calidad	Arma	9000 o más po	240
Carámbano	Arma	10 000 po	243
Bastón de curación verdadero	Bastón	9200 po	279
Bastón de poder arcano mayor ^R	Bastón	10 000 po	280
Escudo de adamantita de alta calidad ^{PC}	Escudo	8800 po	233
Escudo de madera del ocaso de alta calidad ^{PC}	Escudo	8800 po	233
Escudo de plata del amanecer de alta calidad ^{PC}	Escudo	8800 po	234
Escudo flotante mayor ^{PC}	Escudo	9000 po	235
Escudo pavés de madera del ocaso de alta calidad ^{PC}	Escudo	11 200 po	233
Escudo recio superior	Escudo	10 000 po	235
Rodela de adamantita de alta calidad ^{PC}	Escudo	8000 po	233
Rodela de madera del ocaso de alta calidad ^{PC}	Escudo	8000 po	233
Rodela de plata del amanecer de alta calidad ^{PC}	Escudo	8000 po	234
Piedra eón, amplificadora ^{PC}	Puesto	9750 po	294
Piedra eón, vistazo ^{PC}	Puesto	8500 po	294
Vendas de golpes poderosos +3 de golpe mayor	Puesto	10 000 po	297
Golpe rápido ^R	Runa	10 000 po	238
Potencia +3 para arma	Runa	8935 po	236
Reforzante superior	Runa	8000 po	232
Resbaladiza superior	Runa	9000 po	227
Bola de cristal de piedra lunar ^{PC}	Sostenido	7500 po	273
Varita de ensanchar 7. ^o	Varita	10 000 po	283
Consumibles de 17.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Ampolla horrible superior	Bomba	3000 po	244
Bomba de pegamento superior	Bomba	2500 po	245
Frasco de ácido superior	Bomba	2500 po	245
Fuego de alquimista superior	Bomba	2500 po	245
Munición de impacto de conjuro VIII	Munición	3000 po	256
Lava solidificada de Sakalayo	Otro	3000 po	268
Pergamino de conjuro de 9. ^o rango	Pergamino	3000 po	262
Poción de aliento por energía mayor	Poción	3000 po	259
Esquirla disipadora	Talismán	2400 po	264
Cicuta	Veneno	2250 po	248
Objetos permanentes de 17.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma adamantina de alta calidad ^{PC}	Arma	13 500 o más po	240

Arma de madera del ocaso de alta calidad ^{PC}	Arma	13 500 o más po	240
Arma de plata del amanecer de alta calidad ^{PC}	Arma	13 500 o más po	240
Filo abrasador mayor	Arma	13 800 po	242
Bola de cristal de peridoto ^{PC}	Armadura	12 500 po	273
Escama impenetrable ^{PC}	Armadura	12 800 po	230
Brazales de fuerza	Cúspide	15 000 po	270
Capa de rapidez	Cúspide	15 000 po	270
Cinturón de larga vida	Cúspide	15 000 po	270
Collar encantador	Cúspide	15 000 po	270
Corona de intelecto	Cúspide	15 000 po	270
Turbante de sabiduría	Cúspide	15 000 po	271
Escudo de oricalco de alta calidad ^R	Escudo	13 200 po	233
Rodela de oricalco de alta calidad ^R	Escudo	12 000 po	233
Anillo del mensajero mayor	Puesto	13 500 po	285
Bolsillo de engaños mayor	Puesto	12 500 po	286
Botas del temerario mayores	Puesto	14 000 po	287
Brazaletes de atletismo mayores	Puesto	13 000 po	288
Cinto de animador mayor	Puesto	13 000 po	289
Mochila de viajero ^{PC}	Puesto	14 800 po	292
Símbolo brillante superior	Puesto	13 500 po	296
Túnica de espaldarazo mayor	Puesto	13 500 po	297
Venda de ojos del terror	Puesto	15 000 po	297
Sombra superior	Runa	14 000 po	227
Vorpalina ^R	Runa	15 000 po	239
Erupción eterna de Sakalayo	Sostenido	15 000 po	274
Varita de conjuro de 8. ^o rango	Varita	15 000 po	282
Varita de continuación 7. ^o	Varita	15 000 po	283
Varita de tormenta de fragmentos 7. ^o	Varita	15 000 po	283
Consumibles de 18.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de muerte en vida superior	Aceite	5000 po	257
Poción curativa superior	Poción	5000 po	259
Poción de indetectabilidad	Poción	4400 po	260
Orbe de aleación exquisito de alta calidad ^{PC}	Talismán	4500 po	267
Objetos permanentes de 18.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma de oricalco de alta calidad ^R	Arma	22.500 o más po	240
Fogonazo de la tormenta mayor	Arma	21 000 po	242
Armadura +3 resiliente mayor	Armadura	24 000 po	230
Armadura de hierro frío de alta calidad	Armadura	20 000 o más po	228
Armadura de plata de alta calidad	Armadura	20 000 o más po	228
Incensario de revelación mayor	Contenida	19 000 po	275
Escudo indestructible ^R	Escudo	24 000 po	235
Escudo reflectante ^{PC}	Escudo	18 000 po	235
Amuleto de contrarrestar mayor ^{PC}	Puesto	20 000 po	284
Aparato inexplicable	Puesto	19 000 po	286
Corona de brujería mayor	Puesto	21 000 po	289
Gafas de obsidiana superiores	Puesto	20 000 po	290
Manto viviente mayor	Puesto	21 000 po	292
Símbolo del conflicto superior ^{PC}	Puesto	19 000 po	296
Brillante mayor	Runa	24 000 po	236
Fortificación mayor	Runa	24 000 po	226
Potencia +3 para armadura	Runa	20 560 po	226
Instrumento de maestro mayor	Sostenido	19 000 po	275
Medicinas maravillosas mayores	Sostenido	19 000 po	276

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

Tomo de posibilidad	Sostenido	22 000 po	276
Varita de ensanchar 8. ^o	Varita	24 000 po	283
Consumibles de 19.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite de potencia superior	Aceite	8000 po	257
Elixir de vida verdadero	Elixir	8000 po	246
Munición de impacto de conjuro IX	Munición	8000 po	256
Lava solidificada de Asedio del Túmulo	Otro	8000 po	268
Pergamino de conjuro de 10. ^o rango	Pergamino	8000 po	262
Extracto de loto negro	Veneno	6500 po	249
Objetos permanentes de 19.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Arma +3 de golpe superior	Arma	40 000 po	241
Vendas de golpes poderosos +3 de golpe superior	Arma	40 000 po	297 más po
Armadura adamantina de alta calidad ^{PC}	Armadura	32 000 o	228 más po
Armadura de madera del ocaso de alta calidad ^{PC}	Armadura	32 000 o	228 más po
Armadura de plata del amanecer de alta calidad ^{PC}	Armadura	32 000 o	229 más po
Armadura del león mayor	Armadura	30 500 po	230
Bola de cristal de obsidiana ^{PC}	Armadura	32 000 po	273
Escudo recio supremo	Escudo	40 000 po	235
Tercer ojo	Puesto	40 000 po	296
Alada mayor	Runa	35 000 po	226
De golpe superior	Runa	31 065 po	236
Reforzante suprema	Runa	32 000 po	232
Erupción eterna de Asedio del Túmulo	Sostenido	40 000 po	274
Varita de conjuro de 9.^o rango	Varita	40 000 po	282
Varita de continuación 8.^o	Varita	40 000 po	283
Consumibles de 20.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Aceite antimagia ^R	Aceite	13 000 po	257
Lágrimas de la muerte	Veneno	12 000 po	249
Objetos permanentes de 20.^o nivel	Categoría	Precio	Pág.
Armadura +3 resiliente superior	Armadura	70 000 po	230
Malla élfica de alta calidad ^{PC}	Armadura	52 000 po	229
Cota salvavidas mayor	Armadura	52 500 po	230
Armadura de oricalco de alta calidad ^R	Armadura	55 000 o	228 más po
Resiliente superior	Runa	49 440 po	226
Bastón de poder arcano superior ^R	Varita	90 000 po	280
Varita de ensanchar 9. ^o	Varita	70 000 po	283
Martillo del cielo	Arma	70 000 po	243
Bandas de fuerza superiores	Puesto	70 000 po	286
Susurro de la primera mentira ^R	Puesto	60 000 po	296

GLOSARIO E ÍNDICE

Las referencias a páginas precedidas de "MJ" se refieren a páginas del Manual de juego. Todas las demás hacen referencia a este libro.

a dos manos (rasgo de arma) MJ 282

Abadar (dios) 161

Abaddon (Plano) 179

aberración (rasgo) Las aberraciones son criaturas de más allá de los Planos o corrupciones del orden natural.

Abrir por la fuerza 93, MJ 235

Absalom 143, 146

acceso Puedes seleccionar un elemento poco común de las reglas si cumples los criterios listados en su entrada de acceso. 23

aceite (rasgo) 257, 257 a 258 (objetos)

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) MJ 409

actividad Una categoría de acción que normalmente requiere más de una acción individual. Las actividades de tu turno requieren 2 acciones (») o 3 acciones (»». Las actividades de exploración y tiempo libre pueden durar minutos, horas o días.

actividades de exploración 38 a 42, MJ 438 a 439

acuático (rasgo) Las criaturas acuáticas se sienten como en casa bajo el agua. A sus Golpes sin arma contundentes y cortantes no se les impone el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua. Las criaturas acuáticas pueden respirar agua, pero no aire.

adamantita (material) 228, 233, 240, 253

aflicción Una aflicción puede afectar a una criatura durante bastante tiempo, en varias etapas diferentes. Los tipos más comunes son maldiciones, enfermedades y venenos. 86 a 89, MJ 430-431

ágil (rasgo de arma) El penalizador por ataque múltiple que se te impone con esta arma en el segundo ataque de tu turno es -4 en vez de -5 y -8 en vez de -10 en el tercer ataque y siguientes del turno.

agua (rasgo) Los efectos con el rasgo agua manipulan o conjuran agua.

Los que manipulan agua no tienen efecto en una zona sin agua. Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por agua o tienen una conexión con el agua mágica. 173

aire (rasgo) Los efectos con el rasgo aire manipulan o conjuran aire.

Los que manipulan aire no tienen efecto en el vacío o en una zona sin aire. Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por aire o tienen una conexión con el aire mágico. 173

Akiton 145

alcance (rasgo de arma) MJ 282

aldea (rasgo) 170

alghollith 160

Alkenstar 152

alquímica (rasgo de propulsión de los vehículos) 211

alquímicoo (rasgo) 221, 244 a 251 (objetos)

bombas 244 a 245

elixires 246 a 247

material 251

venenos 248 a 250

Alta Mar 147

ambientación 134 a 141

Amos del Pacto 148

Anastasia 155

Andoran 150, **154**, 164, 167

anfibio (rasgo) Una criatura anfibia puede respirar agua y aire, incluso fuera de su entorno preferido, normalmente de forma indefinida pero al menos durante horas. Estas criaturas suelen tener Velocidad de nado. A sus Golpes sin arma contundentes y cortantes no se les impone el penalizador -2 habitual por estar bajo el agua.

ángel (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Plano del Nirvana. La mayoría son sagrados, tienen visión en la oscuridad y debilidad a lo sacrílego.

animal (rasgo) Un animal es una criatura con una inteligencia relativamente baja. Normalmente no tiene un modificador por Inteligencia superior a -4, no puede hablar idiomas y no puede ser entrenado en habilidades basadas en la Inteligencia.

aparición (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un eco espiritual, a menudo de alguien que sufrió una muerte trágica. Dar descanso a una aparición implica a menudo resolver sus asuntos pendientes. Una aparición a la que no se otorga descanso regresa al cabo de cierto tiempo. 100 a 108

Arazni 152

Arcadia 145

arcano (rasgo) Esta magia procede de la tradición arcana, que se basa en la lógica y la racionalidad. Cualquier cosa con este rasgo es mágica.

arconte (rasgo) Los miembros de esta familia de celestiales son los protectores del Cielo y son sagrados. Tienen visión en la oscuridad y debilidad a lo sacrílego.

arma (objeto mágico) 236 a 243, MJ 275 a 286

armadura (objeto mágico) 226 a 231, MJ 271 a 273

Aroden 143, 144, 146

arquetipo Una temática especial adicional para tu personaje que puedes elegir usando tus dotes de clase. MJ 215 a 223 variante de arquetipo libre 83

Arrasador de Árboles 155

artefacto (rasgo) **300**, 300 a 303 (objetos)

asesentamientos 168 a 171

Asmodeo (dios) 150, 161, 180

aspecto aspecto de reliquia 308

astral (rasgo) Las criaturas astrales son nativas del Plano Astral y pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de dicho Plano.

ataque (rasgo) Una aptitud con este rasgo implica un ataque. Por cada ataque que llevas a cabo más allá del primero en tu turno, se te impone un penalizador por ataque múltiple.

ataques por sorpresa 38, 43

ateísmo 163

atemporal (rasgo) 172

Aucturno 145

auditivo (rasgo) Las acciones y efectos auditivos se basan en el sonido.

Una acción con el rasgo auditivo solo puede realizarse con éxito si la criatura que la utiliza puede hablar o producir los sonidos necesarios. Un conjuro o efecto con el rasgo auditivo solo 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. Esto es diferente de un efecto sónico, que sigue afectando a los objetivos que no pueden oírlo (como los objetivos sordos) si el efecto en sí emite sonido.

aura (rasgo) Un aura es una emanación que emana continuamente de ti, afectando a las criaturas en un radio determinado. Aura también puede referirse a la firma mágica de un objeto.

avalancha (desastre natural) 96

aventura Un relato único (que incluye el escenario, la trama y la conclusión). Los PJs juegan una aventura a lo largo de una o más sesiones de juego y puede formar parte de una campaña mayor.

amenazas 71 a 72

arcos narrativos 73

Aventuras publicadas por Paizo 9

Cómo preparar aventuras 8 a 9

diseño de aventuras 68 a 74

recetas de aventuras 68 a 71

azata (rasgo) Esta familia de celestiales es nativa del Elíseo. Son típicamente sagrados y tienen visión en la oscuridad y debilidad al hierro frío y a lo sacrílego.

Azlant 145

Baba Yaga 155

bajo (amenaza de encuentro) 75

barrido (rasgo de arma) MJ 282

Bastión de Belkzen 149

bastón (rasgo) **278**, 278 a 281 (objetos)

batallas especiales combatir desde una montura, combate acuático y aéreo 29 a 31, MJ 437

bestia (rasgo) Una criatura similar a un animal pero con un modificador por Inteligencia de -3 o superior suele ser una bestia. A diferencia de un animal, una bestia puede ser capaz de hablar y razonar.

bomba (rasgo) **244**, objetos (244 a 245)

Brevoy 153

Búsqueda del Cielo 143, 149

Caballeros de Última Muralla (facción) 164

Caballeros del Águila (facción) 164

Caballeros Infernales (facción) 164

Cala Sangrienta 151

Calistria (diosa) 161

Camino Dorado, el 148

campaña Una historia en serie centrada en un único grupo de personajes y que se desarrolla a lo largo de varias aventuras. 64 a 67 cómo terminar la campaña 67 estructuras básicas de la campaña 65

campañas abiertas 60, **71**

Capitanes Libres de los Grilletes (facción) 151, **164**

Casmaron 144

Castrovell 143, 145

Cayden Cailean (dios) 161

CD [Clase de dificultad] Ver también Clase de dificultad 52 a 55, MJ 401

CD de Diplomacia 54

CD de Engaño 54

CD de habilidades sociales 54

CD de Interpretar 54

CD de Intimidación 54

CD de Reunir información 54

CD para Adiestrar un animal 53

CD para Aprender un conjuro 53

CD para Elaborar 53

CD para Identificar alquimia 53

CD para Identificar magia 53

CD para Obtener ingresos 54

CD para Rastrear 54

CD para Recordar conocimiento 54

CD para Sentir la dirección 55

CD para Subsistir 55

CD sencillas 53

CD y alcance del Saber 54

celestial (rasgo) Las criaturas que proceden o tienen una fuerte conexión con los Planos sagrados se denominan celestiales. Los celestiales

Introducción

Cómo dirigir la partida

Cómo crear partidas

La Era de los Presagios Perdidos

Subsistemas

Tesoros

Tabla de tesoros

Glosario e índice

pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Cheliax 150

Cielo (Plano) 179

cieno (rasgo) Los cienos son criaturas de anatomía simple. Suelen tener modificadores por atributos mentales bajos e inmunidad a los efectos mentales y al daño de precisión.

ciudad (rasgo) 170

ciudades 168 a 171

civilización (cómo crear mundos) 136 a 139

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 de Percepción), suma 10 al mismo. 52 a 55, MJ 401

clima 95 a 97

colaboración 8

colaboración narrativa 19 a 20

combate acuático 30 a 31

combate aéreo 30, MJ 437

combatir desde una montura 29 a 30

Cómo adjudicar las acciones 27 a 28

Cómo decidir sobre las reglas 15 a 17

compañero (rasgo) 272

competencia mínima 53

competencia Una medida de la aptitud de un personaje en una tarea o cualidad específica, con cinco rangos: no entrenado, entrenado, experto, maestro y legionario. La competencia otorga un bonificador por competencia. No estar entrenado añade un bonificador +0. Tener el rango entrenado, experto, maestro o legionario añade tu nivel más 2, 4, 6 u 8, respectivamente. MJ 11, 400

competencia mínima para pruebas 53

competencias sin nivel 83

complejo (rasgo) Un riesgo con este rasgo tiene turnos en un encuentro.

composición del grupo 20 a 21

PX para grupos de distintos tamaños 56 a 57

común (rasgo) Cualquier cosa que no tiene otro rasgo de rareza (poco común, raro o único) tiene automáticamente el rasgo común. Esta rareza indica que una aptitud, objeto o conjuro está disponible para todos los jugadores que cumplen los requisitos para ello.

concentrar (rasgo) Una acción con este rasgo requiere cierto grado de concentración y disciplina mental.

consciente (rasgo) 173

Consorcio de Aspis (facción) 151, 164

constructo (rasgo) Un constructo es una criatura artificial alimentada por una fuerza distinta a la vitalidad o el vacío. Los constructos suelen carecer de mente; son inmunes al daño por sangrado, los efectos de muerte, la enfermedad, la curación, los ataques no letales, el veneno, la vitalidad, el vacío y los estados condensado, drenado, fatigado, inconsciente, indisposto y paralizado; y pueden tener una Dureza basada en los materiales utilizados para construir sus cuerpos. Los constructos no son criaturas vivas ni muertos vivientes. Cuando se les reduce a 0 Puntos de Golpe, son destruidos.

consumible (rasgo) 221, (objetos) 244 a 251, 255 a 269

consumible maravilloso (objeto mágico) 268 a 269

contacto (rasgo) 248

contundente (tipo de daño) Un tipo de daño físico. MJ 409

Corona del Mundo 145

Corona del Oeste 150

cortante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. MJ 409

cosmología 140 a 141

coste de la vida 50, MJ 295

creación de personajes 9

criatura Un participante activo en el relato y en el mundo. Esto incluye monstruos y PNJs (personajes no jugadores, interpretados por el Director de juego) y PJs (personajes jugadores, interpretados por los otros jugadores).

aptitudes de rasgo de las criaturas 126 a 127

cómo crear criaturas 112 a 129

cómo crear PNJs 128 a 129

diseño de aptitudes 123 a 125

Planificación para crear criaturas 115

Planificación para crear PNJ 129

Cruzada Brillante 149

Cuervos de Plata 150

curación (rasgo) Un efecto de curación restablece el cuerpo de una criatura, normalmente devolviéndole Puntos de Golpe, pero a veces eliminando enfermedades u otros efectos debilitantes.

cúspide (rasgo) 270

daimonion (rasgo) Una familia de infernales engendrados en el desolado Plano de Abaddon, la mayoría de los daimonions son sacrílegos. Suelen tener visión en la oscuridad y debilidad a lo sagrado.

demonio (rasgo) Los demonios son una familia de infernales que proceden o tienen su origen en las Fisuras Exteriores. La mayoría son irremediablemente sacrílegos y tienen visión en la oscuridad. 160

derrumbamiento (desastre natural) 96

desastre desastres naturales 96 a 97

descansar 42 a 43, MJ 439

descanso de larga duración 50

descerebrado (rasgo) Una criatura descerebrada tiene atributos mentales programados o rudimentarios. La mayoría de sus modificadores de atributos mentales (si no todos) son -5. Es inmune a todos los efectos mentales.

Deskarí 153

Desna (diosa) 161

desventura (rasgo) Un efecto de desventura altera negativamente cómo tiras los dados. Nunca puedes sufrir más de un efecto de desventura en una sola tirada. Si se aplicarían varios efectos de desventura, el DJ decide cuál es el peor y lo aplica. Si un efecto de fortuna y un efecto de infortunio se aplican a la misma tirada, los dos se anulan mutuamente y se tira con normalidad. MJ 401

detección (rasgo) Los efectos con este rasgo intentan determinar la presencia o ubicación de una persona, objeto o aura.

Detectar magia (actividad de exploración) 41, MJ 438

diablo (rasgo) Los diablos son una familia de infernales del Infierno y la mayoría son irremediablemente sacrílegos. Suelen tener visión en la oscuridad mayor, inmunidad al fuego y telepatía. 160

días de la semana 145

Dimensión del Tiempo (dimensión) 181

dimensiones 181

dinosaurio (rasgo) Estos reptiles han sobrevivido desde la prehistoria.

dioses 139 a 140, 161 a 163

disimulado (rasgo) Un conjuro con el rasgo disimulado puede lanzarse sin pronunciar un encantamiento y no tiene manifestaciones obvias.

diversidad funcional 21 a 22

divino (rasgo) Esta magia proviene de la tradición divina y extrae el poder de dioses o fuentes similares. Cualquier cosa con este rasgo es mágica.

don don de reliquia 309 a 319

dragón (rasgo) Los dragones son criaturas reptilianas, a menudo alas o con la capacidad de volar. La mayoría pueden exhalar energía mágica y son inmunes al sueño y la parálisis. 160

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

- Druma** 166
- duelos** (subsistema) Un subsistema para un combate uno a uno o una competición de lanzamiento de conjuros en la que los participantes se rigen por reglas específicas acordadas antes de que comience el duelo. 202 a 203
- dungeon** (entorno) 94
- Dureza** Estadística que representa la durabilidad de un objeto. 252, MJ 269
- Eje** (Plano) 179
- Ejércitos de Exploración** 154
- 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) MJ 409
- elemental** (rasgo) Los elementales son criaturas directamente ligadas a un elemento y nativas de los Planos Elementales. Los elementales no necesitan respirar.
- elfo** 157
- Elíseo** (Plano) 179
- elixir** (rasgo) 246, 246 a 247 (objetos)
- elixir de orquídea solar** 148
- emoción** (rasgo) Este efecto altera las emociones de una criatura. Los efectos con este rasgo siempre tienen también el rasgo mental. Las criaturas con entrenamiento especial o que tienen una inteligencia mecánica o artificial son inmunes a los efectos de emoción.
- enano** 157
- encuentro** Modo de juego en el que el tiempo se mide en asaltos de 6 segundos y los participantes utilizan acciones precisas. El combate tiene lugar en encuentros.
cómo dirigir los encuentros 24 a 33, MJ 435 a 437
cómo terminar el encuentro 32
diseño de los encuentros 75 a 81
encuentros evitados 32
iniciativa 24, MJ 435
- encuentros sociales** 31 a 32, 80, 81
- energía** (tipo de daño) Una categoría abierta que incluye el daño por ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sónico, vacío y vitalidad. MJ 409
- enfermedad** (rasgo) Un efecto con este rasgo aplica una o más enfermedades. Una enfermedad suele ser una aflicción. 88 a 89
- enfocado** (rasgo) 221
- Enorme** (tamaño) Una criatura Enorme ocupa un espacio de 15 pies (4,5 m) por 15 pies (4,5 m) (9 casillas en el tablero). Suele tener un alcance de 15 pies (4,5 m) si la criatura es alta o de 10 pies (3 m) si es larga.
- entorno** 90 a 97
- entorno acogedor** 6 a 8
- eólica** (rasgo de propulsión de vehículos) 211
- eón** (rasgo) Estos monitores son los autodenominados defensores de la realidad. Los eones tradicionales tienen naturalezas y formas dualistas y mantienen una dicotomía de intereses, aunque los axiomitas y los inevitables no. Los eones que no son axiomitas ni inevitables se comunican a través de una extraña mescolanza telepática de señales sensoriales llamada visualizado.
- Era de los Presagios Perdidos**, la 143 a 181
- Erastil** (dios) 161
- errático** (rasgo) 172
- erupción volcánica** (catástrofe natural) 96
- escenario**
cómo diseñar tu propio escenario 134 a 141
- Escenario de campaña de la Era de los Presagios Perdidos 142 a 181
- escudo** (objeto mágico) 232 a 235, MJ 274
- escudriñamiento** (rasgo) Un efecto de escudriñamiento te permite ver, oír u obtener información sensorial a distancia utilizando un sensor o aparato, en lugar de tus propios ojos y oídos.
- especialización crítica** MJ 283
- Espira Mordiente**, la 147
- espíritu** (rasgo) Los espíritus son criaturas efímeras definidas por su esencia espiritual. Suelen carecer de forma material.
- espiritual** (tipo de daño) MJ 409
- estadísticas de nación** 167
- estático** (rasgo) 173
- estructura** (rasgo) 274
- etéreo** (rasgo) Las criaturas etéreas son nativas del Plano Etérico y pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de dicho Plano.
- etnias humanas** 156 a 157
- Exaltados, los** (facción) 164
- expandible** (rasgo) 269
- exploración** (rasgo) Una actividad con este rasgo tarda más de un turno en llevarse a cabo y normalmente solo puede usarse durante el modo exploración.
- exploración** Un modo de juego utilizado para viajar, investigar y explorar. El DJ determina el paso del tiempo.
cómo dirigir la exploración 34 a 43, MJ 438 a 439
- Extensión de Mwangi** 151
- extradimensional** (rasgo) Este efecto u objeto crea un espacio extradimensional. Un efecto extradimensional colocado dentro de otro espacio extradimensional deja de funcionar hasta que se retira.
- extremo** (amenaza de encuentro) 75
- Farasma** (diosa) 162
- Fe Verde** 163
- félido** 158
- Filos del León, los** (facción) 165
- finito** (rasgo) 172
- físico** (tipo de daño) Una agrupación de daño contundente, perforante y cortante. MJ 409
- Fisuras Exteriores, las** (Plano) 180
- floritura** (rasgo) Las acciones de floritura son acciones que requieren demasiado esfuerzo para realizar un gran número de ellas seguidas. Solo puedes usar 1 acción con el rasgo floritura por turno.
- fluido** (rasgo) 172
- Forja de la Creación, la** (Plano) 175
- fortuna** (rasgo) Un efecto de fortuna altera beneficiosamente cómo tiras tus dados. Nunca puedes alterar una sola tirada con más de un efecto de fortuna. Si se aplican múltiples efectos de fortuna, has de elegir cuál usar. Si un efecto de fortuna y un efecto de infortunio se aplicarían a la misma tirada, los dos se anulan mutuamente y tiras con normalidad. MJ 401
- frío** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por frío. Las criaturas con este rasgo tienen una conexión con el frío mágico.
- frío** (tipo de daño) MJ 409
- fuego** (rasgo) Los efectos con el rasgo fuego infligen daño por fuego o lo conjuran o manipulan. Los que manipulan el fuego no tienen efecto en un área sin fuego. Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por fuego o tienen una conexión con el fuego mágico. 173
- fuego** (tipo de daño) MJ 409
- fuerza** (rasgo) Los efectos con este rasgo infligen daño por fuerza o crean objetos hechos de pura fuerza mágica.

fuerza (tipo de daño) MJ 409**Galt** 150**Gargantuesco** (tamaño) Este tamaño de criatura ocupa un espacio de al menos 20 pies (6 m) por 20 pies (6 m) (16 casillas en el tablero), pero puede ser mucho mayor. Las criaturas Gargantuescas normalmente tienen un alcance de 20 pies (6 m) si son altas o 15 pies (4,5 m) si son largas, pero las más grandes podrían tener un alcance mucho mayor.**Garund** 144**Geb** 152**gemas y obras de arte** 298 a 299**genio** 160**gigante** (rasgo) Los gigantes son criaturas humanoides enormes. 160**Gloriosa Recuperación, la** 150**gnomo** 158**goblin** 158**Goka** 145**Golarion** Golarion es el mundo más importante del Escenario de campaña de los Presagios Perdidos. 143

mapas 142, 144

Gorum (dios) 162**Gozreh** (dios) 162**Gran Caída, la** 143, 144**Gran Más Allá, el** Nombre colectivo para todos los planos de existencia del multiverso conocido. 145**Grande** (tamaño) Una criatura Grande ocupa un espacio de 10 pies (3 m) por 10 pies (3 m) (4 casillas en el tablero). Normalmente tiene un alcance de 10 pies (3 m) si la criatura es alta o de 5 pies (1,5 m) si es larga.**gravedad alta** (rasgo) 172**gravedad baja** (rasgo) 172**gravedad extraña** (rasgo) 172**gravedad subjetiva** (rasgo) 172**Grilletes, los** 147**guardias** 43**Guerras de la Sangre Goblin, las** 150**hada** (rasgo) Las criaturas del Primer Mundo se llaman hadas.**hambre y sed** 43**Heraldos de la Noche, los** (facción) 165**herida** (rasgo) 248**Herida del Mundo, la** 155**Hermea** 147**hexploración** (subsistema) Un subsistema de exploración que utiliza un mapa terrestre dividido en secciones hexagonales. 206 a 209**hierro frío** (material) 228, 233, 240, 253**hojas finales** 154**hombre lagarto** 158**hombre serpiente** 160**hongo** (rasgo) Las criaturas fúngicas tienen el rasgo hongo. Son distintas a los hongos normales.**humanoide** (rasgo) Las criaturas humanoides razonan y actúan como los humanos. Normalmente se mantienen erguidas y tienen dos brazos y dos piernas.**idiomas regionales** 159**ilimitado** (rasgo) 172**Ilizmagorti** 147**ilusión** (rasgo) Los efectos y objetos mágicos con este rasgo implican estímulos sensoriales falsos.**Imperio Padishah de Kelesh, el** 144, 148**incapacitación** (rasgo) Una aptitud con este rasgo puede sacar a un personaje completamente del combate o incluso matarlo y es más difícil de usar contra un personaje más poderoso. Si un conjuro

tiene el rasgo incapacitación, cualquier criatura de más del doble del nivel del conjuro trata el resultado de su prueba para evitar quedar incapacitada por el mismo como un grado de éxito mejor o el resultado de cualquier prueba que el lanzador del conjuro ha hecho para incapacitarlo como un grado de éxito peor. Si cualquier otro efecto tiene el rasgo incapacitación, una criatura de nivel superior al objeto, criatura o riesgo que genera el efecto obtiene los mismos beneficios.

incendio forestal (desastre natural) 97**incommensurable** (rasgo) 172**incorporal** (rasgo) Una criatura u objeto incorporeal no tiene forma física.

Puede atravesar objetos sólidos, incluidas las paredes. Cuando está dentro de un objeto, una criatura incorporeal no puede percibir, atacar o interactuar con nada fuera del mismo y si comienza su turno en un objeto, queda lentificado 1 hasta el final de su turno. Una criatura corporal y una incorporeal pueden atravesarse mutuamente, pero no pueden terminar su movimiento una en el espacio de la otra.

Una criatura incorporeal no puede hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos físicos (solo contra los incorporales) si dichos objetos no tienen la runa de propiedad *toque fantasmal*. Del mismo modo, una criatura corporal no puede hacer pruebas de Fuerza contra criaturas u objetos incorpORALES.

Las criaturas incorpORALES suelen tener inmunidad a los efectos o estados que requieren un cuerpo físico, como la enfermedad, el veneno y el daño de precisión. Suelen tener resistencia contra todo tipo de daño (excepto el daño de fuerza y el daño de los Golpes con la runa de propiedad *toque fantasmal*) y el doble de resistencia contra el daño no mágico.

infernal (rasgo) Las criaturas que proceden o tienen una fuerte conexión con los Planos sacrílegos se llaman infernales. Los infernales pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.

Infierno, el (Plano) 180

infiltración (subsistema) Un subsistema que proporciona una estructura para que un grupo consiga objetivos mediante la sutileza en lugar de la confrontación directa. 196 a 199

influencia (subsistema) Un subsistema a corto plazo en el que los PJs acumulan Puntos de Influencia durante un encuentro social con un PNJ para representar su creciente influencia. 187 a 189

Inframundo, el (Plano) 177**ingestión** (rasgo) 248**inhalación** (rasgo) 248

iniciativa Al comienzo de un encuentro, todos los participantes tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. 24 a 25, MJ 11, 435
en encuentros sociales 31

inteligente (rasgo) 304**inundación** (desastre natural) 97**investido** (rasgo) 219, 221

investigación (subsistema) Un subsistema a corto plazo utilizado cuando el grupo necesita descubrir información dentro de un límite de tiempo u otras restricciones. 190 a 191

investigaciones 36**Investigar** (actividad de exploración) 42, MJ 438**Iomedae** (diosa) 162**Irori** (dios) 162**Irrisen** 155**Isger** 150**Isla de Kortos** 143, 146**Isla de la Piedra Estelar** 143, 146**Isla del Terror** 149

Isla Mediogalti 157
Issia 153
Jalmeray 152
Kalistrade 154
Karzoug 155
Katapesh 148
Kelesh 144, 148
kélico 155, 156
kholo 158
Kibwe 151
kóbold 158
Kortos 143, 146
Kyonin 154
Lago Encarthan 149, 150, 155
Lamashtu (diosa) 162
las líneas y los velos 7
Leones Brillantes, los 151
leshy 158
letal (rasgo de arma) MJ 282
licántropo (rasgo) Estas criaturas son capaces de cambiar de forma por naturaleza entre animal, humanoide e híbrido o están afectadas por una maldición que les obliga a cambiar de forma involuntariamente.
liderazgo (subsistema) Un subsistema a largo plazo en el que uno o más PJs establecen una organización incipiente y acumulan seguidores con el tiempo. 204 a 205
Lirgen 151
luz (rasgo) Los efectos de luz superan la oscuridad no mágica de la zona y pueden contrarrestar la oscuridad mágica. Normalmente has de apuntar directamente a la magia de oscuridad con tu magia de luz para contrarrestar la oscuridad, pero algunos conjuros de luz tratan de contrarrestar automáticamente la oscuridad.
madera (rasgo) Los efectos con el rasgo madera conjuran o manipulan madera. Los que manipulan madera no tienen efecto en una zona sin madera. Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por madera o tienen una conexión con la madera mágica. 173
madera del ocaso (material) 228, 233, 240, 253
Maelstrom (Plano) 180
Magaambya (facción) 165
magia obstruida fenómeno planario 175
magia potenciada fenómeno planario 175
mágica (rasgo de propulsión de vehículos) 211
mágico (rasgo) 221
maldición (rasgo) Una maldición es un efecto que provoca una aflicción a largo plazo en una criatura. Las maldiciones son siempre mágicas y suelen ser el resultado de unconjuro o trampa. Los efectos con este rasgo solo pueden ser eliminados por efectos que apuntan específicamente a las maldiciones. 86
 objetos malditos 306 a 307
maldito (rasgo) 306
manipular (rasgo) Tienes que manipular físicamente un objeto o hacer gestos para utilizar una acción con este rasgo. Las criaturas sin un apéndice adecuado no pueden realizar acciones con este rasgo. Las acciones de Manipular suelen desencadenar reacciones.
Mantis Rojas, los (facción) 147, 165
mapas y miniaturas 25, **28**, 30
Mar Interior Este mar situado entre Avistan y Garund fue creado por la remodelación de la región durante la Gran Caída. 144
 mapa 142

material alquímico (sustancia alquímica) 251
materiales 252 a 254
mecánica (rasgo) Un riesgo con este rasgo es un objeto físico construido. **98 a 99**, 100 a 108
Mediano (tamaño) Una criatura Mediana ocupa un espacio de 5 pies (1,5 m) por 5 pies (1,5 m) (1 casilla en el tablero) y normalmente tiene un alcance de 5 pies (1,5 m).
mediano 159
medioambiental (rasgo) Un riesgo con este rasgo es algo peligroso que forma parte del mundo natural, como arenas movedizas o moho dañino. 101 a 108
 daño medioambiental 90
 detalles medioambientales 39
 puertas, portones y muros 93
 terreno difícil y arriesgado 92
Mendev 153
mental (rasgo) Un efecto mental puede alterar la mente del objetivo. No tiene efecto sobre un objeto o una criatura descrebrada.
mental (tipo de daño) MJ 409
Menudo (tamaño) Una criatura de este tamaño ocupa menos de un espacio de 5 (1,5 m) x 5 pies (1,5 m) (1 casilla del tablero) y varias criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla del tablero. Al menos cuatro criaturas Menudas pueden ocupar la misma casilla e incluso más, a discreción del DJ. También pueden ocupar el mismo espacio que criaturas más grandes y si su alcance es de 0 pies, tienen que hacerlo para poder atacar.
meses y días 145
metajuego 13
metal (rasgo) Los efectos con el rasgo metal conjuran o manipulan metal. Los que manipulan metal no tienen efecto en un área sin metal. Las criaturas con este rasgo están compuestas principalmente de metal o tienen una conexión con el metal mágico. 173
metamórfico (rasgo) 173
metrópolis (rasgo) 170
microgravedad (rasgo) 172
miedo (rasgo) Los efectos de miedo evocan la emoción del miedo. Los efectos con este rasgo siempre tienen también los rasgos mental y emoción.
miniaturas y mapas 25, **28**, 30
moderado (amenaza de encuentro) 75
moldeo de conjuros (rasgo) Las acciones con el rasgo moldeo de conjuros modifican las propiedades de tus conjuros. Tienes que usar una acción de moldeo de conjuros directamente antes de lanzar el conjuro que quieras alterar. Si utilizas cualquier otra (incluyendo acciones gratuitas y reacciones) que no sea lanzar un conjuro inmediatamente después, pierdes los beneficios de la acción de moldeo de conjuros. Cualquier efecto adicional añadido por una acción de moldeo de conjuros forma parte del efecto del conjuro, no de la acción de moldeo de conjuros en sí.
Molthune 149
monitor (rasgo) Las criaturas que proceden o tienen una fuerte conexión con el Eje, el Osario o el Maelstrom se denominan monitores. Los monitores pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de los Planos de la Esfera Exterior.
Montañas de los Cinco Reyes 154
morfismo (rasgo) Los efectos que alteran ligeramente la forma de una criatura tienen el rasgo morfismo. Cualquier Golpe otorgado específicamente por un efecto de morfismo es mágico. Puedes ser afectado por varios conjuros de morfismo a la vez, pero si transformas la misma parte del cuerpo más de una vez, el segundo efecto intenta contrarrestar al primero (del mismo modo que dos efectos de poli-

Introducción
 Cómo dirigir la partida
 Cómo crear partidas
 La Era de los Presagios Perdidos
 Subsistemas
 Tesoros
 Tabla de tesoros
 Glosario e índice

morfismo, descritos en dicho rasgo).

Tus efectos de morfismo también pueden terminar si un efecto de polimorfismo invalida o anula tu efecto de morfismo. El DJ determina qué efectos de morfismo pueden usarse juntos y cuáles no.

movimiento (rasgo) Una acción con este rasgo implica moverse de un espacio a otro.

muerte (rasgo) Un efecto con el rasgo muerte te mata inmediatamente si te reduce a 0 PG. Algunos efectos de muerte pueden acercarte a la muerte o matarte directamente sin reducirte a 0 PG.

Muerte de todo el grupo (TPK) 33

muerto viviente (rasgo) Otrora vivas, estas criaturas fueron infundidas tras la muerte con energía del vacío y magia profana corruptora de almas. Cuando queda reducida a 0 Puntos de Golpe, una criatura muerta viviente es destruida. Las criaturas muertas vivientes son dañadas por la energía vital, son curadas por la energía del vacío y no se benefician de los efectos curativos de la vitalidad.

munición (objeto mágico) 255 a 256

muros, puertas y portones 93

mutágeno *Manual de juego* 2

Mzali 151

Nantambu 151

Nethys (dios) 148, 162

Nex 152

Nidal 150

niebla (clima) 95

nieve (clima) 95

Nirmathas 149

Nirvana (Plano) 181

nivel fuera de combate 31

nivel Un número que mide el poder general de algo. Un personaje tiene un nivel del 1.^º al 20.^º y otros aspectos del juego también tienen niveles.

cómo subir de nivel 56 a 57, MJ 29

nivel fuera de combate 31

ritmos de avance 57

subir de nivel en base al relato 57

variante de personajes de nivel 0 84 a 85

no letal (rasgo) Un efecto o arma con este rasgo no es letal. El daño de un efecto o arma no letal noquea a una criatura en lugar de matarla. Puedes utilizar una arma no letal para realizar un ataque letal con un penalizador -2 por circunstancia.

Norgorber (dios) 162

Nueva Thassilon 155

Numeria 153

objeto de compañero (objeto mágico) 272

objeto de cúspide (objeto mágico) 270 a 271

objeto inteligente (objeto mágico) 304 a 305

objeto puesto (objeto mágico) 284 a 297

objeto sostenido (objeto mágico) 273 a 277

objeto Un objeto que se lleva puesto, se sostiene o se utiliza. Los objetos a veces otorgan un bonificador o penalizador a ciertas pruebas. aceites 257 a 258

armaduras 228 a 231, MJ 271 a 273

armas 240 a 243, MJ 275 a 286

artefactos 300 a 303

bastones 278 a 281

bombas alquímicas 244 a 245

cómo activar objetos 220 a 221

cómo comprar y vender **48 a 49**, 61

cómo crear objetos 130 a 133

cómo elaborar objetos 223

cómo interpretar los objetos 221 a 223

cómo invertir objetos 219

consumibles maravillosos 268 a 269

elixires alquímicos 246 a 247

escudos 233 a 235, MJ 274

gemas y obras de arte 298 a 299

material alquímico 251

materiales 252 a 254

munición 255 a 256

objetos de compañero 272

objetos de cúspide 270 a 271

objetos inteligentes 304 a 305

objetos malditos 306 a 307

objetos puestos 284 a 297

objetos sostenidos 273 a 277

pergaminos 262

pociones 259 a 261

reglas de los objetos 219 a 223

reliquias 308 a 319

runas **224**, 226 a 227 (armaduras), 232 (escudos), 236 a 239 (armas)

tablas de objetos 320 a 326

talismánes 263 a 267

variante de progresión automática de bonificador 85

varitas 282 a 283

venenos alquímicos 248 a 250

obras de arte y gemas 298 a 299

Océano Arcadiano 147

Océano Obari 152

occultismo (rasgo) Esta magia proviene de la tradición occulta e invoca misterios extraños y efímeros. Cualquier cosa con este rasgo es mágica.

Ojo de Abendego, el 147

Ojo del Terror, el 149

Oprak 149

orco 159

orden del grupo 42

Orden Esotérica del Ojo Palatino, la (facción) 148, 165

oricalco (material) 228 a 229, 233 a 234, 240, **254**

Osario, el (Plano) 180

Osirion 148

Otari (asesentamiento) 171

Pequeño (tamaño) Una criatura Pequeña ocupa un espacio de 5 pies (1,5 m) por 5 pies (1,5 m) (1 casilla en el tablero) y normalmente un alcance de 5 pies (1,5 m).

perfornante (tipo de daño) Un tipo de daño físico. MJ 409

pergamino (rasgo) 262 (rasgo y objetos)

persecuciones (subsistema) Un subsistema a corto plazo en el que los PJs avanzan a través de varias situaciones y obstáculos. 192 a 195

personaje no jugador (PNJ) Un personaje controlado por el DJ. 13 a 14, 128 a 129

Piedra Estelar, la 143, 146

plaga (rasgo) Una plaga es una masa o nube de criaturas que funciona como un solo monstruo. Su entrada de tamaño indica el tamaño de toda la masa, aunque para la mayoría de plagas, las criaturas individuales que componen esa masa son Menudas. Una plaga puede ocupar el mismo espacio que otras criaturas y tiene que hacerlo para poder utilizar su acción dañina. Una plaga suele ser débil a los efectos que infligen daño en un área (como los conjuros de área y las armas de salpicadura). Las plagas son inmunes a los estados apresado, inmovilizado y tumbado.

planetas 145

- Plano Astral, el** (Plano) 177
- Plano de la Madera, el** (Plano) 176
- Plano de la Tierra, el** (Plano) 176
- Plano del Agua, el** (Plano) 175
- Plano del Aire, el** (Plano) 175
- Plano del Fuego, el** (Plano) 176
- Plano del Metal, el** (Plano) 176
- Plano Etéreo, el** (Plano) 177
- Plano** Un reino vasto o infinito que encarna algún aspecto fundacional de la realidad y que existe más allá e independientemente del Universo físico. 172 a 181
- rasgos planarios** 172 a 173
- planta** (rasgo) Las criaturas vegetales tienen el rasgo planta. Son distintas de las plantas normales. Los efectos mágicos con este rasgo manipulan o conjuran de algún modo plantas o materia vegetal. Los efectos que manipulan plantas no tienen efecto en un área sin plantas.
- plata** (material) 234, 240, **254**
- plata del amanecer** (material) 228, 234, 240, **254**
- PNJ** (personaje no jugador) Un personaje controlado por el DJ. cómo crear PNJs 128 a 129
cómo interpretar a los PNJs 13 a 14
- poción** (objeto mágico) 259 a 261
- poco común** (rareza)
- polimorfismo** (rasgo) MJ 301
- precioso** (rasgo) Los materiales valiosos con propiedades especiales tienen el rasgo precioso. Pueden ser sustituidos por materiales base cuando Elaboras objetos. 252 a 253
- precipitaciones** (clima) 95
- precisión, de** (tipo de daño) Un tipo de daño que aumenta el daño indicado del ataque, usando el mismo tipo de daño, en lugar de añadir una cantidad por separado. *MJ* 409
- preparativos diarios** Durante tus preparativos matutinos, organizas tu equipo, planificas conjuros y te preparas para tu día de aventuras. 35
- Primer Mundo, el** (Plano) 143, **178**
- primigenio** (rasgo) Esta magia proviene de la tradición primigenia y conecta con el mundo natural y el instinto. Cualquier cosa con este rasgo es mágica.
- progresión automática de bonificadores** (variante) 85
- Promesa** 147
- proteico** (rasgo) Una familia de monitores engendrados en el Maelstrom, estas criaturas son guardianes del desorden. Suelen tener visión en la oscuridad y una anatomía amorfa.
- psicopompo** (rasgo) La mayoría de los psicopompos, una familia de monitores engendrados en el Osario para transportar almas a los Planos Exteriores, son neutrales verdaderos. Suelen tener visión en la oscuridad, sentir vida y toque espiritual, y son inmunes a los efectos de muerte.
- pueblo** (rasgo) 170
- puertas, portones y muros** 93
- Puerto Peligro** (asentamiento) 171
- Punto de Héroe** Estos puntos solo duran dentro de una sesión. Puedes gastar 1 Punto de Héroe para repetir una prueba o todos tus Puntos de Héroe para evitar morir. 12, **57 a 58**, *MJ* 413
- Puntos de Experiencia (PX)** Puntos que miden el avance de un personaje jugador, acumulados durante el juego. Normalmente un PJ alcanza un nuevo nivel al alcanzar 1000 PX. 56 a 57, *MJ* 7, 29
presupuesto de encuentro 75 a 76
PX por logro 56, 57
PX por riesgo 99
- Puntos de Victoria (PV)** (subsistema) Un subsistema flexible basado en puntos para seguir el avance hacia un objetivo. 184 a 186
- RA** (Recuento de Absalom) 144
- Rahadoum** 148, 167
- rareza** Frecuencia con la que algo se encuentra en el mundo del juego. Las rarezas son común, poco común, raro y único. Cualquier cosa que no indica una rareza es común. 22 a 23
acceso 23
- raro** (rareza)
- rátido** 159
- Ravounel** 150
- Razmir** 153
- Razmiran** 153
- recompensas** 56 a 61
puntos de experiencia (PX) 56 a 57
Puntos de Héroe 57 a 58
tesoro 58 a 61
- reconversión** 50 a 51, *MJ* 440 a 441
- Red de la Campanilla, la** (facción) 165
- Registrar** (actividad de exploración) 41, *MJ* 439
- reglas caseras** 17
- Reina del Huracán, la** 150
- Reino de los Señores de los Mamuts, el** 155
- Reinos Brillantes, los** 154
- Reinos Fluviales, los** 153
- religión** 139 a 140, 161 a 163
- remo** (rasgo de propulsión de vehículos) 211
- reputación** (subsistema) Un subsistema a medio y largo plazo en el que los PJs acumulan o pierden Puntos de Reputación para con un grupo de personas en particular. 200 a 201
- resolución de problemas** 17 a 19
- retoño planario** 159
- revelación** (rasgo) Los efectos con este rasgo permiten ver las cosas como realmente son.
- riesgo** 35 a 36, **98 a 108**
cómo crear riesgos 109 a 111
riesgos por nivel 101
- riqueza** riqueza del personaje 61
- ritmos de avance** 57
- Rostlandia** 153
- Rovagug** (dios) 162
- ruidosa** (rasgo de armadura) MJ 272
- runa** (objeto mágico) 224 a 225
runas de arma 236 a 239
runas de armadura 226 a 227
runas de escudo 232
- Ruthazek, el Rey Gorila** 151
- rutina** (riesgos) 98
- sacrílego** (rasgo) Los efectos con el rasgo sacrílego están vinculados a poderosas fuerzas mágicas de crueldad y pecado. Suelen tener efectos más fuertes sobre las criaturas sagradas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a causas profanas y a menudo tienen debilidad a lo sagrado. Si una criatura con debilidad a lo sacrílego utiliza un objeto o efecto sacrílego, sufre el daño de su debilidad.
- sagrado** (rasgo) Los efectos con el rasgo sagrado están ligados a poderosas fuerzas mágicas de benevolencia y virtud. Suelen tener efectos más fuertes sobre criaturas profanas. Las criaturas con este rasgo están fuertemente dedicadas a causas sagradas y a menudo tienen debilidad a lo sacrílego. Si una criatura con debilidad a lo sagrado utiliza un objeto o efecto sagrado, sufre daño por su debilidad.

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

- salpicadura** (rasgo) 244
- sangrado** (tipo de daño) Un tipo de daño persistente. MJ 409
- Sarenrae** (diosa) 163
- Sargava** 150, 151
- Sarkoris** 153
- Sarusán** 145
- sczarni** (facción) 165
- secreto** (rasgo) El DJ tira en secreto la prueba para esta aptitud. MJ 405
- Seguir al experto** (actividad de exploración) 42, MJ 439
- semilla** semilla de reliquia 309
- Senghor** 151
- Señor de las Runas** 155
- Señores Arcanos de Nex, los** 152
- sesión** Una sesión de juego de Pathfinder suele durar unas horas. 9
cómo dirigir una sesión 10 a 13
cómo jugar fuera de una sesión 14
cómo planificar una sesión 9 a 10
la sesión cero 9
- severo** (amenaza de encuentro) 75
- Shelyn** (diosa) 163
- Shory** 151
- Sociedad Pathfinder** (facción) 165
- Sociedad Pathfinder** Cómo dirigir la partida para el programa de Juego organizado 8, 20
Juego organizado 8 a 9
- sombra** (rasgo) Las sombras son almas mortales que han sido juzgadas y luego transformadas en criaturas nativas de otros planos. Pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de su Plano natal. 173
- sónico** (rasgo) Un efecto con el rasgo sónico solo funciona si emite sonido, lo que significa que no tiene efecto en un área de silencio o en el vacío. No es lo mismo que un conjuro auditivo, que solo es efectivo si el objetivo puede oírlo. Un efecto sónico puede causar daño sónico.
- sónico** (tipo de daño) MJ 409
- subsistemas** 183 a 217
- sueño** (rasgo) Este efecto puede hacer que una criatura se duerma o se adormezca.
- sueño** (rasgo) Las criaturas nativas de la Dimensión de los Sueños pueden tener una gran variedad de aptitudes, aunque las asociadas con el reino de pesadilla de Leng son casi siempre profanas e inmunes a las gélidas temperaturas de aquel reino.
- tableros y miniaturas** 25, **28**, 30
- Taldor** 154
- talismán** (rasgo) **263**, 263 a 267 (objetos)
- Tar-Baphon el Tirano Susurrante** 149, 159
- teletransporte** (rasgo) Los efectos de teletransporte te permiten desplazarte instantáneamente de un punto a otro del espacio. El teletransporte no suele desencadenar reacciones basadas en el movimiento.
- tarjeta X** 7
- temerario** (rasgo) 212
- temperatura** (clima) 95
- tengu** 159
- terreno arriesgado** 37, **92**
- terremoto** (desastre natural) 97
- terreno difícil** 92, MJ 423
- tesoro**
cómo conceder tesoros 58 a 61
para personajes nuevos 61
tabla de tesoros 320 a 326
tesoro por encuentro 81
- Thassilon** 155
- Thrune** 150, 160
- Thuvia** 148
- Tian Xia** 145
- tiempo** (rasgo) Las criaturas del tiempo son nativas de la Dimensión del Tiempo. No envejecen y, aunque algunas pueden estar impulsadas por un hambre sobrenatural, no necesitan comer ni beber para sobrevivir. Pueden sobrevivir a los efectos medioambientales básicos de la Dimensión del Tiempo.
- tiempo** cómo medir el tiempo en Golarion 145
- tiempo libre** Un modo de juego en el que los personajes no están de aventuras. Los días pasan rápidamente en la mesa y los personajes se dedican a actividades de larga duración.
acontecimientos de tiempo libre 46 a 48
cómo dirigir el tiempo libre 44 a 51
descanso de larga duración 50
dinero 49 a 50
reconvertir 50 a 51, MJ 440 a 441
- tierra** (rasgo) Los efectos con el rasgo tierra manipulan o conjuran tierra. Los que manipulan tierra no tienen efecto en un área sin tierra. Las criaturas con este rasgo están formadas principalmente por tierra o tienen una conexión con la tierra mágica. 173
- Tierras de la Saga, las** 155
- Tierras de las Sepulturas, las** 149
- Tierras de los Reyes de los Linnorm, las** 155
- Tierras del Sueño, las** (dimensión) 181
- Tierras Empapadas, las** 151
- Tierras Imposibles, las** 152
- Tierras Oscuras, las** 145, 149
- Tierras Quebradas, las** 153
- Tirano Susurrante, el Tar-Baphon** 1149, 159
- Torag** (dios) 163
- tormenta de arena** (desastre natural) 97
- tornado** (desastre natural) 96
- TPK** (Muerte de todo el grupo) 33
- tracción** (rasgo de propulsión de vehículos) 211
- trampa** (rasgo) Un riesgo o un objeto con este rasgo está diseñado para obstaculizar a los intrusos. 100 a 108
- trampas** 18
- trivial** (amenaza de encuentro) 75
- tsunami** (desastre natural) 97
- Última Muralla** **148**, 149
- Umbral de Rotura** (UR) Cuando los PG de un objeto alcanzan este número, se rompe. 252, MJ 269
- único** (rareza)
- Universo, el** (Plano) 140, **174 a 175**
- Urgathoa** (diosa) 163
- Usaro** 151
- Ustalav** 149
- Vacio, el** (Plano) 175
- vacío** (rasgo) 173

Introducción
Cómo dirigir la partida
Cómo crear partidas
La Era de los Presagios Perdidos
Subsistemas
Tesoros
Tabla de tesoros
Glosario e índice

vacío (tipo de daño) Daño por energía procedente del Vacío, que solo daña a las criaturas vivas. MJ 409

variantes de las reglas 82 a 85

Varisia 155

varita (objeto mágico) 282 a 283

vehículos (subsistema) Los vehículos son medios de transporte, a menudo con propósitos específicos, que entran en juego durante los encuentros y la exploración. 210 a 217

veneno (rasgo) 248, 248 a 250 (objetos)

veneno (tipo de daño) MJ 409

ventisca (desastre natural) 97

Vía Susurrante, la 163

viajar 36 a 37

Vidrian 151

Viejo Cheliax, el 150

Viejo Mago Jatembe, el 151

viento (clima) 95

Vigilantes de los Pilares, los 151

vigorosa (rasgo de arma) MJ 283

virulento (rasgo) Las afecciones con el rasgo virulento son más difíciles de eliminar. Has de tener éxito en dos salvaciones consecutivas para reducir la etapa de una afección virulenta en 1. Un éxito crítico solo reduce en 1 la etapa de una afección virulenta en lugar de en 2.

visual (rasgo) Un efecto visual solo puede afectar a las criaturas que pueden verlo. Esto solo se aplica a las partes visibles del efecto, a determinar por el DJ.

vitalidad (rasgo) 173

vitalidad (tipo de daño) Daño por energía procedente de la Forja de la Creación, que solo daña a criaturas con curación del vacío (como los muertos vivientes). MJ 409

Vudra 144

Walkena 151

Yamasa 151

Yermos de Maná, los 152

Zarzamaraña 154

Zon-Kuthon 150, 163

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs y Luis Loza
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 de 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.
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 Wirsch
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 del software • Brian Bauman
Desarrollo del 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 y 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 Foerch, James Mafi, Evan Panek y Jesús Reynoso Ortiz

Créditos de la versión española
Editora • Vanessa Carballo
Traducción • Dídac Bermejo
Revisión y coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño
Revisión adicional • Dario Rubio
Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

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, azoralaaw.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 GM Core © 2023 Paizo Inc., Designed by Logan Bonner and Mark Seifter. Authors: Amirali Attar Olyaei, Logan Bonner, Creighton Broadhurst, Jason Bulmahn, James Case, Jesse Decker, Eleanor Ferron, Faby Garza Marroquín, Jaym Gates, Matthew Goetz, James Jacobs, Brian R. James, Jenny Jarzabski, Dustin Knight, Jason LeMaire, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundein, Stephen Radney-MacFarland, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Clark Valentine, 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.

Manual de dirección de Pathfinder © 2024, Paizo Inc. Paizo, el gólem de Paizo, Pathfinder y otras marcas registradas propiedad de Paizo son propiedad de Paizo Inc. Reservados todos los derechos.

Impreso en Lituania.



¡CUENTA TU HISTORIA!

Para crear una historia convincente hacen falta algo más que héroes: se requiere un complejo reparto de aliados, adversarios y villanos. Como Director de juego, tu trabajo es narrar el relato y colaborar con los jugadores para imaginar una aventura épica. El *Manual de dirección* está aquí para ayudarte en todas las facetas del juego, incluyendo directrices sobre la estructura del relato, consejos para diseñar combates emocionantes y tesoros increíbles para recompensar a tus héroes por salvar la situación. Este libro tiene todo lo que necesitas para convertirte en un Director de juego legendario.

**DEVIR**

devir.com



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER

8 436607 944768