

SEGUNDA EDICIÓN

PATHFINDER®

GUÍA DE DIRECCIÓN DEL JUEGO

LOGAN BONNER Y MARK SEIFTER

W&P .79



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.





GUÍA DE DIRECCIÓN DEL JUEGO



AUTORES

Logan Bonner y Mark Seifter

TEXTO ADICIONAL

Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoa Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaitre, Lyz Liddell, Luis Loza, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler y Linda Zayas-Palmer

DISEÑO

Jason Bulmahn, Lyz Liddell y Stephen Radney-MacFarland

DISEÑO ADICIONAL

Luis Loza

JEFATURA DE REDACCIÓN

Leo Glass

REDACCIÓN

Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Adrian Ng y Lu Pellazar

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES

Klaher Baklaher, Giorgio Baroni, Diana Campos, Emile Denis, Michele Esposito, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Michele Giorgi, Igor Grechanyi, Hai Hoang, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, William Liu, Raph Lomotan, Diana Martinez, Will O'Brien, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Maichol Quinto, Stephen Radney-MacFarland, Kiki Moch Rizky, Firat Solhan y Anthony Star

DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

DIRECCIÓN DE DISEÑO DEL JUEGO

Jason Bulmahn

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Gabriel Waluconis

EDICIÓN

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la línea • Joaquim Dorca

Editora • Vanessa Carballo

Traducción y coordinación de traducciones

Jordi Zamarreño

Revisión de la traducción • Luis M. Rebollar

Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 11462-2021

ÍNDICE DE MATERIAS



6



54

INTRODUCCIÓN

4

1 LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DEL JUEGO

6

Cómo dirigir los encuentros	10	La rareza en tu partida	35
Cómo dirigir la exploración	17	Estructura de la campaña	36
Cómo dirigir el tiempo libre	22	Diseño de aventuras	40
Cómo aplicar las reglas	28	Diseño de encuentros	46
Resolución de problemas	30	Cómo dibujar mapas	52
Colaboración narrativa	32		
Circunstancias especiales	33		

2 HERRAMIENTAS

54

Construcción de criaturas	56	Gemas y obras de arte	114
Construcción de peligros	74	Aflicciones	116
Construcción de objetos	82	Construcción de mundos	122
Peculiaridades de objeto	86	Naciones	130
Objetos inteligentes	88	Asentamientos	132
Objetos malditos	90	Los Planos	136
Reliquias	94		
Artefactos	106		

3 SUBSISTEMAS

146

Puntos de victoria	148	Duelos	166
Influencia	151	Liderazgo	168
Investigación	154	Exploración de hexágonos	170
Persecuciones	156	Vehículos	174
Infiltración	160		
Reputación	164		



Devir Iberia
Rosellón 184, 5ª pl.
08008 Barcelona

devir.com

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

paizo.com

GUÍA DE DIRECCIÓN DEL JUEGO



4 VARIANTES DE LAS REGLAS 180

Aguante	182	Puntos de habilidad	195
Bagajes profundos	184	Variantes de alineamiento	196
Competencia sin nivel	190	Variantes de objetos mágicos	198
Dotes y rasgos	191	Variantes para puntuaciones de característica	200
Personajes de nivel 0	194		

5 GALERÍA DE PNJS 202

Comerciantes	206	Sanadores	240
Cortesianos	208	Taberneros	242
Delincuentes	210	Trabajadores manuales	244
Devotos	214	Villanos	246
Eruditos	216	Glosario e índice	250
Exploradores	218		
Funcionarios	220		
Gente de mar	224		
Intérpretes	226		
Magistrados	228		
Mercenarios	230		
Místicos	232		
Oprimidos	236		
Rurales	238		





INTRODUCCIÓN

El punto focal de toda partida de Pathfinder son los jugadores: sus personajes son las estrellas del espectáculo y aparecen en todas las escenas de la partida. ¿Pero, qué hay de dichas escenas? ¿Qué relatos se están narrando? ¿Qué antiguas leyendas se están descubriendo y qué leyendas nuevas se están forjando? ¿Quiénes son los villanos, los aliados, los traidores, los amantes, los monstruos y los dioses? ¿Quién gobierna el mundo? ¡Todo eso depende de ti cuando eres el Director de juego!

EL DIRECTOR DE JUEGO

En una partida de *Pathfinder*, el Director de juego (a menudo abreviado DJ) es el jugador que está a cargo del relato y del mundo que los demás jugadores exploran con sus personajes. Como Director de juego, fijas el escenario de la aventura, muestras cómo responde el resto del mundo a las acciones de los personajes y guías la acción a lo largo de un argumento interesante. Queda a tu cargo describir lo que rodea a los personajes, las amenazas a las que se enfrentan y las criaturas con las que interactúan. Tú presentas los desafíos que deben superar los héroes, ya se trate de una trampa mortal de cuchillas encantadas en una tumba perdida y llena de antiguos tesoros, o un trol salvaje que amenaza el poblado natal de los héroes. También queda a tu cargo interpretar las reglas y decidir cómo se aplican. La labor de un DJ implica muchos más elementos que meramente interpretar a un personaje, pero es una experiencia divertida y muy gratificante.

A pesar de que el título lleva la palabra ‘Director’, éste no es un papel que requiera del absolutismo o se beneficie de él. *Pathfinder* es una experiencia colaborativa y, si bien tu papel como Director de juego es el de aplicador de las reglas o de moderador, no significa que lo controles todo en la mesa, especialmente a los jugadores o a sus personajes. Y el papel tampoco requiere un dominio absoluto ni de las reglas, ni del escenario de campaña. Tienes que entender el juego, pero no tienes por qué saber de memoria todas y cada una de las reglas. Cuando todo el mundo comparte el objetivo de divertirse y de narrar una historia de conjunto, los detalles encajan fácilmente.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

La *Guía de Dirección del juego* es uno de los manuales centrales de *Pathfinder*. No es obligatoria para jugar, pero desarrolla las directrices básicas proporcionadas en el capítulo *Cómo dirigir de las Reglas básicas*, por lo que te será útil leer dicho capítulo antes

de adentrarte en este libro. Este libro proporciona más detalles sobre dichos temas, así como muchas herramientas más para que tu partida sea una experiencia divertida y memorable para todos los implicados.

A lo largo de la mayor parte de este libro, 'tú' quiere decir el Director de juego. Sin embargo, en algunas partes del material dirigido a los jugadores, como por ejemplo algunas variantes de reglas centradas en los mismos y las acciones de algunos subsistemas, 'tú' se refiere en su lugar al jugador que utiliza dicho material. *Pathfinder* como juego está completamente dedicado a la personalización, y este libro te proporciona (como Director de juego) formas de personalizar tu partida de la misma forma en que un jugador personalizar su personaje. La naturaleza de 'caja de herramientas' de la *Guía de Dirección de juego* hace muy fácil buscar y utilizar cualquier componente necesario para la partida que estás dirigiendo en cualquier momento dado. Como con cualquier caja de herramientas, ¡no tendrás que usarlo todo a la vez!

CÓMO ELEGIR TUS HERRAMIENTAS

Cuáles vayan a ser las herramientas de este libro que utilices con más frecuencia dependerá del tipo de Director de juego que seas, de qué quieran tus jugadores y del relato que estéis contando juntos.

No hay dos Directores de juego iguales. Quizá seas un Director de juego veterano en busca de nuevas formas de personalizar la partida y ajustarla a tus intereses y a los de tus jugadores. O quizá seas un DJ novato y busques directrices para sentirte cómodo dirigiendo una partida propia. Puede que lleves muchos años siendo Director de juego, pero ésta sea tu primera vez dirigiendo una partida de *Pathfinder*. Sea cual sea tu nivel de experiencia como Director de juego, este libro es una herramienta valiosa que te puede ayudar a contar las historias que a ti y a tus jugadores os gustan. Si eres un Director de juego novato, encontrarás una gran cantidad de información que te ayudará a dirigir tus partidas con más confianza. En particular, el Capítulo 1 te puede ayudar a entender mejor cómo dirigir una partida en los diferentes modos de juego, cómo aplicar las reglas de forma rápida y justa y qué hacer cuando surgen problemas o circunstancias especiales en tu mesa de juego. Este capítulo también contiene consejos para utilizar y determinar la rareza en tus partidas, coordinarte con tus jugadores para crear un relato colaborativo y adaptar tu partida para ajustarla a las necesidades de los jugadores de la mesa. También encontrarás útil la galería de PNJs del Capítulo 5 como fuente de PNJs básicos para tu partida y también como ejemplos con los que comparar cuando uses las reglas del Capítulo 2 para crear tus propios monstruos y PNJs. Si eres el Director de juego y estás dirigiendo una aventura publicada de *Pathfinder*, en el Capítulo 1 encontrarás orientaciones específicas para dirigir aventuras publicadas, y gran parte de los consejos de dicho capítulo sobre

cómo dirigir una partida son aplicables a las aventuras publicadas. Cierta número de aventuras (especialmente los escenarios de la campaña del Juego Organizado de la Sociedad *Pathfinder* y los volúmenes de las Sendas de aventuras *Pathfinder*) utilizan los subsistemas del Capítulo 3. El subsistema de Puntos de Victoria es el más fundamental, pero muchas aventuras también utilizan los demás subsistemas, como por ejemplo los de vehículos, persecuciones e influencia. Si pretendes crear tus propias aventuras de *Pathfinder*, el Capítulo 1 te proporciona guías de diseño que van desde los rasgos generales de una campaña completa a las aventuras individuales, y después a las consideraciones particulares de cualquier encuentro dado. El Capítulo 2 es una auténtica caja de herramientas que puedes utilizar para crear las criaturas, peligros, objetos y otros elementos que pretendas utilizar en tus aventuras.

Si planeas ambientar tus aventuras en un mundo de diseño propio, la parte de construcción de mundos del Capítulo 2 puede guiarte en dicho proceso y ayudarte a establecer los detalles que necesitas para asegurarte de que su escenario es un telón de fondo vibrante para aventuras de fantasía. La galería de PNJs del Capítulo 5 puede ayudarte a poblar tu relato y tu mundo para no tener que crear desde cero todos y cada uno de sus elementos.

Si eres un Director de juego experimentado, encontrarás una amplia variedad de

opciones de personalización para ajustar tus partidas a las necesidades de los jugadores. Los consejos del Capítulo 1, como por ejemplo la guía para hacer que los encuentros sean más dinámicos, pueden ayudarte a refinar tus habilidades como DJ y enriquecer tu partida. Utilizando las herramientas del Capítulo 2, podrás construir de forma precisa la opción que necesitas para cada partida. El Capítulo 3 ofrece una gran variedad de subsistemas de reglas que proporcionan un entramado para empresas y situaciones específicas, desde persecuciones y duelos hasta la influencia social y la exploración terrestre. En el Capítulo 4, encontrarás opciones para variantes de las reglas que permiten refinar elementos específicos de la partida, desde los bagajes hasta el apoyo matemático del juego, para que encajen con tus preferencias o con las necesidades de un escenario o relato en particular.

RECUERDA LA PRIMERA REGLA

La primera regla de *Pathfinder* es que este juego es tuyo. El resto de las reglas existen a fin de que las utilices para contar las historias que te apetezca contar y para compartir aventuras emocionantes con tus amigos. En este libro hay gran cantidad de reglas, pero todas ellas se supeditan a la primera. Utiliza las reglas que te permiten jugar de la forma que quieres, cambia las que no hacen exactamente lo que necesitas hacer y deja de lado las que no te sean de ayuda. Es tu partida. No hay formas buenas ni malas de hacer de DJ mientras todo el mundo se divierte... ¡Y eso te incluye a ti!



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 1: LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

El papel de un DJ puede ser complejo, desafiante y a veces difícil, pero siempre satisfactorio. ¡Por suerte, no estás solo! No sólo tienes a los demás jugadores de tu mesa para ayudarte a contar relatos colaborativos, sino que también podrás utilizar los consejos que se proporcionan aquí para dirigir tus partidas de forma más fluida y emocionante.

La información que te presentamos es una guía útil para ser un DJ dinámico e interesante, y complementa los consejos para el DJ que se proporcionan en el Capítulo 10 de las *Reglas básicas*. Algunas secciones, o bien se refieren directamente a dicho capítulo, o repiten parte de dicha información para tu conveniencia. Este capítulo empieza con algunos consejos generales y después se ocupa de los siguientes temas.

- **Cómo dirigir los encuentros** (pág. 10) es la primera de tres secciones que explican en más detalle los tres modos de juego. Encontrarás ayuda sobre cómo llevar la cuenta de la iniciativa, cómo mejorar la velocidad de juego, como dirigir batallas especiales y mucho más.
- **Cómo dirigir la exploración** (pág. 17) proporciona detalles sobre cómo hacer que las actividades de exploración sean más interesantes, cómo crear un entorno evocador, cómo ocuparse de los PJs perdidos y mucho más.
- **Cómo dirigir el tiempo libre** (pág. 22) cubre la forma en que los PJs pueden fijar objetivos, explica cómo crear buenas actividades de tiempo libre, proporciona tareas de tiempo libre de ejemplo, y mucho más.
- **Cómo aplicar las reglas** (pág. 28) ofrece consejos sobre cómo interpretar las reglas de forma efectiva y cómo crear reglas caseras.
- **Resolución de problemas** (pág. 30) ofrece consejos sobre qué hacer cuando el grupo es aniquilado, cómo ocuparse de los jugadores problemáticos y de los desequilibrios de poder.
- **Narración colaborativa** (pág. 32) incluye herramientas para que los jugadores controlen la historia de forma más directa.
- **Circunstancias especiales** (pág. 33) discute el juego organizado, los grupos de tamaños poco habituales y los jugadores con necesidades diferentes.
- **Rareza en tu partida** (pág. 35) detalla cómo la rareza puede enriquecer el contenido y el relato de tu partida.
- **Estructura de campaña** (pág. 36) clarifica lo que constituye una buena campaña, y describe la forma de determinar su ámbito y hacer que los enemigos y el tesoro sean más atractivos.
- **Diseño de aventuras** (pág. 40) incluye herramientas para que construyas tus propias aventuras.
- **Diseño de encuentros** (pág. 46) explica cómo construir encuentros entretenidos y cómo sortear los desafíos que pueden surgir al diseñar encuentros complejos.
- **Cómo dibujar mapas** (pág. 52) describe pasos útiles para trazar mapas y muestra los símbolos comúnmente utilizados en los mismos.

CONSEJOS GENERALES

Esta sección cubre los temas relacionados con la forma de llevar una partida. Si quieres saber cómo construir tipos específicos de contenido nuevo, puedes encontrar esta información a lo largo del Capítulo 2, en secciones del tipo Construcción de criaturas (pág. 56), Construcción de mundos (pág. 122) y Asentamientos (pág. 132).

Tanto las *Reglas básicas* como este libro exploran muchos temas, pero ¡que no te parezca que tienes que dominarlos todos para ser un buen DJ! Es importante recordar que, ni eres perfecto, ni los demás

jugadores esperan que lo seas. Prueba y error, equivocaciones y triunfos: todo ello forma parte de cualquier juego.

LA SESIÓN CERO

Algunos grupos prefieren que todo el mundo cree su personaje por adelantado y se presente en la mesa listo para jugar. Sin embargo, reunir al grupo para crear personajes puede ser divertido y, a la larga, beneficiar a la partida. Una sesión de creación de personajes se suele denominar comúnmente 'sesión cero'. Una sesión cero es normalmente más corta que otras sesiones de juego, por lo que podrías planificar una escena introductoria corta para después de que todos hayan acabado de construir su personaje, o pasar el rato y hacer algo diferente una vez hayáis planificado vuestros personajes.

Llevar a cabo una sesión cero permite que los jugadores compartan detalles de sus personajes, haciendo más fácil para los mismos tener vínculos y relaciones entre sí antes de que empiece la aventura, y proporciona a los jugadores la ocasión de interesarse por los personajes de los demás, aprendiendo de forma orgánica qué decisiones han tomado otros jugadores. Estas sesiones también permiten que los veteranos ayuden a los jugadores menos expertos en la creación de personajes. Por último, la sesión cero te puede proporcionar una mejor comprensión de los personajes y ayudar a los jugadores a integrarlos en la aventura de formas interesantes.

CÓMO LLEVAR EL RITMO DE LAS SESIONES DE JUEGO

La pág. 489 de las *Reglas básicas* explica cómo estructurar, empezar y dirigir una sesión de juego. Todo ello forma parte del ritmo de juego. La mayor parte de las sesiones deberían tener intervalos en la acción interrumpidos por desafíos, como por ejemplo encuentros intensos, exploración basada en acertijos e investigación. Presentar a los jugadores una gran variedad de dichos obstáculos puede ayudar a que se sientan más motivados en la mesa. El flujo de información también ayuda. Si el grupo se encuentra con gran cantidad de PNJs en poco tiempo, puede que les resulte difícil acordarse de ellos individualmente. Dividir los elementos en escenas más pequeñas y momentos memorables suele ser de ayuda.

Saber cuándo acabar una sesión requiere práctica. Unos veinte minutos antes de la hora prevista para acabar una sesión de juego, puede ser beneficioso pensar en cómo quieres que acabe. Puede ser memorable acabar con un final lleno de *suspense*, un momento tan curioso y abrupto que plantee preguntas acerca de qué va a suceder a continuación. Los ejemplos incluyen acabar con el juego antes de un combate, cuando los PJs encuentran información vital o cuando descubren tesoro. Hacerlo así puede inspirar a los PJs a discutir la partida entre sesiones. Toma nota de cualquier cosa que pueda ser interesante resolver por otros medios, como por ejemplo por correo electrónico, entre otros el reparto del tesoro, subir de nivel o completar tareas de tiempo libre.

LO QUE ESTÁ EN JUEGO Y LAS CONSECUENCIAS

Un DJ debería transmitir siempre una idea clara de lo que está en juego y de las consecuencias de las acciones (o falta de las mis-

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



mas) por parte de los PJs. ¿Qué cosas horribles sucederán si los PJs fracasan? ¿Qué pueden conseguir si van más allá de lo que se espera de ellos? Una aventura bien construida transmite desde el principio lo que está en juego, pero también es importante recordárselo a los jugadores durante la partida. Las *Reglas básicas* resumen la escala de los desafíos para cada modo de juego, lo que varía de forma premeditada. Una partida en la que se vive al límite en todo momento obstaculiza las oportunidades de las escenas más relajadas, y puede ser abrumadora o incluso monótona. En la mayoría de partidas, los jugadores disfrutan con escenas en las que sus PJs se pueden relajar y socializar, donde hay pocas cosas en juego.

Las consecuencias deberían ser específicas y evocativas. No te limites a explicar a los jugadores lo que pasa después del éxito o del fracaso de sus PJs; haz que sean testigos de ello en el mundo. ¿La población les recibe como héroes? ¿Se resquebraja y tiembla el bastión del mal, desmoronándose cuando escapan los PJs? ¿Conduce un fracaso a la muerte de un aliado y a un funeral sombrío? Por lo general es mejor que los PJs puedan prever las consecuencias, aunque sea de forma general. Si un villano declara su intención de conquistar una ciudad y los PJs no le detienen, la ciudad es conquistada. De vez en cuando está bien que tengas una idea para una subversión interesante, pero redúcelas al mínimo o la cadena causa-efecto se complicará, y mucho.

Puedes enfatizar las consecuencias concediendo PX por logros (*Reglas básicas*, pág. 507). Es un buen recordatorio para los jugadores, que refuerza su éxito.

FRACASAR HACIA ADELANTE

Un fallo inesperado puede frenar en seco la partida, en particular durante la exploración. 'Fracasar hacia adelante' significa encontrar la forma de que el relato avance en lugar de decir simplemente 'Eso no ha funcionado'. Esto no significa que el grupo no pueda fracasar, o que los PJs tengan que salirse con la suya a pesar de haber fracasado. Por el contrario, significa que un fracaso podría proporcionar alguna información, revelar una forma de mejorar las probabilidades la siguiente vez o incluso causar dificultades inesperadas. Hacerlo significa que la idea del jugador al hacer una prueba *importaba*, aunque los resultados no han sido los esperados. Permitir a los PJs fracasar hacia adelante significa menos callejones sin salida y pruebas superficiales. Sin embargo, es importante que no te fuerces a ti mismo de forma innecesaria para hacerlo continuamente. A veces no te será posible saber de inmediato cómo puede fracasar hacia adelante un PJ, y en esos casos lo mejor suele ser seguir avanzando.

IMPROVISACIÓN

Como DJ, a menudo tienes que improvisar cosas. Puedes encontrar consejos sobre cómo improvisar reglas en la pág. 491 de las *Reglas básicas* y en la sección de este libro *Cómo aplicar las reglas* (págs. 28 a 29). Si un problema parece tener más su origen en el relato que en las reglas, hazte las siguientes preguntas.

- ¿Hay algo ya establecido hasta el momento en nuestro relato que me diga lo que debería suceder aquí?
- Si hay un PNJ implicado, ¿qué le empujaría a hacer su personalidad?
- ¿Qué espera el jugador que suceda?
- ¿Qué encajaría mejor en la temática de nuestro relato?

Puede que no tengas una buena respuesta para todas las preguntas, pero planteártelas te inspirará soluciones útiles. Si lo que necesitas inventarte es significativo para el relato o para el mundo, no hay nada malo en pedir al grupo que se tome un descanso mientras decides. Si no es particularmente significativo y no se te ocurre nada más convincente, también puedes decir 'no pasa nada' y seguir.

A menudo, un jugador preguntará «¿Qué pasa si hago esto?». Este es un buen indicador de que el jugador espera que lo que ha hecho atraiga la reacción de un PNJ o del entorno. A menos que el jugador vaya muy desencaminado, proporciónale una respuesta en términos del juego, aunque sea menor. El jugador ha dado a entender lo que le importa, y la importancia percibida de su acción le puede atraer al juego.

INFORMACIONES FALSAS

Un fallo crítico en Recordar conocimiento puede acarrear que tengas que transmitir informaciones falsas, lo que requiere cierta improvisación. Si no tienes cuidado, dicha información puede ser percibida por los personajes como ridícula, o podría hacer descarrilar la partida. Por ejemplo, si un PJ malinterpretara un texto acerca del dios del comercio (Abadar), diciendo que cree que el dios es un derrochador caótico incompetente, que no entiende de dinero, sería absurdo. Similarmente, si creen de forma incorrecta que Abadar les va a recompensar con grandes riquezas por tocar campanillas en cuatro esquinas diferentes de un templo, estarían totalmente desencaminados.

Proporcionar informaciones falsas puede hacer que los PJs cometan errores, pero las consecuencias deberían ser normalmente inmediatas en lugar de continuas o muy alejadas en el futuro. Evita dispensar información falsa que no pueda utilizarse durante horas o sesiones completas, una vez se haya olvidado la prueba. Por si no lo tienes claro, la forma más segura de información falsa es una información incorrecta, pero de una forma en la que no puede haber consecuencias graves. Recuerda que un fallo crítico significa que consigues información incorrecta, no que consigues información falsa que parece importante. Creer erróneamente que el símbolo de Abadar es una balanza en lugar de una llave sería un error de comunicación, pero ni es peligroso, ni es difícil de aclarar, y tan solo es mínimamente embarazoso para el PJ.

PRUEBAS SECRETAS

Durante el juego, has de tirar algunas pruebas en secreto en lugar de permitir que las haga el jugador, tal y como se explica en la pág. 450 de las *Reglas básicas*. Esta regla permite que en determinados momentos un jugador no tenga la certeza (de la que no dispone su personaje) de cómo se puede resolver una situación, sumergiéndolo al primero en la perspectiva del segundo. Puede ser práctico tener a mano una lista con los modificadores de cada PJ, para hacer tiradas secretas con más rapidez. Por lo menos, deberías tener anotado el modificador a la Percepción de cada PJ, su modificador a las tiradas de salvación (sobre todo a las de Voluntad) y los modificadores por habilidad de cualquier habilidad que utiliza a menudo para Recordar conocimiento. Ponlo al día cada vez que los PJs suban de nivel y plantéate pedir a los jugadores que te informen cuando cambie alguno de estos modificadores.

Incluso si una acción tiene el rasgo secreto, podrías hacer que los jugadores hicieran las tiradas. Esto suele funcionar mejor

cuando los resultados van a ser inmediatos o cuando lo que está en juego es menor, como por ejemplo cuando un PJ intenta recordar algo durante el tiempo libre, algo que comprobará que es falso mediante su investigación. También puedes hacer que los jugadores se ocupen de todas sus tiradas, secretas o no. Esto funciona mejor cuando el grupo está interesado en la dramática ironía de saber que un PJ está equivocado y tener que interpretar los errores del mismo.

PUNTOS DE HÉROE

La pág. 507 de las *Reglas básicas* ofrece directrices para determinar cuántos Puntos de Héroe hay que conceder y cuándo hacerlo. Estas recomendaciones son flexibles. Considera que los Puntos de Héroe son una forma de reforzar tu estilo personal de Dirección de juego y sirven para recompensar lo que tú valoras durante el mismo. ¡Puede que la parte más difícil de conceder Puntos de Héroe sea acordarse de hacerlo! Tener a mano un Punto de Héroe delante de ti será un recordatorio visual y táctil. También puedes pedir ayuda a tus jugadores diciendo que te informen cuando crean que la acción de un PJ merece un Punto de Héroe.

METAJUEGO

El conocimiento que tienen los jugadores y que no tienen sus personajes se denomina ‘conocimiento de metajuego’, y utilizarlo para influir en las decisiones de los personajes se denomina ‘metajuego’. Algún que otro metajuego deriva de forma natural del juego y es bueno no preocuparse de él. El mago que apunta una *bola de fuego* con suficiente precisión para incluir a tres enemigos en el mismísimo extremo del área del conjuro es probablemente poco realista, pero no es nocivo para el juego. Es más cuestionable si el jugador dice «Eso es un rakshasa, por lo que no utilizaré conjuros divinos contra él», tanto si su personaje se ha encontrado antes con dicha criatura o la ha identificado, como si no. Cada grupo es diferente, y la suposición de lo que saben los personajes es variable. Si el metajuego empieza a salirse de madre, podrías usar algún recordatorio sutil del tipo: «No estoy seguro de que tu personaje sea consciente de ello», o bien, «¿Me puedes explicar lo que piensa tu personaje al hacer esto?». Si el problema persiste, consulta las directrices mencionadas en la sección Jugadores problemáticos de la pág. 31.

CÓMO RETRATAR A LOS PNJs

Aunque los PJs son las estrellas del juego, los PNJs son los que hacen que el mundo que les rodea sea vibrante. Pueden convertirse en parte del relato, a veces durante años, entretreídos con la propia trama junto a los PJs. Puedes retratar a los PNJs siempre que funcione. Algunos DJ lo hacen de manera muy sencilla, describiéndolos mediante su aspecto o su gancho (ver más abajo). Otros entran más en detalle, utilizando acentos, manierismos o interpretación.

Como quiera que los PNJs tienen papeles menores que los PJs, proporcionar suficiente información para transmitir sus identidades mientras interactúan con el grupo puede ser un desafío. Al crear un PNJ, empieza integrando un sólo ‘gancho’ en su concepto: una mercader viuda, un refugiado de un reino distante o un niño que formula continuamente preguntas raras. Cada uno de ellos apunta a un trasfondo, pero se describe fácilmente en una sinopsis. Si el PNJ continúa interactuando con el grupo, posteriormente puedes añadir material a su trasfondo.

LIMITACIONES DE LOS PNJs

Recuerda siempre que los PJs tienen el papel principal en tu historia. Evita incluir PNJs aliados que puedan resolver fácilmente cualquier problema que se asigne a los PJs. Un PNJ extremadamente poderoso sólo debería intervenir en asuntos que están más allá de lo que se ha encomendado a los PJs o tener alguna limitación que necesite la implicación de los mismos. Recuerda que un PNJ no es ‘tu personaje’ de la forma en que cada jugador tiene un personaje. Aunque los PNJs que viajan con el grupo pueden ser efectivos y divertidos si se manejan con precaución, un PNJ que actúe de forma efectiva como personaje del DJ puede contribuir a que parezca que a los jugadores se les obliga a tomar determinadas decisiones.

TRAICIONES

Los PNJs, incluso los aliados, pueden cambiar de bando. Podrían traicionar, fallar o directamente vender a sus compañeros, lo que implica un suceso significativo en el relato. Si un PNJ traiciona al grupo de alguna forma, realiza los preparativos previos para que los jugadores no tengan la impresión de haber caído en una emboscada con el giro de guión. Si los jugadores pueden echar la mirada atrás y ver una trayectoria clara que conduce a este resultado, es probable que vean que la decisión tiene sentido en el contexto del relato. Intenta proporcionar al PNJ algo que le delate o un rastro de pistas que se pueda detectar.

RESPECTAR AL PERSONAJE

A veces, al crear personajes, un DJ puede incidir de forma no intencionada en aspectos que pueden ser dañinos o dolorosos. Por ejemplo, un PNJ con un bagaje de abusos, un esclavo (antiguo o actual) o un personaje con discapacidades requieren un tratamiento respetuoso. Esto es particularmente cierto si tú, como DJ, no tienes la misma experiencia vital que el PNJ en cuestión. Si quieres incluir dichos temas para un PNJ, probablemente se lo debas plantear a tus jugadores de antemano y fijar las expectativas. No tienes por qué arruinar el personaje, pero sentarte a comentarlo con tus jugadores puede prevenir sorpresas desagradables; siempre es mejor un ‘por si acaso’ que un ‘no lo pensé’. Para mantener una representación respetuosa, evita los clichés y no hagas bromas con el gancho. Las directrices del grupo sobre contenido desagradable (*Reglas básicas*, pág. 485) te pueden ayudar también a presentar de forma respetuosa a los PNJs.

UN FINAL ADECUADO

El relato de un PNJ debería tener un final satisfactorio. Podría abandonar la escena cuando consiguiera un objetivo principal, continuar a otras aventuras, abandonar su sueño o morir. La muerte de un PNJ apreciado debería tener impacto. Haz que sea un suceso empático y poderoso, y lo ideal sería que tuviera lugar ‘en el escenario’, con los PJs presentes. Ten en cuenta que la muerte de un PNJ podría despertar fuertes emociones en el grupo, y prepárate para acortar la sesión o hacer un ‘fundido en negro’ para mitigar el impacto del suceso si es necesario. Además, la muerte de un PNJ debería afectar a algo más que las emociones de los PJs o la búsqueda de venganza; quizá dicha muerte salvara un poblado o inspirara a otros. Que sean los jugadores quienes se encarguen de que el legado continúe.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CÓMO DIRIGIR LOS ENCUENTROS

Dirigir encuentros puede requerir que lleves la cuenta de muchas informaciones diferentes. Saber qué detalles hay que priorizar puede hacer que los encuentros sean más fáciles de dirigir y a la vez más divertidos.

Esta sección proporciona pistas para dirigir encuentros rápidos y entretenidos de jugar. Aunque las *Reglas básicas* discuten cómo dirigir los encuentros a partir de la pág. 493, esta sección suplementa aquella información. Aunque este capítulo contiene consejos detallados acerca de muchos temas, es importante recordar que, como DJ, deberías centrarte principalmente en las siguientes tareas.

- Responder a las preguntas de forma rápida y decisiva siempre que te sea posible.
- Crear expectativas sobre lo que va a suceder después.
- Lograr que la acción sea vibrante y fijar un ritmo rápido.
- Hacer que los jugadores sepan cuando les toca y preferiblemente quién es el siguiente a quien le toca.
- Mostrar las consecuencias inmediatas de las acciones.

Si estás interesado en ahondar en los temas de esta sección, hay información sobre cómo diseñar encuentros de combate en la pág. 46. Además, el Capítulo 3 presenta subsistemas utilizados en tipos especiales de encuentro, como por ejemplo el subsistema de influencias.

VELOCIDAD DE JUEGO

Los encuentros deberían transcurrir de forma rápida, concediendo a los PJs el tiempo justo para saborear los éxitos y lamentar los fracasos. Esto requiere esfuerzo por parte de todos, pero lo puedes hacer más fácil dirigiendo de forma eficiente a las criaturas y a los PNJs. En primer lugar, no te preocupes demasiado acerca de los pequeños fallos que puedas cometer cuando dirijas los encuentros. Que te olvides de aplicar el bonificador especial de una criatura o no hayas adoptado una acción que podría haber evitado que dicha criatura sufriera daño, no es tan relevante. Además, mantén tu atención fijada sobre dónde pones el énfasis durante la aventura. Sé rápido al describir un ataque normal, pero invierte un poquito más de tiempo en un impacto crítico o un conjuro importante. Todo esto tiene que ver con lo que tiene importancia. Está bien ir un poco más despacio en la partida para algo importante, pero es mejor pasar rápidamente por lo menos importante. Conforme dirijas el juego desarrollarás rápidamente la percepción de lo que es importante y lo que no.

CONSULTAR LAS REGLAS

Una de las cosas que consiguen que el juego vaya más despacio es que tú, u otro jugador, tengáis necesidad de consultar una regla. Para algo que no tiene demasiado impacto, es mucho mejor tomar una decisión sobre la marcha y seguir avanzando. Dile al jugador que podrá consultarlo cuando no sea su turno y a partir de ese momento se aplicará lo que está escrito, pero que mientras tanto la partida tiene que seguir avanzando. Está bien consultar algo que a la vez es importante y depende enormemente de las reglas, como por ejemplo la descripción de un conjuro o las reglas de muerte y moribundos. Incluso en ese caso, recitar un mazacote de texto de reglas puede sacar a los jugadores del flujo de la partida, así que resúmelo. También ayuda que entrenes a

los jugadores para que busquen las cosas por adelantado si les parece que las van a necesitar, y así estén preparados para actuar cuando llegue su turno. Esto puede resultar duro para ti como DJ, puesto que esencialmente siempre es tu turno. Sin embargo, podrías pedirle a un jugador que consultara algo por ti o, si tienes que detenerte lo suficiente como para consultar ciertos libros, recordar a los jugadores que planifiquen sus próximos turnos mientras estás ocupado.

REBOBINAR

Aunque puedes tener que ‘rebobinar’ en cualquier modo de juego, suele ser más problemático en los encuentros. Hay que rebobinar cuando un jugador ha olvidado sumar cierto bonificador o llevar a cabo una determinada acción, o querría haber utilizado sus acciones en un orden diferente, y tiene que volver a empezar para utilizar lo que pasó por alto. La mejor política suele ser dejarles rebobinar según lo necesiten en su propio turno, pero detenerles antes de que se metan en el turno de otro. Esto limita razonablemente las interrupciones. Podrías encontrarte con que algunos ajustes son bastante fáciles de hacer fuera de un turno y permitirlos. Por ejemplo, si alguien se ha olvidado de sumar el daño por fuego de una runa *flamígera* a uno de sus impactos, es bastante fácil reducir los PG del monstruo en otro turno, pero si se da cuenta de que su ataque ha fallado sólo por haberse olvidado el bonificador debido a *bendecir*, la interrupción podría ser excesiva. En este tipo de cosas, tu decisión es final. Intenta ser consistente acerca de para qué tipo de cosas permites rebobinar y cuándo.

TIRADAS COMPLEJAS

A menudo llevas a cabo tiradas múltiples al mismo tiempo, especialmente al hacer tiradas de salvación para varias criaturas contra conjuros de área o de objetivo múltiple. A veces esto consume una cantidad de tiempo considerable si tienes que resolver el resultado de la salvación de cada criatura y después determinar su grado de éxito. Para hacerlo rápidamente, podrías utilizar una de las siguientes técnicas. Cada uno de los ejemplos a continuación utiliza un conjuro de los PJs como ejemplo, pero estas recomendaciones también se aplican a tiradas similares que no están originadas por conjuros.

- Busca primero la CD del PJ y haz que el jugador tire el daño mientras tú haces la tirada de salvación.
- Utiliza dados de distintos colores para los diferentes tipos de enemigos, o dispón los dados de forma que te sea fácil saber de qué criaturas o PNJs se trata en cada momento.
- Ve en orden del mejor resultado enemigo (el total más alto) al peor. Esto significa que sólo necesitarás preguntar una vez los resultados de un éxito, una vez el daño de un fallo, y así sucesivamente. También significa que sólo tienes que resolver cuándo te mueves a un grado inferior de éxito, en lugar de recalcularlos cada vez.

La cosa puede ser más complicada cuando pides tiradas para los PJs. Asegúrate de que tienes la atención de todos los jugadores cuyo PJ se vea afectado. Haz que tiren todos, pero diles que no

anuncien el resultado. Mientras ellos tiran sus salvaciones, tira daño o los demás efectos variables. A continuación, anuncia la CD. Pregunta, «¿Quién ha sacado un éxito crítico?». «¿Quién ha sacado un éxito?», y así sucesivamente de arriba abajo, para tener tan solo que compartir una vez los resultados para cada categoría. Si quieres, puedes no anunciar la CD y pedir los resultados en múltiplos de 10, pero se suele tardar más tiempo y sigue siendo posible que los jugadores puedan determinar o calcular la CD de forma aproximada.

TÁCTICAS ENEMIGAS

Tal y como se indica en la pág. 493 de las *Reglas básicas*, los enemigos no tienen por qué tomar decisiones perfectas. Por lo general suele ser mejor tomar rápidamente una decisión que elegir la táctica perfecta para el enemigo. El caos del combate, la desesperación o el ego pueden hacer que un villano tome una mala decisión y eso es algo que puedes utilizar si te das cuenta de que ha sucedido, interpretando la respuesta del enemigo a su propio error, o criticándole mediante un comentario sarcástico de uno de sus aliados.

INICIATIVA

Las reglas para tirar iniciativa están en la pág. 468 de las *Reglas básicas*, y las directrices para el DJ en la pág. 498. A continuación, encontrarás información específica acerca de cómo dirigir determinados tipos de iniciativa u ocuparte de algún problema. Se trata de directrices, y en tu mesa podrías optar por ejecutar la iniciativa de una forma diferente.

¿Cuándo pedir a los jugadores que tiren iniciativa? En la mayoría de casos es muy sencillo: pides la tirada en cuanto un participante pretende atacar (o formular un desafío, desenvainar un arma, lanzar un conjuro preparatorio, empezar un encuentro social como un debate, o por lo demás empezar a utilizar una acción que sus enemigos no pueden ignorar). Un jugador te dirá si su PJ pretende iniciar un conflicto y entonces determinarás cuándo las acciones de los PNJs u otras criaturas iniciarán el combate. Ocasionalmente, dos bandos pueden tropezarse uno con otro. En este caso, no hay mucho tiempo para decidir, pero aun así deberías preguntar si alguien pretende atacar. Si tanto los PJs como los PNJs quieren tan solo hablar o negociar, no hay razón alguna para tirar iniciativa y salir a continuación del combate.

INICIATIVA Y SIGILO

Cuando uno o los dos bandos de una batalla en ciernes están actuando en Sigilo, tienes que ocuparte del impacto de dicha habilidad al inicio del encuentro. Cualquiera que esté Evitando ser visto debería hacer una prueba de Sigilo para su iniciativa. Se aplican todos los bonificadores y penalizadores habituales, incluyendo cualquier bonificador por disponer de cobertura. También puedes permitir que se tire Percepción en su lugar, pero quien lo haga estará dejando de lado el Sigilo y será detectado sin lugar a dudas.

Para determinar si alguien no es detectado por otros participantes en el encuentro, comparas su prueba de Sigilo para iniciativa con la CD de Percepción de sus enemigos. No será detectado por alguien si iguala o supera su CD. Así que, ¿qué hacer si alguien saca una tirada mejor que todos los demás para la iniciativa, pero todos sus enemigos superan su CD de Percep-

ción? En ese caso el estado de todos los enemigos es no detectados, pero no inadvertidos. Esto significa que el participante que obtuvo una tirada alta sabe que hay alguien alrededor, y puede empezar a moverse, a Buscar y a prepararse de alguna otra forma para el combate. Quienes están Evitando ser vistos siguen teniendo una ventaja significativa, puesto que dichos PJs siguen teniendo que gastar acciones y hacer pruebas adicionales para encontrarlos.

¿Y qué sucede si ambos bandos se están Moviendo furtivamente? O bien podrían cruzarse sin darse cuenta, o bien podrían chocar si se dirigen al mismo lugar.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



CÓMO FIJAR LA ESCENA

Cuando empieza un encuentro, invierte unos momentos en describir el lugar si aún no lo has hecho. Utiliza alguna de las pistas descriptivas que se mencionan en Entornos evocadores de la pág. 17. Puede ser útil describir dónde está cada enemigo en relación al entorno, para fijarlos mejor en dicha ubicación. También puedes utilizar las expresiones de los enemigos para transmitir mejor la imagen. ¿Se comportan los enemigos de forma precavida, de pie junto a un foso? ¿Alguno está irritado por el agua que gotea del techo? ¿Ilumina un glifo brillante a un enemigo con una siniestra luz roja?

INICIATIVA POR LOTES

Si tienes múltiples enemigos del mismo tipo, como por ejemplo cuatro combatientes goblins, puedes hacer que actúen todos en la misma cuenta de iniciativa a fin de simplificar. En ese caso, sólo tiras iniciativa una vez para todos ellos. Siguen teniendo turnos individuales y siguen pudiendo cambiar individualmente su iniciativa Retrasando. Ten en cuenta que una prueba de iniciativa especialmente afortunada podría significar que las criaturas de un mismo lote podrían atacar en grupo a los PJs y una prueba espectacularmente fallida podría significar que resultan todas abatidas antes de poder hacer nada, por lo que esta técnica sólo se debería utilizar cuando fuera necesario para hacer que la partida avanzara.

CÓMO DISPONER LOS PERSONAJES EN EL MAPA

Si los PJs ya se están moviendo sobre una cuadrícula, como sucede a menudo en dungeons de pequeñas dimensiones, ya sabes dónde están cuando tiran iniciativa. Si se mueven en exploración libre, colócales en el mapa cuando tiran iniciativa. La forma más rápida es que los jugadores coloquen sus miniaturas en un orden de marcha básico por adelantado, y después trasladarlos al mapa respetando dicha formación. Cuando esto no funciona, por ejemplo cuando uno o más PJs están en un lugar diferente o el mapa no encaja con el orden de marcha puedes, o bien colocar tú mismo las miniaturas de los PJs y después preguntar si todo el mundo está de acuerdo, o hacer que los jugadores coloquen ellos mismos sus miniaturas. Si resulta que tomar decisiones por sí mismos causa demasiada indecisión a los jugadores (especialmente si pretenden calcular distancias por adelantado), puedes cambiar el método. Acuérdate de colocar a los PJs que utilizan Sigilo en lugares razonables para ocultarse, incluso si ello supone que tienes que ajustar el orden de marcha para hacerlo.

HABILIDADES NO APROPIADAS

Tal y como se describe en la pág. 498 de las *Reglas básicas*, puedes permitir que los PJs hagan tiradas diferentes a Percepción (o Sigilo cuando Evitan ser vistos) para la iniciativa. Podrías encontrarte con que una vez que un jugador se habitúa a utilizar una habilidad mejor para la iniciativa, sigue intentando utilizarla en encuentros futuros. Mientras la narrativa se desarrolle de una forma razonable, no está mal permitirlo. Si te encuentras con que empiezan a invocar circunstancias extrañas para utilizar su habilidad favorita, o que sus justificaciones para utilizarla consumen demasiado tiempo en la mesa, diles simplemente que te gustaría que volvieran a utilizar Percepción durante un tiempo.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES A MEDIDA

Esta sección contiene unas cuantas reglas para responder mejor a las tácticas de los PJs, para aplicar bonificadores y penalizadores a medida (*NdT: en PF1 los llamábamos 'ad hoc', viene a ser lo mismo*) y para utilizar ciertas tácticas con los PNJs. Cuando los PJs invierten esfuerzo en conseguir ventajas contra sus enemigos deben obtener alguna recompensa, si sus tácticas tienen sentido en el contexto de la narrativa. Los bonificadores y penalizadores a medida te conceden algunas herramientas mecánicas para enfatizarlo. También has de tener en cuenta que puedes cambiar el flujo del relato para responder a las tácticas. Cambiar el comportamiento de un enemigo puede ser una consecuencia más satisfactoria que obtener un bonificador sin más.

Cuando estás pensando si conceder un bonificador especial no definido en las reglas, incluyendo cuando un jugador te pregunta si le vas a dar un bonificador por hacer alguna cosa, hazte las siguientes preguntas.

- ¿Es el resultado de una estrategia interesante, sorprendente o novedosa por parte del PJ?
- ¿Ha requerido esfuerzo o pensar mucho?
- ¿Es fácil de reproducir en la mayoría de los combates?

Si has contestado 'sí' a cualquiera de las dos primeras, es probable que debas asignar un bonificador, normalmente un bonificador +1 ó +2 por circunstancia. Sin embargo, si has contestado 'sí' a la tercera, probablemente no deberías, a menos que quieras ver dicha táctica usada una y otra vez.

Intenta utilizar los bonificadores a medida con algo más de frecuencia que los penalizadores a medida. Si crees que sería apropiado aplicar un penalizador, pregúntate lo siguiente.

- ¿Crea el entorno o el terreno alguna desventaja aplicable para el PJ?
- ¿Debería el personaje haber esperado que esto fuera más difícil basándose en lo que ya sabía?
- ¿Ha sido esta circunstancia causada por una mala decisión por parte de quien sufrirá el penalizador?
- ¿Es fácil reproducir esta circunstancia negativa en la mayoría de los combates?

De nuevo, contestar 'sí' a la mayor parte de estas preguntas significa que es probable que debas aplicar un penalizador, y responder 'sí' a la pregunta final significa que es menos probable que debas hacerlo.

CÓMO JUZGAR ACCIONES

Algunas de las acciones básicas del juego requieren que interpretes cómo aplicar una regla. Aquí encontrarás consejos sobre el tipo de decisiones sobre las reglas que pueden tener lugar frecuentemente. Para decisiones sobre las reglas del tipo y/o (como por ejemplo si una criatura puede Prestar ayuda o Ponerse a cubierto), un PJ suele poder determinar si una acción es viable antes de llevarla a cabo; si por algún motivo no es viable, infórmale de que no va a funcionar antes de que invierta tiempo, acciones o recursos intentándolo. Hay algunas excepciones, en especial si el motivo por el que una acción no va a funcionar es algo que un personaje no tiene forma de saber. Por ejemplo, si un personaje intenta Ponerse a cubierto tras una pared, sin darse cuenta de que es ilusoria, no deberías revelar el engaño prematuramente.

PRESTAR AYUDA

Queda de tu cuenta decidir si la preparación de alguien basta para permitirle Prestar ayuda a un aliado. La preparación debería ser específica para la tarea concreta. Ayudar a alguien a sostener firmemente una ganzúa podría ser preparación suficiente para Prestar ayuda en un intento de Forzar una cerradura, pero limitarse a decir que uno va a 'animarle' no lo sería. Además, el PJ que intenta Prestar ayuda tiene que estar en una posición adecuada para ayudar, y ser capaz de transmitir cualquier información necesaria. Ayudar a alguien a Tregar por una pared es bastante difícil si el personaje a quien el PJ pretende Prestar ayuda no está en las inmediaciones. De forma parecida, suele ser necesario que un personaje esté contiguo, o bien a su aliado, o bien a un enemigo, para Prestar ayuda al aliado en un ataque contra el enemigo. También tienes que determinar el tiempo a invertir en los preparativos. Por lo general, basta una sola acción para ayudar con una tarea que se completa en un solo asalto, pero para ayudar a alguien a llevar a cabo una tarea a largo plazo, como una investigación, el PJ tiene que ayudar hasta que la tarea se acaba.

PREPARAR

La actividad Preparar permite a la persona que actúa elegir el desencadenante para su acción preparada. Sin embargo, a veces hay que poner límites acerca de qué se puede elegir. En particular, el Desencadenante debería ser algo que sucede en el mundo de juego y que 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 utiliza una acción de concentrar», o bien «Me Preparo para atacarle si tiene menos de 47 puntos de golpe», pregúntale qué está intentando observar específicamente su personaje. Si no tiene una respuesta clara para ello, tendrá que ajustar su acción.

BUSCAR

La acción Buscar te permite determinar la duración de una búsqueda. Usa el sentido común. La mayor parte del tiempo, intentar divisar a una criatura que se esconde en una zona pequeña, o algo más que podrías encontrar con una acción sencilla de Buscar en lugar de una actividad de exploración a largo plazo de Registrar, debería ser por defecto una sola acción. La distinción mayor es si algo utiliza 3 acciones o menos (y por lo tanto se puede encajar en un solo turno) o si requiere más que eso y no se puede llevar a cabo en modo alguno en un encuentro. Considera si tiene sentido que el personaje eche mano de esto durante el encuentro o no, y si ello constituiría un giro inesperado en el relato.

AVERIGUAR INTENCIONES

Cuando alguien intenta Averiguar las intenciones de un PNJ, tienes que imaginarte cómo transmitir la información obtenida. Lo mejor es intentar hacerlo de forma indirecta, como por ejemplo describir el lenguaje corporal, extrañas elecciones de vocabulario, sudor u otros detalles de un objetivo que miente, en lugar de decir «No actúa de forma normal». Sin embargo, dejar caer de vez en cuando un conciso, «¡Oh, está mintiendo como una bellaca sobre esto!» con un acierto crítico puede ser satisfactorio. También tienes que determinar cuándo cambia lo suficiente la situación como para que alguien pueda intentar de nuevo Averiguar intenciones. Por lo general esto significa que, o bien el comportamiento del

sujeto ha de cambiar, o bien la persona que hace la prueba tiene que obtener nuevas evidencias de que hay algo fuera de lo normal. Si otro PJ intenta Averiguar intenciones, obtiene información diferente sobre el objetivo y la comparte, en realidad no se trata de información nueva para un PJ que ha hecho la prueba previamente. En su lugar, queda a discreción de los jugadores el interpretar como resultado cualquier cambio en sus sensaciones.

PONERSE A CUBIERTO

A menudo necesitarás determinar cuándo alguien puede Ponerse a cubierto. Por lo general hace falta un objeto lo suficientemente grande como para ponerse detrás. Imagínate al personaje en cuclillas y calcula si el objeto cubriría casi por completo su silueta. Ponerse a cubierto también podría requerir Tumbarse, como por ejemplo si alguien quiere ponerse a cubierto bajo una mesa. La mayor parte de las veces puedes dejar que ambas cosas se combinen en la acción de Ponerse a cubierto en lugar de utilizar dos acciones distintas.

MAPAS Y MINIATURAS

Un tablero cuadrulado y miniaturas pueden hacer más fácil la visualización del combate para los jugadores y proporcionar una atracción visual principal para que se centren en ella. Hay consejos para dibujar mapas en las págs. 52 a 53. El montaje puede ir desde una cuadrícula básica con algunas líneas trazadas rápidamente con un marcador y monedas en lugar de miniaturas, pasando por un *Flip-Mat* a todo color con miniaturas oficiales previamente pintadas o peones de cartón, hasta un diorama 3-D del dungeon y miniaturas pintadas a mano para cada personaje. Muchos tableros *online* disponen de mapas, compendios de peones y funciones incorporadas para el movimiento y la línea visual. ¡Todos y cada uno de estos sistemas son excelentes para jugar! Tu montaje debería encajar con el tiempo que piensas dedicar a la partida, tu presupuesto y la estética que quieres.

También puedes aportar vida al escenario describiendo detalles sensoriales como sonidos, olores, temperatura y elementos 3-D que no están representados en tu mapa. Incluir el sonido intimidante de una espada que impacta contra un escudo, un *rayo de escarcha* desviado que congela una manzana en un bol de frutas que hay sobre la mesa y cosas parecidas hacen que el juego parezca más vivo.

Colocar miniaturas en una cuadrícula puede dar la impresión de que tienes que ser minucioso con las reglas, ¡pero aún hay lugar para la improvisación! Puedes conceder otros 5 pies (1,5 m) de movimiento a alguien que corre pendiente abajo si así su turno resulta más dramático. Tienes plena libertad para conceder a los jugadores ventajas menores que encajen con la historia que quieres contar y para rellenar matices de la ubicación más allá de los elementos que cubren las *Reglas básicas*.

COBERTURA

Tú eres quien determina si un personaje tiene cobertura. Lo mencionado en las *Reglas básicas* para trazar líneas es útil en casos sencillos, pero en situaciones más complicadas utiliza tu propia discreción para decidirlo. Considera los detalles del entorno y el espacio tridimensional más allá de lo que hay en el tablero de batalla. Por ejemplo, unos estandartes que cuelgan del techo podrían proporcionar cobertura, o un PJ que se ha subido a un saliente podría tener una línea de tiro despejada contra un enemigo que está

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

VARIANTES DE LAS REGLAS EN EL TABLERO

Estas dos variantes pueden cambiar la forma en que funcionan la distancia y el movimiento en tu partida.

DIAGONALES UNIFORMES

Si te parece, tu grupo podría contar todas las diagonales a 5 pies (1,5 m) en lugar de contar diagonales alternas a 10 pies (3 m). Esto acelera el juego, pero hay gente que piensa que va contra la suspensión de la incredulidad. Se nota más cuando alguien mueve una distancia larga por una diagonal de una sola vez o cuando los personajes empiezan a moverse diagonalmente el máximo posible para cubrir más distancia. Utilizar esta variante requiere pensar en el mapa de juego en términos más abstractos y menos como un entorno físico real donde el mapa refleja exactamente el tamaño de la habitación o área de encuentro. Puedes elegir si mides las áreas de conjuros basadas en el radio de la misma forma o las visualizas como círculos u otras formas redondas. Lo segundo funciona mejor si utilizas plantillas.

CASILLAS HEXAGONALES

Algunos de los desafíos del movimiento en diagonal se pueden superar utilizando una cuadrícula hexagonal en lugar de cuadrada, o bien utilizando una cuadrícula de casillas descuadradas, que funciona de forma similar. Esto permite aumentar el movimiento por igual en todas direcciones. Por contra, hace que el flanqueo sea un poco más difícil de calcular, requiere situar de forma diferente las miniaturas de tamaño Grande o mayor y presenta desafíos a la hora de dibujar mapas que consisten principalmente en estructuras rectangulares, puesto que vas a tener un montón de casillas parcialmente ocupadas.

de pie tras un muro bajo. Sé generoso con los PJs que utilizan la creatividad para colocarse en posiciones inteligentes, especialmente si invierten acciones valiosas en moverse o Ponerse a cubierto.

DIVIDIR Y COMBINAR EL MOVIMIENTO

Los diferentes tipos de acciones que representan el movimiento están divididos para entender mejor cómo funcionan las reglas con las acciones de una criatura. Sin embargo, puedes acabar en situaciones extrañas, como por ejemplo cuando una criatura quiere saltar verticalmente para hacerse con algo y necesita moverse un poquito para ponerse al alcance, después Saltar y después continuar moviéndose. Puede dar la impresión de que se pierde mucho movimiento para hacerlo. A tu discreción, puedes permitir que los PJs combinen esencialmente dichas acciones en un movimiento fluido que se considera una actividad de 2 acciones: moverse hasta el alcance para un Salto, después Saltar y después utilizar el resto de su Velocidad.

Esto funciona normalmente tan solo para encadenar tipos de movimiento. Hacer algo como Interactuar para abrir una puerta o dar un Golpe suele detener el movimiento lo suficiente como para que hacerlo en medio de un movimiento no resulte práctico.

PRESCINDIR DEL TABLERO

Tal y como se describe en la pág. 494 de las *Reglas básicas*, puedes jugar los encuentros sin tablero. Esta opción funciona mejor para grupos que pueden imaginarse fácilmente lo que les rodea sin ayuda visual y para batallas que no requieren la comprensión de un espacio físico complejo. Tu partida no tiene que jugarse enteramente con mapas o sin ellos; podrías decidir que la mayoría de

combates sencillos no requiere tablero y utilizar uno tan solo para combates altamente tácticos o batallas principales. Tal y como se indica en las *Reglas básicas*, la estructura de 3 acciones es tu mejor amiga. Podrías verte respondiendo muchas preguntas acerca de las acciones y el espacio, como por ejemplo «¿Puedo llegar hasta allí en este turno?», o bien «¿A cuántos gnolls puedo pillar con una *bola de fuego*?». Si te ves una y otra vez recordando a los jugadores los rasgos físicos del entorno o la posición de los enemigos, puede ser que tus encuentros sean demasiado tácticos para jugarlos sin tablero. Este estilo funciona mejor para animar la iniciativa, la acción cinemática y el juego rápido sin ocuparse demasiado de los detalles.

BATALLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTO

Las *Reglas básicas* cubren lo esencial para el combate montado, aéreo y acuático en la pág. 478, pero las batallas más complejas pueden requerir reglas especializadas.

COMBATE MONTADO

La logística del combate montado puede requerir algún esfuerzo adicional. Si sabes que se va a producir uno, asegúrate de que la lucha tenga lugar en un sitio con gran cantidad de espacio para moverse porque lo más probable es que haya múltiples criaturas grandes. En un combate en el que sólo uno de los bandos dispone de monturas podrías necesitar un entorno con unas pocas áreas demasiado pequeñas para las mismas, para que el bando a pie pueda tener una ventaja táctica a fin de compensar la mayor movilidad del otro bando.

Cuando los PJs van montados, sus enemigos deberían centrar la mayor parte de sus ataques sobre ellos, y no sobre sus monturas. Hacer que los enemigos ataquen demasiado a menudo a las monturas de los PJs se vuelve muy molesto, así que asegúrate de que los enemigos recuerden cuál es la amenaza real! Cuando los PJ luchan contra enemigos montados, intenta que el nivel de las monturas sea muy aproximado al de aquellos: en lugar de situar a un enemigo de nivel 13 en un caballo de guerra de nivel 2, utiliza una pesadilla mayor de nivel 11 o algo similar. Eso encaja más en la temática y evitará que el enemigo resulte desmontado con excesiva facilidad. Si una montura es derribada, su jinete debería desmontar sin problemas si la montura estaba estacionaria, pero si estaba en movimiento, probablemente tendrás que pedir al jinete una salvación de Reflejos. Si la falla, el jinete sale disparado una corta distancia y cae tumbado. A menudo fijar una CD sencilla de nivel experto de 20 funciona bien para tales pruebas.

El combate montado en una cuadrícula es difícil para un combate a la carrera en el que ambos bandos se mueven a toda velocidad. Para algo como eso, puede ser mejor no utilizar cuadrícula alguna, aunque las miniaturas siguen pudiendo ser de ayuda para las posiciones relativas y las distancias de los ataques a distancia. Para semejante carrera, considera utilizar en su lugar el subsistema de persecuciones (pág. 156).

DIFERENTES TIPOS DE MONTURA

Las reglas de monturas son para los casos comunes: humanoides montando animales cuadrúpedos. Sin embargo, con unos cuantos ajustes podrías dejar que alguien montara una bestia o algún otro tipo de criatura. Para una montura inteligente (como un pegaso o un unicornio), usa las reglas estándar del combate montado, pero en lugar de hacer una prueba para Comandar a un animal, el jinete utiliza el mismo número de acciones para pedir a la criatura que



haga lo que quiere. Como DJ, tú determinas si la criatura hace lo que se le pide y si se requieren pruebas de Diplomacia o cosas por el estilo. Se recomienda que no permitas criaturas humanoides ni la mayoría de los demás bípedos como monturas, especialmente si son PJs. De cualquier forma, si decides permitirlo, o bien el jinete, o bien la montura, deberían utilizar por lo menos una mano para agarrarse el uno al otro, y ambos deberían invertir una acción en cada uno de sus turnos para permanecer montados.

COMBATE AÉREO

Determinar la posición en el aire puede ser complicado y a menudo es mejor relajarse con las Reglas de movimiento, de flanqueo y demás, a diferencia de lo que se haría en una cuadrícula plana. Ten en cuenta que los combates se pueden extender más con la posibilidad de volar. Si hay alguna criatura voladora, es importante establecer antes que nada la altura de los obstáculos potenciales de la zona. De esta forma, a nadie le sorprenderá encontrarse con que el techo está más bajo de lo que pensaba o que los árboles altos crean una barrera. Ten cuidado si utilizas combate aéreo antes de que los PJs dispongan de magia que les permita volar. Ten un cuidado especial con los enemigos voladores que utilizan ataques a distancia, puesto que los PJs podrían tener pocas herramientas adecuadas para luchar contra ellos.

Las reglas de vuelo dicen que una criatura podría necesitar una prueba de Acrobacias para Maniobrar en vuelo si quiere llevar a cabo maniobras complejas. En general puedes utilizar el mismo razonamiento que utilizas para pedir pruebas de Acrobacias cuando alguien se mueve a ras de suelo. Intentar tirarse a través de un espacio estrecho, hacer un giro brusco o cosas parecidas podrían requerir pruebas, por lo general con una CD sencilla.

Las caídas pueden ser mortales y a menudo tienen lugar cuando *volar* o conjuros similares son disipados. ¡Esto forma parte de los riesgos de volar! Los enemigos voladores se pueden mantener cercanos al suelo para evitar este peligro, disponer del conjuro *caída de pluma* para evitar el daño o de un talismán de *gato de jade* para reducirlo.

COMBATE ACUÁTICO

Las Reglas básicas son bastante generosas a la hora de permitir batallas submarinas con mucha acción. Hay dos desafíos significativos para las criaturas no acuáticas: respirar bajo el agua (o contener el aliento) y carecer de una Velocidad de Nadar. A menudo es mejor dejar las aventuras acuáticas hasta niveles en los que los PJs puedan disponer de soluciones mágicas para estos problemas, pero puedes optar por conceder semejante magia de forma temprana, puesto que no es fácil que la exploten en aventuras terrestres, mientras que la magia de vuelo sí lo es. Igual que con *volar*, la disipación puede ser mortal si alguien se basa en 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 respiratoria que ayuda a los PJs. Aunque estos podrían ser capaces de utilizar *burbuja de aire* y de lanzar rápidamente de nuevo *respiración acuática*, que esto suceda repetidamente puede resultar frustrante y verse obligado a preparar un conjuro de *respiración acuática* de nivel extremadamente alto tampoco es muy divertido. La falta de Velocidad de Nadar es más fácil de remediar, excepto para los personajes cuyo nivel de Atletismo sea muy malo, que tendrán que buscar una forma estratégica de minimizar sus defectos. La CD para Nadar bajo el agua no debería ser muy alta, normalmente 15, o 13 en aguas tranquilas.



LAS AMENAZAS EN LAS AVENTURAS PUBLICADAS

Cuando llegues a un encuentro en una aventura publicada, se te proporcionará una indicación del nivel del grupo esperado y de qué amenaza representa dicho encuentro para ese nivel del grupo, como por ejemplo 'moderado 3' para un encuentro que representa una amenaza moderada para un grupo de 3.^{er} nivel. Si tu grupo llega al encuentro a un nivel diferente, podrías recalcular los PX individualmente para cada enemigo, o bien calcular la amenaza ajustando un paso arriba o abajo por diferencia de nivel. Por ejemplo, el encuentro moderado 3 podría ser severo 2, extremo 1, bajo 4 o trivial 5. Si aún te parece que el grupo es capaz de enfrentarse al encuentro tal y como está, puedes utilizar la estimación para determinar los PX, quizá concediendo algunos adicionales si acaba siendo más duro de lo esperado. O, si te parece mejor, puedes adaptar las particularidades del encuentro para que sea un desafío más razonable para tu grupo, por lo general ajustando el número de monstruos utilizando los ajustes élite y débil.

Cuando alguien es noqueado bajo el agua suele, o bien flotar hacia arriba, o bien hundirse. Tú decides basándose en su flotabilidad; la mayoría de aventureros llevan una carga lo suficientemente pesada como para hundirse.

Cuando un grupo está en el agua y otro fuera, ten en cuenta que las reglas de combate acuático para los ataques se aplican cuando uno u otro grupo está dentro. Puedes determinar que un personaje en el agua está oculto de alguien fuera de ella debido a la distorsión, y viceversa.

DIFICULTADES INESPERADAS

¿Qué hacer cuando un encuentro acaba siendo mucho más o mucho menos desafiante de lo que tenías previsto? Si parece poco probable que el encuentro acabe matando a todos los personajes, lo mejor es seguir adelante con él, a menos que el combate sea tan frustrante que nadie quiera continuarlo. Si es probable que vayan a morir todos (*NdT: TPK en jerga rolera, por 'total party kill'*), piensa en formas diferentes de concluir el encuentro. El villano podría ofrecer a los PJs la posibilidad de rendirse, considerar que su labor ha concluido y marcharse, o utilizar su ventaja para obtener algo que quiere. Si pasa lo peor, hay sugerencias para afrontar un TPK en la pág. 30.

Si un combate es demasiado fácil, a menudo lo mejor es dejar que los jugadores disfruten de su dominancia. Sin embargo, si pretendías que ese combate fuera un punto importante de la partida, el resultado puede ser un anticlímax. Busca formas de que el enemigo pueda escapar u obtener refuerzos, aunque el éxito de los PJs debería importar siempre. Asegúrate de que los PJs notan la desesperación del enemigo, que posiblemente tenga que sacrificar algo importante para lograr la huida.

En ambos casos, pregúntate si la discrepancia entre el resultado y tus expectativas se debe a la suerte. De vez en cuando es de esperar que uno de los bandos se beneficie de una suerte extrema. Sin embargo, si el desafío procede de un factor sobre el que tú tenías el control como DJ (como por ejemplo un terreno desfavorable que pone las cosas más difíciles para los PJs o un monstruo con una aptitud abrumadora) lo más probable es que tengas que hacer algunos ajustes.

ENCUENTROS SOCIALES

A veces querrás dirigir un conflicto social en modo encuentro. Las directrices básicas sobre cómo hacerlo aparecen en la pág. 494 de las *Reglas básicas* y esta sección expande lo dicho allí con consejos y ejemplos adicionales. Los encuentros sociales siguen requiriendo oposición; lo típico es que un adversario discuta contigo, pero a veces se trata de una oposición institucional o de creencias firmemente arraigadas. Es importante tener en cuenta que algunos PNJs son mucho más diestros en determinados tipos de encuentro social que en combate. Puedes encontrar directrices sobre cómo crear tales PNJs en las págs. 72 a 73 y algunos ejemplos en el capítulo Galería de PNJs. Las *Reglas básicas* sugieren unos cuantos medios de medir el éxito y el avance en los encuentros sociales. Si quieres algo más detallado, consulta Puntos de Victoria en la pág. 148 de este libro, o las reglas más específicas de Influencia en la pág. 151.

Tal y como se indica en las *Reglas básicas*, los encuentros sociales no suelen utilizar asaltos de 6 segundos. La escala temporal que utilices puede ser flexible. Por lo general te interesa que un participante actúe el tiempo suficiente para presentar un punto significativo y hacer una prueba, antes de pasar al siguiente personaje por orden de iniciativa. Sé flexible y cooperativo al dirigir un encuentro social, y no te preocupes por los detalles minuciosos como el movimiento de los personajes, excepto en casos extremos. Permite a los personajes compartir información casi tan libremente como los jugadores hacen en la mesa. Si un personaje está vigilando a los oponentes en busca de signos de que están mintiendo, supón que puede transmitírselo a los demás personajes de forma sutil. Es bueno recordar a los jugadores 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 el estado mental de los PNJs y pide clarificaciones acerca de las actitudes de los personajes cuando sea necesario. La siguiente lista describe diversos tipos de encuentros sociales en los que los personajes podrían verse implicados.

- Hacerlo mejor que un bardo rival en una batalla de ingenio
- Negociar la paz entre grupos en disputa
- Convencer a un dragón de que no devore al grupo
- Convencer a un monarca de que se defienda contra una invasión
- Desacreditar las teorías científicas de un rival ante la asamblea de un gremio de alquimistas
- Acabar con un tenso cara a cara
- Exponer los engaños de un villano maquinador ante una corte de nobles
- Conseguir que un delincuente desesperado libere a un rehén
- Persuadir a un clan de que confíe en sus antiguos rivales
- Solicitar la admisión en una academia de magia
- Demostrar la inocencia de alguien frente a un juez
- Conseguir un contrato sustancioso superando a un rival
- Aplacar a una multitud iracunda
- Convencer a un sacerdote caído para que vuelva a la fe
- Engañar a un charlatán para que contradiga sus antiguas mentiras
- Volver a un líder contra su corrupto consejero
- Volver a unos sectarios de bajo rango contra su líder
- Apelar a un legislador para que sea clemente o retrase una ejecución
- Ganar un debate sobre un tema controvertido

CÓMO DIRIGIR LA EXPLORACIÓN

La exploración cubre una amplia gama de situaciones, haciendo brillar la creatividad y la capacidad narrativa del grupo. También puedes utilizarla para controlar el ritmo de la partida, guiándola mediante el número de lugares y fenómenos interesantes en el área a explorar y el nivel de detalle que quieres obtener.

Las *Reglas básicas* discuten cómo dirigir el modo de exploración a partir de la pág. 496 de dicho libro, y esta sección es un suplemento para esa información. Si quieres dirigir una sesión o una aventura centrados específicamente en explorar y cartografiar las tierras vírgenes, considera el uso del subsistema de exploración de hexágonos en la pág. 170. Si buscas directrices sobre cómo gestionar la iniciativa, consulta la pág. 11 en la sección *Cómo dirigir encuentros*.

Ten en cuenta los siguientes objetivos básicos cuando dirijas la exploración. Encontrarás más consejos sobre muchos de estos puntos en las secciones siguientes.

- Evoca el escenario con detalles sensoriales.
- Reduce el paso del tiempo para enfatizar la tensión y la incertidumbre y acéleralo en los intervalos carentes de sucesos.
- Haz que los jugadores añadan detalles preguntándoles sus reacciones.
- Presenta misterios a pequeña escala para intrigar a los jugadores y animar a su investigación.
- Cuando se necesiten tiradas, busca formas de hacer que la acción avance o de añadir giros interesantes a un fallo.
- Planifica transiciones efectivas a los encuentros.

ENCUENTROS EVOCADORES

Conforme los PJs exploran, transmite lo que les rodea apelando a los sentidos de los jugadores. Esto fija la escena, les proporciona un sentido mejor de su entorno y se puede utilizar para presagiar lo que podrían encontrarse más adelante. Al determinar los detalles a cubrir, piensa en lo que es familiar frente a lo que es nuevo. Un dungeon nuevo podría tener una arquitectura similar a los anteriores, pero disponer de unas estructuras antiguas que lo hacen diferente. Puedes utilizar la familiaridad de los PJs como herramienta para separar lo que es nuevo. Cuando prepares una partida, imagínate en el entorno y toma unas cuantas notas acerca de lo que podrías notar. Transmitir estos detalles permite que los jugadores sientan lo mismo, incluso si cada personaje responde a ello de forma diferente.

Ten en cuenta que cuanto más explicas algo, más importante parece. Esto resulta valioso para despertar el interés, pero también puede ser un inconveniente a la vez que una ventaja, porque describir algo que no es importante para fijar el ambiente podría hacer que los jugadores se perdiesen. ¡A veces, la mejor solución es buscar una forma de hacer que lo poco importante sea todo lo importante que los jugadores creen que es!

EL FLUJO DEL TIEMPO

Tal y como se indica en las *Reglas básicas*, raramente mides la exploración segundo a segundo o minuto a minuto. Si alguien pregunta cuánto se tarda en hacer algo, por lo general basta con medir el tiempo en incrementos de 10 minutos (para viajes largos, la hora podría ser el incremento más apropiado). Transmites el

paso del tiempo mediante tus descripciones, pero no solo comunicándolo directamente. En un juego de rol, la información y el tiempo están vinculados. El tiempo parece ir más despacio cuantos más detalles proporcionas. ¡Piensa de forma cinematográfica! Un largo viaje a través de una serie de túneles funciona bien como un *collage*, mientras que examinar una estatua en busca de trampas se podría transmitir como una serie de detalles inquietantes en rápida sucesión, y el ambiente sería más tenso debido a la precisión.

Teniendo esto en cuenta, ¿cuándo es mejor acelerar o frenar el paso del tiempo de juego? Por lo general, vas más despacio y proporcionas más descripciones cuando estableces algo o haces avanzar el relato. Cuando los PJs entran en un dungeon o en una zona nueva, descríbeles qué notan, yendo más espacio para proporcionar a los jugadores una sensación de lo que tienen por delante. Cuando un PJ se detiene para hacer algo importante o toma una decisión clave, el hecho de ir más despacio concede a ese momento el peso deseado. También puedes ajustar el flujo del tiempo para reflejar el estado mental de los PJs. Cuando un PJ vuelve a casa al cabo de varias décadas, podrías detenerte y preguntar al jugador qué siente su PJ, ajustando el tiempo al flujo de los recuerdos y las emociones que llenan sus pensamientos.

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

Tal y como se describe a partir de la pág. 479 de las *Reglas básicas*, los PJs emprenden actividades de exploración al explorar. El propósito de dichas actividades en el marco del juego es clarificar en qué se centra un PJ cuando explora en vez de hacerlo todo de forma simultánea (y poco realista). Esto añade variedad al comportamiento del grupo y puede mostrarte hacia dónde quieren los jugadores que vaya el relato. Por ejemplo, un jugador cuyo PJ Investiga unas tallas de la pared demuestra que el jugador quiere que dichas tallas sean informativas.

Se pretende que las actividades de exploración que tienen lugar continuamente conforme el grupo explora sean en primer lugar narrativas, con el jugador describiéndote lo que está haciendo y después determinando tú qué actividad es aplicable, más cualquier detalle o cambio debido a la situación. Si un jugador dice «Estoy Evitando ser visto», añade más detalles preguntándole qué precauciones toma, o diciéndole qué pasadizos parecen menos vigilados. De la misma forma, si un jugador explica que está buscando trampas, manteniendo el escudo alzado y borrando las huellas del grupo, pregúntale a qué da más importancia para restringir la actividad. Considera las ventajas y las desventajas de una actividad en las circunstancias en que se desarrolla. Por ejemplo, alguien que estuviera Explorando podría pisar hielo delgado y caer atravesándolo antes de que el grupo pudiera llegar hasta él, o alguien que Investigara jeroglíficos antiguos podría cometer un fallo crítico y conducir al grupo en la dirección equivocada. Esto no es aplicable a actividades de exploración discretas que tienen lugar cuando el grupo está haciendo una

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



DETALLES MEDIOAMBIENTALES RÁPIDOS

ACUÁTICO

Clima vientos fuertes, tormentas que se acercan

Olores agua salada, aire fresco, pescado muerto

Sonidos olas chocando contra el casco del navío, gritos de las aves marinas, velas que aletean, criaturas saliendo a la superficie

Texturas agua helada, algas legamosas, cristales de sal sobre las superficies

Vistas agua agitada, oleaje, brillo de la luz solar, la curva del horizonte, madera a la deriva

ÁRTICO

Clima vendavales gélidos, nevadas ligeras, ventiscas machacantes

Olores aire puro, cieno semihelado, líquen, algas

Sonidos viento aullante, goteo del hielo que se funde, silencio total

Texturas nieve crujiente, hielo duro

Vistas luz solar reflejada y cegadora, llanuras nevadas, glaciares distantes, grietas profundas, promontorios rocosos, banquisas de hielo e icebergs, rastros de animales en la nieve

BOSQUE

Clima aire en calma, sombra fresca, brisas esporádicas, lluvia sobre la canopea, ramas recubiertas de nieve gruesa

Olores vegetación descompuesta, plantas que florecen, pinos, hongos terrosos

Sonidos hojas que crujen, ramas que se rompen, gritos de animales

Texturas hojas que crujen bajo los pies, ramas que rozan, agua que gotea desde arriba, corteza áspera

Vistas árboles muy altos, maleza espesa, canopea verde, vida salvaje colorida, motas de sol que pasan entre los árboles, troncos de árboles cubiertos de musgo, raíces retorcidas

LLANURAS

Clima la frescura del viento suave, el calor de la luz del sol directa, enormes nubes negras de tormenta

Olores aire puro, mantillo, animales muertos a cierta distancia

Sonidos viento crujiente, cantos de aves, sonidos distantes transmitidos grandes distancias

Texturas el tacto de la hierba alta, la aspereza de la maleza rala, el crujido del polvo seco

Vistas la hierba ondeando suavemente, flores salvajes dispersas, promontorios o peñascos rocosos, la curva del horizonte

MONTAÑA

Clima nubes arremolinadas, el frío de las grandes altitudes, luz del sol directa, viento y lluvia fuertes

Olores nubes de polvo, pinos, nieve recién caída

Sonidos el aullido del viento, rocas que caen, ecos diáfanos, el crujir de las piedras bajo los pies, avalanchas en la distancia

Texturas piedra rugosa, nieve en polvo, escombros inestables

Vistas promontorios despejados, capas de nieve, árboles resistentes, laderas llenas de rocas sueltas, piedras caídas, pájaros que vuelan en las corrientes de aire, niebla entre los picos

PANTANO

Clima humedad opresiva, aire en calma, lluvia intensa, rayos de luz solar

Olores olor intenso a musgo y algas, pungentes gases de pantano

Sonidos el croar de las ranas, el sonido de los insectos, burbujeos, chapoteos

Texturas abrirse paso a través de detritos flotantes, zarcillos enmarañados, fango espeso

Vistas hojas frondosas, nubes de insectos, agua recubierta de algas, chozas sobre pilastras, peces nadando rápidamente

SUBTERRÁNEO

Clima el frío del aire bajo tierra, calor geotérmico

Olores olor a rancio en el aire estancado, azufre, olor fuerte a depósitos de metal

Sonidos condensación goteante, ratas o insectos correteando, ruidos sordos y lejanos de maquinaria, ecos metálicos de vuestras voces y pisadas

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

Vistas pasajes serpentineros, la luz amarilla y chisporroteante de las antorchas, suelos irregulares o agrietados, escritos o arquitectura antiguos, estalagmitas y estalactitas

pausa o centrándose en una acción en particular, como por ejemplo Tratar heridas. Los personajes siempre pueden abandonar una actividad de exploración continua para llevar a cabo una discreta (incluso si están fatigados y no pueden mantener una actividad de exploración mientras viajan), y pueden cambiar de actividad en cualquier momento.

Las *Reglas básicas* cubren cómo decidir actividades específicas (Detectar magia, Seguir al experto, Investigar y Registrar) en las págs. 496 a 497.

MÁS SOBRE LAS BÚSQUEDAS

Las reglas sobre Registrar evitan de forma deliberada proporcionar detalles intrincados sobre lo que se tarda en llevar a cabo un registro. Eso se deja en tus manos, puesto que las circunstancias de un registro pueden variar mucho. Si el grupo no está en peligro y tiene tiempo para un registro concienzudo, es buen momento para dejar que tengan éxito de forma auto-

mática en lugar de preocuparse por tirar los dados, o podrías hacerles tirar dados para ver cuánto tiempo tardan en encontrar lo que buscan, acabando por encontrarlo sin importar el resultado de la tirada. Por el contrario, si se detienen a hacer un registro minucioso en medio de un dungeon, ¡es buen momento para que sus esfuerzos atraigan una atención no deseada!

Si el registro inicial resulta infructuoso, los PJs podrían tener derecho a un segundo intento. Pero, ¿cuándo permitirselo? Lo mejor es ligarlo a una táctica diferente. No basta decir «registro de nuevo» sino que, si un PJ intenta un método diferente o tiene otras herramientas a su disposición, podría funcionar. ¡Sé generoso con lo que permites a un jugador que ha puesto de su parte! Si sabes que un registro no va a reportar nada útil, déjalo claro desde el principio para que el grupo no pierda demasiado tiempo en ello. Si están determinados a hacerlo (como sucede demasiado a menudo) podrías hacer que la búsqueda diera como resultado algo útil pero menor.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE**MÁS SOBRE SEGUIR AL EXPERTO**

Seguir al experto es una actividad muy versátil que concede una posibilidad mejor de éxito a un PJ que carece de una habilidad o actividad de exploración. Es importante que esto no se convierta en una rutina. Deja que los jugadores decidan cómo uno de ellos ayuda a los demás. La descripción puede darte más con lo que trabajar y añadir colorido a la exploración más allá de la mera mecánica. Asimismo, si un PJ ayuda a otro de la misma forma una y otra vez, eso podría ser una señal de que al personaje se le ayuda a crecer de una forma en particular. Si el pícaro ha estado ayudando al guerrero a Evitar ser visto una y otra vez, el guerrero está esencialmente recibiendo entrenamiento en Sigilo y podría considerar la adquisición o la reconversión de un incremento de habilidad para hacerlo realidad. Las conexiones de este tipo pueden infundir un nuevo aliento a los personajes y a sus relaciones mutuas, ayudando a promocionar la camaradería y las interacciones entre ellos.

CÓMO IMPROVISAR NUEVAS ACTIVIDADES

La lista de actividades de exploración no es exhaustiva. Aparecen más en subsistemas y aventuras especiales, y a menudo necesitarás crear las tuyas propias. Cuando creas las tuyas, suele ser bueno considerar si la cantidad de esfuerzo que el PJ ha de invertir es comparable al de las demás actividades de exploración, y empezar desde ahí. Si tienes problemas, intenta buscar una actividad comparable. Por ejemplo, si los PJs están

Nadando mientras exploran, ten en cuenta que las velocidades de viaje están basadas en el equivalente a 1 acción por cada 6 segundos y que las demás actividades de exploración que pueden mantener sin cansarse suelen estar basadas en alternar entre 2 acciones por cada 12 segundos, lo que resulta en una media de 1 acción por cada 6 segundos. Defender, por ejemplo, está basada en utilizar 1 acción para dar una Zancada y después 1 acción para Alzar el escudo, y por eso el PJ se mueve a media Velocidad. Aligerar es un buen ejemplo de una actividad que no se puede llevar a cabo de forma indefinida, por lo que puedes utilizarla como modelo de actividades vigorosas en las que los PJs utilizan el equivalente a 2 acciones cada 6 segundos.

Al improvisar una actividad de exploración, ten presentes algunas ventajas y desventajas de la misma para inspirarte. ¿De qué se podría estar olvidando el PJ cuando lleva a cabo esta actividad? ¿Cómo se interrelaciona con las actividades que lleva a cabo el resto del grupo? Si la nueva actividad parece siempre o casi siempre una opción mejor que otras, lo más probable es que necesites ajustarla para que esté más equilibrada. Al final, acabarás sabiendo qué actividades de exploración le gustan más a tu grupo.

ESCENAS DE EXPLORACIÓN

Puede ayudarte pensar que la exploración es una serie de escenas, y que los encuentros no solo interrumpen la exploración, sino que funcionan como subsecciones de la misma. Muchos están basados en la geografía, por ejemplo, explorar una serie de



pasillos de dungeon como una escena y entrar en el gran salón del dungeon como otra. En estas ocasiones, sales de una escena en un punto de interés. Si los PJs deciden interrumpir sus viajes e investigar una estatua, piensa en ello como en una nueva escena.

Esto te proporciona un buen motivo para describir la transición entre escenas. Describe lo que estaba sucediendo para determinar dónde se encontraba el grupo y después describe a qué se enfrentan ahora para mostrar el cambio. Por ejemplo, «Habéis estado avanzando a lo largo de este largo pasillo, pero tras un momento de discusión os detenéis, con vuestras pisadas y vuestras voces aún resonando pasillo abajo. La estatua de piedra que tenéis delante mide siete pies (2,1 m) de altura, y está adornada con rubíes. Representa... quizá a un dios. Su rostro está dañado y roto. ¿Qué hacéis?».

Cuando se interpreta una escena, su descripción inicial debería fijar la expectativa del nivel de detalle de la misma, al que tanto tú como los jugadores os deberíais ajustar según fuera necesario conforme el juego avanza. Además, también podría ser útil ir de un PJ a otro para evitar que todo el mundo hable a la vez. Empieza con quien desencadene el cambio de escena, si es posible, o quizás con el PJ que estuviera utilizando la actividad de exploración más relevante, como por ejemplo uno que Investigara obras de arte o Registrara en busca de secretos, en el ejemplo anterior.

PELIGROS

La tarea de buscar y desactivar peligros surge frecuentemente en la exploración y es un ejemplo de una escena de ese tipo. Los

peligros no suelen aparecer de la nada. Podría haber una trampa en la cerradura de la puerta, en una curva específica de un pasillo y así sucesivamente. Podrías poner una trampa de foso en el centro de una habitación grande, pero una sorpresa totalmente inesperada puede resultar poco satisfactoria. La misma trampa de foso en el centro de un pasillo de 10 pies (3 m) de anchura, sospechosamente carente de rasgos distintivos podría hacer que los jugadores dijeran, «Vale, tendríamos que habérnoslos supuesto», incluso con una cantidad mínima de anticipación.

Cuando se desencadena un peligro complejo, pasa al modo de encuentro. Los peligros sencillos se suelen abordar en modo de exploración, pero eso no significa que haya que pasarlos por alto. Deja claro qué acción de los PJs desencadenó el peligro, qué pasa cuando se activa y cuáles son los efectos secundarios. Los PJs tienen diversas formas de curarse, por lo que debes tener en cuenta que un peligro que causa daño no siempre va a tener un efecto devastador. Los peligros tienden a funcionar mejor si su activación puede alertar a las criaturas de la zona, evitar que los PJs entren en un área determinada o causar un inconveniente similar más allá del mero daño.

Si un PJ detecta un peligro y quiere inutilizarlo, lentifica un poquito la acción. Pídele al jugador que describa qué está haciendo su PJ y proporciónale detalles concretos sobre cómo fructifican sus esfuerzos para que todo parezca más real. ¡No tiene nada de malo hacer que los jugadores suden un poquito! Después de todo, se supone que es una situación tensa. Si un peligro requiere pruebas múltiples para inutilizarlo, es bueno describir lo que sucede con cada éxito para mostrar los incrementos de progreso.

INVESTIGACIONES

La actividad de exploración Investigar es bastante amplia y puede conducir a una escena de investigación más concienzuda. Empieza con una pista definida que tenga detalles pero que claramente no sea la imagen completa: «Estas runas se parecen a las que se utilizan en la magia arcana pero son algún tipo de variante», «Cuando examinas la arquitectura de la habitación, ves que los remates de los pilares son todos de granito excepto uno que parece yeso pintado», o bien «Cada uno de los vitrales muestra escenas de uno de los aspectos del dios Norgorber, pero sólo hay tres ventanas y Norgorber tiene cuatro aspectos».

Entonces, y si esto despierta el interés de algún jugador, puedes proceder a una investigación más detallada. Podrían examinar las runas más de cerca, descascarillar el yeso o buscar por las inmediaciones una representación del cuarto aspecto de Norgorber. Evita pedir pruebas si no es necesario. En el último de los ejemplos, probablemente les puedes informar de cuál de los aspectos del dios está ausente sin necesidad de otra prueba de Religión y, si ese aspecto está representado como una estatua en la habitación, pedir una prueba de Percepción para buscarla podría cortocircuitar la investigación de forma poco interesante.

Para hacer que la investigación parezca real, es útil hablar con los jugadores a lo largo del proceso mental de sus personajes para determinar qué pista les ha inspirado para pensar en un detalle importante, explicar cuál es el detalle y posiblemente mencionar una pregunta posterior que dicho detalle plantea. A continuación, deja que los jugadores extrapolen en lugar de explicarles la conclusión. Incluso si la investigación no conduce a una conclusión sin ambigüedades, los jugadores deberían saberse más informados que cuando empezaron.

Aunque una persona es quien inicia la investigación, implicar a otros en la misma puede ser muy interesante y aportar diferentes habilidades conducirá a obtener otros tipos de información. Recompensa la colaboración y las ideas ingeniosas.

PERDERSE

Cuando los PJs exploran las tierras vírgenes o recorren serpenteantes pasillos de dungeon, podrían perderse. Lo más probable es que les suceda al fallar una prueba de Sentir la dirección utilizando Supervivencia, pero también podría suceder en base al relato, como por ejemplo si atraviesan un portal que conduce a un país extraño o salen de un pasadizo subterráneo a un bosque. Interpretar el proceso del vagabundeo por las tierras vírgenes y el intento de buscar el camino correcto puede ser divertido para un grupo, mientras el intervalo sea corto. Si un grupo está perdido al inicio de una sesión, por lo general tendría que haber encontrado el camino y llegado a un destino significativo hacia el final de la misma.

La actividad Sentir la dirección utiliza Supervivencia para encontrar el norte. Puedes combinarlo con Recordar conocimiento acerca de la zona (usualmente mediante Naturaleza o Sociedad) para que los PJs empiecen a orientarse. La CD de estas pruebas es normalmente de nivel entrenado o experto si el grupo sigue

cerca de asentamientos por naciones establecidas, pero podría ser mayor en medio de las tierras vírgenes. Mientras intentan encontrar el camino, piensa en formas de incluir puntos de referencia notables que puedan ver o con los que se puedan tropezar. Algunos podrían ser útiles, como un gran árbol a gran distancia al que pueden trepar para conseguir una perspectiva más ventajosa, o la ladera de la montaña de la que emanan múltiples columnas de humo, lo que indica un asentamiento. Otros podrían ser misteriosos o peligrosos, como por ejemplo claros del bosque encantados o terrenos de caza de animales. Cuando los PJs miran por primera vez lo que les rodea o exploran, elige dos o tres puntos de referencia para señalárselos. A partir de ahí, deja que el grupo decida hacia dónde va.

Si el viaje requiere varios días, puedes avanzar a lo largo de cada día con bastante rapidez. Podrías tener que hacer

que el grupo Subsista si se queda sin comida, y si quieres, incluir algunos encuentros si el área en la que están es peligrosa. Para estos encuentros, elige criaturas que viven en ese tipo de entorno. Recuerda que no todas las criaturas atacan en cuanto te ven. Las criaturas amistosas o cautelosas se podrían acercar, lo que resulta en escenas más interactivas que incluso podrían ayudar a los PJs.

Si estos tienen mala suerte o simplemente su nivel de Supervivencia es bajo, podrían acabar encallados, sin forma alguna de reorientarse. En dichos casos, ¡haz que alguien llegue hasta ellos! Podrían ser capturados por humanoides locales o monstruos, o tropezarse con un lugar peligroso. En ese caso, habrán determinado dónde están, ¡que podría no ser donde querían estar!

ATAQUES POR SORPRESA

La página 499 de las *Reglas básicas* cubre la mecánica de cómo funcionan los ataques por sorpresa mientras los PJs descansan. Dichos ataques por sorpresa deberían utilizarse de forma moderada, incluso en áreas peligrosas. El hecho de que los PJs vayan en grupo asusta a la mayoría de animales, y montar guardia puede disuadir a otros tipos de atacantes. Los ataques por sorpresa son más probables si los PJs han hecho algo antes que conduce a la emboscada. Por ejemplo, podrían verse emboscados por bandidos si anteriormente en la sesión hicieron alarde de riqueza o mostraron objetos caros, o podrían ser víctimas de un contraataque de sus enemigos si los atacaron primero y después se retiraron a descansar. Si los PJs montan el campamento de forma apresurada, deciden no hacer guardia y alguien les ataca, pueden verse en serios problemas. Esto sólo debería suceder en casos de pereza máxima puesto que, si te aprovechas de lapsos menores, podrías acabar teniendo un grupo que invierte una cantidad desmesurada de tiempo de forma repetitiva describiendo sus preparativos de acampada para evitar que le vuelva a suceder. Suele ser mejor preguntar a los PJs si montan guardia, en lugar de suponer que su silencio sobre el asunto significa que no lo hacen.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CÓMO DIRIGIR EL TIEMPO LIBRE

Hay más cosas en la vida que luchar contra los monstruos y saquear tesoro. ¿Qué sucede cuando un personaje gana el título de propiedad de la taberna a las cartas, elabora un objeto mágico, construye un hogar o inicia una relación? Todos estos objetivos y más se resuelven durante el tiempo libre.

Puedes utilizar el tiempo libre de una gran variedad de formas que pueden optimizar el juego y dar forma al relato, como por ejemplo:

- Mostrar cambios en el escenario que emanan de los logros previos de los PJs, dándoles tiempo para descansar y de apreciar lo que han conseguido.
- Enfatizar la planificación de los PJs y los frutos que da.
- Evitar que el juego se empantane, incluso si pasa mucho tiempo. Mantén reducido el número de tiradas.
- Traer de vuelta PNJs o hilos de trama convincentes establecidos en períodos de tiempo libre previos o en aventuras previas.
- Intercalar acontecimientos y escenas interesantes relacionadas con lo que hacen los PJs para que el mundo parezca más vivo.
- Cambiar al modo de encuentro o de exploración cuando sea necesario porque las acciones activan una nueva escena o aventura.

Esta sección contiene consejos sobre cómo encajar el tiempo libre de forma que funcione con tu grupo. La cantidad y la complejidad pueden variar enormemente dependiendo de la partida. Puedes encontrar los puntos básicos de cómo dirigir el tiempo libre en la pág. 500 de las *Reglas básicas*.

LA PROFUNDIDAD DEL TIEMPO LIBRE

Determina al inicio de la partida el grado de implicación que tu grupo quiere que tenga el tiempo libre. Si tus jugadores varían ampliamente en preferencias, tendrás que buscar un punto medio o alguna forma de conceder a los jugadores menos interesados en el tiempo libre algo que les parezca atractivo. Puedes ajustar la profundidad del tiempo libre conforme avanza la partida y podrías encontrarte con que se hace más importante para los jugadores a medida que aumenta su conexión con el escenario.

Presta atención a la cantidad de tiempo del mundo real que pasas en el tiempo libre al nivel de detalle. El tiempo libre no debería durar más de una sesión de juego. Por lo general, debería de bastar con media hora entre aventuras significativas, o 15 minutos para intervalos más cortos en la acción, como por ejemplo cuando los PJs vuelven brevemente a una población en mitad de una aventura. Puedes extender estas duraciones lo necesario para escenas de interpretación más detalladas.

Para el nivel de detalle, es importante dar más que un simple vistazo, pero a menudo con lo más básico la cosa ya funciona. «Llega a puerto una flota de naves mercantes y un oficial os pone a trabajar en la descarga» podría bastar como uso de Saber de la navegación para Obtener ingresos, y «Tu cargamento de hierro llega tarde, pero eres capaz de completar la armadura», podría ser suficiente para la Artesanía. Profundiza más si el jugador pretende hacer algo específico o formula preguntas que a tu entender tienen el potencial de ser una historia interesante, pero ten cuidado con el exceso de detalles, puesto que corres el riesgo de aburrir a la mayoría de la mesa con minucias.

IMPLICACIÓN DE GRUPO

Uno de los principales desafíos del tiempo libre es que todo el grupo esté interesado. Siempre que puedas, combina en una sola las tareas

de múltiples personas. Por ejemplo, si un PJ quiere Obtener ingresos mediante la Interpretación y otro quiere ofrecer sus servicios como médico, podrías decir que una caravana se ha detenido brevemente, buscando entretenimiento y tratamiento para las enfermedades y heridas que su grupo ha sufrido a lo largo del camino. Esto significa que puedes poner a ambos PJs en la misma escena. También puedes buscar actividades de tiempo libre que afecten a los intereses de diversos PJs. Por ejemplo, si el contacto del pícaro en la cofradía de ladrones quiere una capa mágica especial, otro PJ podría Elaborar dicha capa. Los PJs pueden ayudarse entre sí de forma más directa. Por ejemplo, si el jugador del bárbaro no pretende hacer nada durante el tiempo libre, podrías hacer que Prestara ayuda a otro PJ para fabricar armas, quizá alimentando la forja y haciendo funcionar los fuelles.

Si un jugador no está en realidad interesado en el tiempo libre, es posible que no quiera hacer nada. En dicho caso, es mejor acortar el tiempo libre y despachar sus acciones con una descripción de una sola frase. Si otros jugadores adquieren una experiencia de tiempo libre más profunda, plantea la posibilidad de hacer las sesiones de juego más largas o dirigir sesiones adicionales solamente para dichos jugadores.

CAMPAÑAS SIN TIEMPO LIBRE

Hay dos casos en los que podrías tener una partida sin tiempo libre: que no haya tiempo y que no haya interés. En el primero de los casos, el relato se mueve tan rápidamente que los PJs no tienen tiempo material que dedicar al tiempo libre. Piensa en este caso como en una película de acción trepidante, donde los PJs apenas tienen tiempo para respirar antes de enfrentarse al siguiente desafío, y donde incluso el final de una aventura está lleno de *suspense*.

En el segundo, ni a ti ni a los demás jugadores os preocupa en absoluto el tiempo libre. No os interesa. En dicho caso, límitate a resumir lo que sucede entre aventuras y sáltate todas las reglas de tiempo libre.

Si te saltas el tiempo libre, no tienes necesidad de ajustar la partida. El dinero que los PJs pueden ganar durante el tiempo libre es menor comparado al que pueden ganar mediante las aventuras. Sin embargo, tendrán menos objetos para elegir si no practican la Artesanía o no ganan un dinero extra para comprarlos.

OBJETIVOS A LARGO PLAZO

El tiempo libre es más satisfactorio cuando los PJs trabajan en pos de objetivos a largo plazo en lugar de llevar a cabo tareas inconexas. Puedes preguntar a los jugadores cuáles son los objetivos de sus PJs y también buscar hilos argumentales en los que estén interesados y que puedas utilizar como semilla de objetivos a largo plazo. Los objetivos a largo plazo podrían incluir: dirigir un negocio, crear un gremio, fundar una escuela cercana, devolver un paisaje natural a su esplendor original, reformar la política local o reconstruir unas ruinas. Los objetivos que implican a organizaciones son una buena oportunidad para utilizar el subsistema de liderazgo de la pág. 168. Si los jugadores no tienen objetivos claros, fíjate en sus bagajes, en los PNJs no jugadores

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

a los que conocen y en las cosas en las que han mostrado interés durante las aventuras para encontrar algunas sugerencias. Recuerda que no necesitas que acepten tus sugerencias al pie de la letra, sino simplemente elegir un objetivo que les guste.

Los objetivos a largo plazo deberían dar forma a la partida y asegurar su avance es clave. Muestra los cambios, buenos y malos, que derivan de los esfuerzos de los PJs, tanto en el tiempo libre como en sus aventuras, si es posible. ¡Tampoco tienes por qué ser sutil! Puedes decir directamente, «Habéis estado intentando que el magistrado os permita comprar esa parcela de terreno, pero el hecho de que entraseis de forma ilegal en la torre del mago parece haberle enemistado con vosotros».

Piensa por adelantado, pero por etapas. Por ejemplo, si un PJ quiere dirigir un negocio, podrías hacer que...

- Empiece con un simple tenderete donde vender sus artículos.
- Vea que está atrayendo gran cantidad de personas y necesita expandirse.
- Construya una tienda.
- Logre éxitos modestos.
- Consiga unos pocos clientes, pero leales.
- Contrate empleados para hacer frente a la demanda.
- Lidie con problemas de suministro o de competencia.
- Despierte el suficiente interés en un asentamiento cercano como para plantearse expandir el negocio.

Y así sucesivamente. Puedes transmitir cada uno de estos detalles mediante una pequeña imagen. Por ejemplo, si usas la segunda de las posibilidades, podrías describir la multitud de gente arracimada alrededor del tenderete, informándole de que ha vendido todo

su género antes de que ni la mitad de la gente quede servida. Los objetivos de tiempo libre son una buena forma de tejer la acción del PJ en el relato.

ÉXITO Y FRACASO

El éxito en un objetivo a largo plazo razonable debería ser probable pero no estar garantizado. Dale a jugador una expectativa de la probabilidad que tiene su objetivo de funcionar basándose en lo ambicioso que es. Sé claro en cuanto a la cantidad de tiempo libre que implicará, comparada con la cantidad de tiempo libre que esperas que el grupo tenga durante la campaña. A continuación, deja que el jugador decida cómo invertir su tiempo libre y a qué tareas dedicarlo.

Fallos repetidos o problemas externos podrían llevar a un completo fracaso del objetivo. ¡Esas cosas pasan! Pero dale al jugador una probabilidad decente. Incluso si el objetivo es realmente difícil de conseguir (como por ejemplo expulsar a los muertos vivientes de Ustalav) podría haber una forma. No socaves sus esfuerzos ni sus ideas, pero deja clara la magnitud de la tarea elegida. Recuerda que incluso si un objetivo fracasa, el esfuerzo puede valer la pena.

El éxito o fracaso de un objetivo a largo plazo puede ser un acontecimiento emocional principal para los PJs. ¡Después de todo, han hecho cambiar el mundo! No le quites importancia solo porque ha tenido lugar en el tiempo libre. De hecho, y como quiera que podría haber tenido lugar a lo largo de múltiples sesiones, ¡el jugador podría haber esperado los resultados durante muchísimo tiempo!



COMPRAR Y VENDER

El juego deja a tu albedrío determinar qué objetos pueden y no pueden comprar los PJs y el Precio final de mercado de los mismos. Los asentamientos del tamaño de una población o mayores suelen tener normalmente por lo menos un vendedor de equipo básico y común, e incluso objetos mágicos y alquímicos de 1.º nivel. Más allá de eso, depende de cuánto quieras permitir a los jugadores que determinen sus aptitudes y cuanta verosimilitud quieras en tu partida. Puedes fijar los detalles específicos donde quieras, pero contemplemos tres posibilidades.

Los PJs pueden comprar lo que quieran y donde quieran. No hace falta que entres en detalles sobre los mercados. Los PJs podrán vender lo que quieran a mitad de Precio y comprar cualquier objeto al que tengan acceso a Precio completo. Este enfoque se centra en la conveniencia por encima de la verosimilitud y es probable que reduzca el número de objetos poco usuales y distintivos que tengan los PJs, puesto que muchos jugadores buscan los que ayudan de forma más directa a los puntos fuertes de sus personajes. Hay un límite para la compra de objetos poco comunes o más raros, pero aun así, si tu grupo está de acuerdo, podrías prescindir de la rareza, o en su lugar añadir un sobreprecio; dependiendo del estilo de juego de tu grupo, podría tratarse de cualquier cosa entre un 10% y un 100% para los objetos poco comunes y entre un 25% y un 500% si también quieres que estén disponibles todos los objetos raros.

Los PJs pueden comprar lo que quieren, pero deben invertir un esfuerzo adicional. Si quieren comprar o vender objetos, deben estar en un lugar donde el mercado pueda soportarlo. Por lo general se puede vender un solo objeto a mitad de Precio, pero si se trata de algo ya

abundante en el mercado podría ser más bajo, normalmente el 25% o 10%, o resultar invendible si hay un exceso de oferta. Comprar un objeto suele costar el Precio completo; comprar objetos de mayor nivel (u objetos poco comunes si están disponibles) requiere buscar a un vendedor especial o a un PNJ y puede costar más tiempo, lo que representa una inversión real por parte de los PJs. Podrían ser completamente incapaces de encontrar el objeto, incluso después de invertir el tiempo requerido, basándose en los parámetros del asentamiento. Este enfoque permite a los PJs determinar algunos de sus objetos, pero les obliga a trabajar duro para obtener objetos más poderosos y disuade de la costumbre de saquear a todos los enemigos para después vender armaduras bastante ordinarias. Todo esto puede significar más trabajo para ti, pero puede hacer que el mundo tenga un aspecto más diverso y complejo.

Los mercados mágicos son raros o no existen. Los PJs obtienen lo que pueden encontrar en sus aventuras y también pueden Elaborar sus propios objetos, si de alguna manera les permites conseguir las fórmulas. Si existe algún otro mercado mágico, el surtido es limitado. Pueden vender objetos a Precio completo y tener dificultad para conseguir los fondos necesarios para comprar más objetos. Podrían comprar objetos a mitad de Precio, pero ser mucho más selectivos acerca de lo que se llevan. Si utilizas este enfoque, es mucho más probable que los PJs utilicen los objetos extraños que encuentran, pero podrían quedar insatisfechos o escasos de poder dependiendo de los objetos que les des. Incluso en este estilo de juego, podrías permitirles hacerse con armas y armaduras provistas de runas fundamentales con relativa facilidad o asegurarte de que se las concedes de forma regular.

TAREAS Y SUCESOS

Los jugadores te consultarán a menudo sobre las tareas que pueden llevar a cabo durante el tiempo libre, especialmente si pretenden Obtener ingresos. También deberías intercalar sucesos especiales para sorprender a tus jugadores y añadir escenas interesantes. Si necesitas algunas ideas rápidas para tareas que ofrecer a los PJs, consulta las tablas que hay a continuación para inspirarte. Las tareas de Obtener ingresos están dispuestas con las tareas apropiadas a PJs de niveles bajos en primer lugar, pero la mayoría se pueden adaptar al nivel que tú necesites. Para los sucesos, podrías tener que 'alejarte' para centrarte en una escena especial o incluso en un encuentro corto o aventura.

TABLA 1-1: TAREAS DE OBTENER INGRESOS

Academia, Biblioteca u otro Saber educativo
Trabajar en una escuela o biblioteca
Recopilar información sobre un país distante para una expedición
Trabajar como administrador en una escuela o biblioteca
Adquirir un libro raro sobre dragones a un noble local
Artesanía
Fabricar herramientas para los granjeros locales
Elaborar una caja de pociones curativas para una iglesia u hospital local
Coser un vestido para el baile de debutante de una noble
Suministrar armas mágicas a la guardia de palacio
Interpretación
Actuar en la calle para el público en una feria callejera
Tocar en la orquesta de una ópera
Asistir al salón de una figura de la sociedad
Interpretar para nobles de visita
Impresionar a un maestro visitante a fin de dar prestigio a tu pueblo natal
Organizar una interpretación para un mecenas de otro Plano
Saber de herbolario
Suministrar emplastos a un físico
Preparar hierbas aromáticas para un restaurante pequeño
Identificar la planta venenosa que ha comido un señor local
Saber de la comida o de la bebida
Elaborar una cerveza sencilla o cocinar un plato ordinario para la posada local
Identificar una docena de botellas de vino
Crear un plato principal para un festival inminente
Crear un menú de nueve platos para el banquete de un noble
Saber de la genealogía
Recopilar el árbol genealógico de una familia noble menor
Determinar quién es el familiar más cercano para resolver una disputa sobre una herencia
Trazar la red de matrimonios cruzados de una extensa familia real
Determinar los linajes de una antigua civilización
Rastrear al heredero perdido de un antiguo imperio
Saber de la guerra
Dar clases de lucha con lanza en un <i>dojo</i>
Instruir a un oficial en diversas estrategias militares
Aconsejar a un general en el campo de batalla para planificar una ofensiva
Saber de la ingeniería
Evaluar las fortificaciones construidas para proteger una población
Planificar el mecanismo de un puente levadizo
Trazar los planos de un nuevo molino
Saber de la minería
Trabajar un turno en una mina de carbón

Determinar dónde se ha extraído un lingote en bruto

Hacer prospecciones para excavar una nueva mina

Saber de la navegación

Tripular una nave en un viaje corto

Poner un navío en dique seco en buen estado para navegar

Pilotar un navío a través de aguas infestadas de monstruos

Saber de la política

Presionar para que una votación o una decisión vaya en determinado sentido

Difamar a un noble para rebajar su estatus

Saber de los bajos fondos

Averiguar dónde ha acabado un objeto robado

Conseguir a alguien una audiencia con el cabecilla de una cofradía de ladrones

Sacar de contrabando de la ciudad un cargamento valioso

Saber gremial

Reclutar iniciados para un gremio

Identificar en un tomo los símbolos de un antiguo gremio

Consultar acerca de cómo reorganizar la jerarquía de un gremio

Supervisar la fusión de dos gremios o la división de un gremio en dos

Saber legal

Desentrañar un trámite burocrático menor

Defender a alguien acusado de robo

Llevar ante la justicia a un noble corrupto mediante el sistema legal

Encontrar un vacío legal en un contrato hecho con un diablo

Saber mercantil

Poner precio a una partida de textiles de importación

Encontrar la mejor ruta comercial para que la asalte una tripulación pirata

Fijar las tasas de cambio para un consorcio comercial

TABLA 1-2: SUCESOS DE TIEMPO LIBRE

Artesanía u Obtener ingresos

Un cargamento de materiales importantes lleva retraso y el PJ debe averiguar por qué

El PJ crea una obra superlativa, que atrae la atención de un coleccionista o de un museo

El PJ descubre una técnica más eficaz para trabajar un material y debe decidir entre compartirla o mantenerla en secreto

Comprar y vender objetos

El PJ vende un objeto de interés a los miembros de un cierto grupo, que le persiguen

Un mercader vende al PJ un objeto fraudulento

Una tienda que frecuentan los PJs tiene problemas y está a punto de cerrar si no recibe ayuda

Alguien puja por el objeto que quiere un PJ más que éste, lo que resulta en una negociación o en que el PNJ ofrezca un trabajo que el PJ tiene que llevar a cabo para obtener dicho objeto

Crear una falsificación (Sociedad)

El formato del papeleo que el PJ intenta copiar cambia, y debe ajustarlo

El papeleo resulta dañado por un raro accidente, como una gotera sobre el banco de trabajo o por culpa de un asistente torpe que derriba frascos de productos químicos

Un misterioso benefactor proporciona al PJ herramientas especiales o un documento original del que éste carece, pero sugiere que pedirá un favor más tarde en compensación

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



Obtener ingresos (general)

Un cliente quisquilloso exige múltiples cambios a lo largo del proceso

Un accidente en una obra pone a alguien en peligro

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

Un visitante queda impresionado por el trabajo del PJ y le ofrece una labor más lucrativa en un lugar distante

Las condiciones en el puesto de trabajo son abismales y otros trabajadores le piden al PJ que se una a ellos para enfrentarse a los jefes

Los jefes o los maestros gremiales intentan hacer algo ilegal y sobornan al PJ para que mire para otro lado

El PJ vuelve a su trabajo un día y se encuentra con que alguien ha alterado lo que él había hecho

Obtener ingresos (Interpretación)

Debido al éxito de la interpretación, se contratan más representaciones, dejando al PJ agotado

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

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

Uno de los compañeros intérpretes del PJ no acude a la representación, ¡pero el espectáculo debe continuar!

Reconvertir

El PJ sufre una lesión mientras entrena

Acceder a nuevos poderes mágicos inflige una maldición mágica o crea un fenómeno extraño

Un instructor de reconversión cae enfermo o desaparece

Alguien ve al PJ reconvirtiéndose y le solicita unirse a él mientras estudia o practica

El PJ se ve obligado a detener su entrenamiento y necesita adquirir un libro raro o algo similar para poder continuar

Subsistir (Supervivencia)

A lo largo de un tiempo prolongado subsistiendo en una sola zona, el PJ encuentra una baya o hierba medicinal desconocida que podría ser útil en la fabricación de nuevos medicamentos

El PJ encuentra señales de que una criatura de gran tamaño (posiblemente un monstruo) también ha estado forrajeando

EL DINERO EN EL TIEMPO LIBRE

Si bien la cantidad de dinero que los PJs pueden ganar durante períodos cortos de tiempo libre es significativamente menor que el botín que obtienen con sus aventuras, puede ser una bonificación satisfactoria. Los PJs podrían utilizar el dinero para equiparse mejor, donarlo a una buena causa o juntarlo para hacer una compra importante. Si ves que un PJ tiende a olvidarse de su dinero o a ahorrarlo de forma más cautelosa de lo necesario, ofrécele oportunidades de gastarlo que le compensen. Por ejemplo, se podría poner en contacto con él una organización caritativa con una necesidad desesperada de fondos, o un artista en busca de mecenas.

El sistema de tiempo libre incluye una guía para calcular el coste de la vida utilizando los valores que figuran en la pág. 294 de las *Reglas básicas*. Llevar la cuenta del coste de la vida se suele reservar para meses o años de tiempo libre, puesto que es entonces cuando alguien podría ganar una cantidad sustancial de dinero procedente de actividades de tiempo libre y encontrarse con que la cantidad asciende a una buena suma. Por lo general puedes ignorarlos si solo hay unos pocos días de tiempo libre, aunque si un PJ interpreta un

estilo de vida elevado o extravagante, podrías cobrarle caros dichos períodos de tiempo libre para reforzar su relato.

INVERSIONES

El sistema de tiempo libre no está pensado para invertir dinero, obtener intereses o cosas parecidas con el solo objetivo de ganar más dinero. En su lugar, las inversiones deberían tener como resultado cambios en el mundo. Los PJs podrían invertir en fundar un museo, y encontrarse a su vuelta con que la colección ha aumentado. Si financian una expedición, podrían tener acceso más adelante a mercancías interesantes.

Cuando los PJs invierten en una empresa principal, la cantidad de tiempo de su mundo invertida suele importar más que el dinero. Si bien gastar más dinero aumenta en gran medida la eficiencia de elaborar un objeto, no puedes construir un fuerte en un día por mucho que tengas dinero suficiente para sufragar todo el proceso. El tiempo libre es una buena oportunidad para que los PJs inicien procesos largos que pueden continuar como telón de fondo mientras ellos se van de aventuras, si pueden encontrar una persona competente y de confianza que dirija las cosas en su ausencia.

EL DINERO DURANTE LARGOS PERÍODOS DE TIEMPO LIBRE

Si los PJs disponen de mucho tiempo libre entre aventuras, especialmente años, tienen la oportunidad de acumular una gran cantidad de dinero. Utiliza las directrices para el avance medio y el coste de la vida de las páginas 501 a 502 de las *Reglas básicas* para calcular cuánto obtienen. Dado que quieres transmitir que ha pasado bastante tiempo, procura que se lo gasten antes de llegar al final del tiempo libre. ¿En qué han invertido durante estos años? ¿Qué atrajo su interés? Su fortuna, ¿ha aumentado o disminuido? ¿Adquirieron objetos interesantes o contrataron gente convincente? Considera este gasto como otra forma de mostrar el impacto que tienen los PJs en el mundo.

RECONVERTIR

Las reglas y sugerencias para reconvertir figuran en la pág. 502 de las *Reglas básicas*. Tu responsabilidad principal es determinar el tiempo, la instrucción y los costes de la reconversión, así como ajustar detalles para alinearla de forma cohesiva con el relato y con el mundo. Considera el esfuerzo que invierte cada PJ para reconvertir, a fin de poder describir como notan que cambian sus aptitudes. ¿Qué tipo de investigación y de práctica llevan a cabo? Si tienen un Maestro, ¿qué consejos les da?

Puedes dirigir una campaña sin reconvertir si quieres que los PJs estén más vinculados a sus decisiones o si estás dirigiendo una campaña sin tiempo libre. Sin embargo, si la campaña no utiliza reglas de tiempo libre pero un jugador realmente lamenta una decisión hecha al crear o subir de nivel a su PJ, en su caso podrías hacer una excepción.

MAESTROS

La mayor parte de las aptitudes que obtienen los PJs proceden de sus aventuras. ¡Aprenden sobre la marcha! Por otra parte, la reconversión es un estudio dedicado que podría requerir la ayuda de un maestro. No tienes por qué usar maestros, pero te proporcionan una excelente forma de presentar a un nuevo PNJ o traer de vuelta a uno existente en un nuevo papel. El papel de un maestro también podría cubrirse en el caso de un druida entrando en comunión con la Natu-

raleza, para un mago estudiando un enorme grimorio, y así sucesivamente. La parte importante es la guía que se obtiene por parte de dicha fuente. La siguiente lista incluye algunos ejemplos de maestros.

- Archimaga Koda Mohanz, supervisora de una academia de magos
- Bagra Forjarroja, artesana de edad avanzada
- Baronesa Ivestia II, tutora de etiqueta y comportamiento en sociedad
- Byren Effestos, consejero en asuntos legales, políticos y financieros
- Doce Dedos, ladrón y espía experto
- Dr. Revis Enzerrad, místico y versado en el ocultismo
- Dra. Phinella Albor, catedrática de medicina y cirugía
- Grita, la Sabia del Pantano, proveedora de extrañas pociones y acertijos crípticos
- Jeballewn Fuegomínimo, tutor en experimentaciones alquímicas
- Kpunde Nuncaperdido, aventurero veterano retirado
- Llama Silenciosa, Maestro de las Diecisiete Formas
- Lyra, narradora de leyendas y maestra de trabajos manuales
- Madre Elixia, suma sacerdotisa y erudita de lo religioso
- Mayor Venaues, instructor de tácticas militares
- Profesor Kurid Yamarrupan, conferenciante universitario superior
- Quintari Solvar, profesor de forma física y vida saludable
- Sanden el Harapiento, ermitaño y portavoz de la Naturaleza
- Tembly el Osado, acróbata veterano e intérprete circense
- Wen Pieduro, explorador y naturalista muy viajado
- Zuleri Gan, director de orquesta, dramaturgo y erudito de la música

RECONVERSIÓN EXTREMA

Tomando las reglas tal cual, los PJs no pueden reconvertir ni su clase, ni su ascendencia, ni su bagaje, ni sus mejoras de característica ni ninguna otra cosa intrínseca a su personaje. Sin embargo, podrías encontrar alguna forma de que esto sucediera en el relato, yendo más allá del dominio de la reconversión y adentrándose en misiones más profundas basadas en el propio relato. La clase y los modificadores por característica son lo más fácil de justificar, puesto que podrían proceder simplemente de una reconversión intensa. Especialmente a niveles bajos, podrías permitir que un jugador reconstruyera su PJ para una clase diferente, quizá empezando por reconvertirlo en una dedicación multiclase para su nueva clase e intercambiando más dotes de dicha dedicación como avances parciales en pro del cambio de clase. Tan solo ten en cuenta que el cambio no tenga lugar para cambiar de una clase que le parece que es estúpida a niveles bajos por otra que le parece que es más fuerte a niveles altos. Reconvertir una clase o unas puntuaciones de característica debería implicar bastante tiempo, normalmente meses o años.

Cambiar una ascendencia o herencia requiere algún tipo de magia, como por ejemplo la reencarnación en una nueva forma. Esto podría implicar un ritual complejo, verse expuesto a magia extraña y rara o la intervención de un dios. Por ejemplo, podrías requerir de un elfo que se quisiera convertir en mediano que primero adquiriera el nivel entrenado en el saber de los medianos, que adorara al panteón de estos y que finalmente hiciera un gran servicio a los medianos para conseguir una bendición divina en forma de transformación.

Reconvertir un bagaje requiere

alterar la historia de la partida de forma que los sucesos que el PJ pensaba que sucedieron, en realidad no tuvieron lugar. ¡Puede ser bastante complicado de justificar! El escenario más probable es que su memoria haya sido alterada y haga falta restablecerla mágicamente para revelar su 'auténtico' bagaje, que es el nuevo bagaje reconvertido.

Por supuesto en todos estos casos podrías hacer una excepción y simplemente dejar que el jugador haga el cambio sin explicación alguna. Esto reconoce de forma efectiva que estás jugando a un juego y que no necesitas una justificación en el mundo de juego para ciertos cambios. Para algunos grupos puede resultar más fácil o requerir menos suspensión de la incredulidad pedirles que ajusten sus ideas sobre lo que ha sucedido previamente en la partida, que aceptar que un elfo se convierta en un mediano a través de la magia.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJs



CÓMO APLICAR LAS REGLAS

Como Director de juego, te corresponde a ti aplicar las reglas. Esto significa que has de hacer juicios y tomar decisiones acerca de las reglas, especialmente cuando su aplicación no está clara. Los juegos de rol alientan la creatividad y, por muy bien construido y probado que esté un reglamento, los jugadores siempre encontrarán situaciones que requieran interpretación y decisiones por parte del DJ.

Necesitas tener por lo menos cierta familiaridad con las reglas para dirigir bien una partida. Pero no tienes que ser el mayor experto mundial en las mismas. ¡Ni siquiera necesitas ser el que más sabe de las reglas en tu mesa de juego para ser un gran DJ! Hay una diferencia clave entre ‘saberse’ las reglas y ‘aplicar’ las reglas.

Al dirigir, intenta tomar decisiones rápidas, justas y consistentes. Tus decisiones deberían animar a tu grupo a trabajar en conjunto para interpretar las reglas y ser creativo con las decisiones y las acciones de sus PJs. Si tu grupo está satisfecho con la interpretación, ¡has tomado la decisión correcta!

PRINCIPIOS BÁSICOS

Esto es lo más importante que tienes que recordar.

- Recuerda los aspectos básicos de las reglas
- Sé consistente con tus decisiones previas
- No te preocupes si no has memorizado una regla en especial; ¡no pasa nada si la tienes que consultar!
- Escucha las opiniones concisas de los demás jugadores
- Toma una decisión y haz que el juego continúe
- Si es necesario, revisa tu decisión una vez acabada la partida

EL PRINCIPIO

Empieza echando una ojeada a las directrices de la pág. 491 de las *Reglas básicas*, donde se exponen los principios fundamentales que te pueden ayudar a tomar decisiones de forma rápida y justa. También deberías estar familiarizado con las reglas relevantes para los encuentros, la exploración y el tiempo libre, así como con la sección del Capítulo 10: Cómo dirigir de las *Reglas básicas*, para saber cómo se dirigen dichos modos de juego.

CONSISTENCIA Y JUSTICIA

Como árbitro de las reglas y la persona que fija la escena para la acción, te interesa ser justo en todo momento. Tu defensa principal para no parecer injusto es la consistencia en tus decisiones.

La consistencia es tan fácil como explicar por qué decides de cierta forma y comparar esta decisión con decisiones pasadas de forma que las cosas tengan sentido para tus jugadores. Por ejemplo, podrías decir algo del tipo «Cuando Torben se colgó de la lámpara y atacó al elemental de aire, le pedí una prueba de Atletismo como parte de la acción y le di un modificador +1 por circunstancia a la tirada de ataque. Colgarse del puente de cuerdas

para atacar al murciélago gigante suena similar, así que hazme por favor una prueba de Atletismo». Puedes recurrir a este tipo de razonamiento siempre que tomes una decisión, pero no te sientas obligado a hacerlo para decisiones totalmente nuevas.

A lo largo del juego, tus decisiones previas formarán un conjunto de preferencias compartidas y un recopilatorio compartido entre tu grupo y tú, o incluso se convertirán en reglas caseras formalizadas. A lo largo del tiempo, tus jugadores pensarán en estos ejemplos cuando planifiquen sus acciones, lo cual puede mejorar la consistencia durante el juego.

CONSULTAR LAS REGLAS

Es perfectamente aceptable consultar las reglas durante una sesión de juego. Sin embargo, no tienes por qué hacerlo sólo. Mientras hojeas un libro o buscas una referencia electrónica, tus jugadores están ociosos.

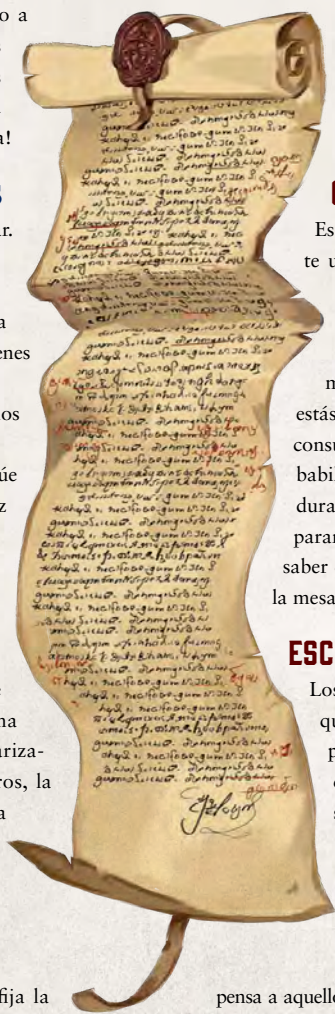
Hay unas cuantas técnicas que hacen estos intervalos más agradables para los jugadores. Hacerles saber que estás buscando algo, podría animar a algunos jugadores a consultar también la regla. Esto puede incrementar las probabilidades de colaboración y fija las expectativas sobre la duración de la pausa. Avisar a tus jugadores de que vas a parar un momento para leer las reglas también les permite saber que es un buen momento para atender tareas ajenas a la mesa como procurarse más bebida.

ESCUCHAR A LOS JUGADORES

Los amigos sentados alrededor de tu mesa de juego son quizá la mejor herramienta para tomar decisiones rápidas, justas y consistentes. Compartir la tarea de recordar las reglas hace que las discusiones sobre reglas sean colaborativas y no combativas, incrementa en gran medida la probabilidad de que las reglas escritas y tus decisiones previas se recuerden de forma exacta y completa, y es fiel al espíritu de narración compartida de *Pathfinder*.

Preguntar si alguien conoce una regla específica recompensa a aquellos jugadores que han invertido tiempo en dominar las reglas e implica que haya más gente en la discusión. Envía la señal a los demás jugadores de que estás dispuesto a oír opiniones antes de tomar una decisión y ayuda a construir un entorno más colaborativo. Además, para grupos con acceso a un gran número de manuales o recursos de reglas, puedes pedir a jugadores diferentes que examinen fuentes diferentes. Esto puede aumentar en gran medida la velocidad y la precisión de las decisiones del grupo.

Abordar las reglas como un problema de grupo significa también que nunca deberías trivializar las preocupaciones de un jugador acerca de una regla. También deberías pensar en cada jugador y evaluar lo



importantes que son las reglas para cada uno de ellos. Sin embargo, recuerda que, si bien recordar las reglas es un desafío de grupo, la decisión final sobre la interpretación de las mismas y hacer que la sesión de juego siga en movimiento recae en ti.

TOMAR LA DECISIÓN

Aunque lo dicho anteriormente son excelentes prácticas para tomar buenas decisiones sobre las reglas, a menudo la mejor es la que hace que el juego siga en movimiento. Evita empantanarte de manera que te cueste varios minutos tomar una decisión. Utiliza lo que se acerque más a lo que necesitas y sigue jugando. Si es necesario, puedes decir a tu grupo «Así es como se va a hacer ahora, pero podemos discutirlo más entre sesiones». Esto os devuelve a la acción, da una señal clara sobre el hecho de que esa es tu decisión en ese momento y permite a los jugadores expresar sus opiniones sobre la decisión posteriormente. Cuando tengas alguna duda, decide a favor de la petición del jugador y revisa la situación más tarde.

El mejor momento para estudiar un asunto en profundidad, posiblemente señalando una pausa corta para el grupo, es en una situación de vida o muerte, o que tiene consecuencias importantes para la historia de un personaje.

BUSCAR TIEMPO PARA REVISAR

Cuando tomas una decisión acerca de la que no estás seguro, revisala al final de una sesión o entre sesiones. Podrías cambiar de opinión, ¡y no hay nada malo en ello! Si cambias o clarificas tu decisión original, informa a tus jugadores antes de la siguiente sesión. A nadie le gusta verse sorprendido por un cambio de reglas. Y lo que es mejor, inclúyeles en una conversación sobre las reglas como harías durante una sesión. Las directrices sobre cómo discutir acerca de las reglas con tus jugadores se siguen aplicando entre sesiones. A diferencia de las discusiones en la mesa, en estas situaciones hay mucho más tiempo para leerse las decisiones oficiales existentes o para consultar las fuentes.

DECIR «SÍ, PERO»

Algunos de los momentos más memorables proceden de situaciones que piden de forma inherente una interpretación de las reglas, como cuando un jugador quiere hacer algo creativo utilizando el entorno. La variedad de estas situaciones sólo está limitada por la imaginación de tus jugadores. Por lo general es mejor decir «sí» que «no», dentro de lo razonable. Por ejemplo, imagínate que un jugador quiere hacer algo al límite de lo irrazonable como agarrar a una araña y estrujarla para obligarla a utilizar su ataque de telaraña. Pero, ¿qué hay de un jugador que quiere utilizar un conjuro de fuego para inflamar de forma deliberada un barril de aceite? ¡A buen seguro es una acción que acarreará consecuencias!

Aquí es donde puedes utilizar una variante de la bien conocida técnica de mejora «Sí, y además»: puedes decir «Sí, pero». Con «Sí, pero», admites la idea creativa del jugador, pero la vinculas al mundo y a las reglas del juego mediante algún tipo de consecuencias adicionales, añadiendo de forma potencial la incertidumbre de una tirada adicional.

He aquí algunas formas sencillas en las que puedes poner en práctica esta herramienta. Casi todas requieren una acción o formar parte de otra.

- Obtener un beneficio fugaz sin hacer una tirada. Ejemplo: in-

troducir una espada en un brasero ardiente para añadir 1 daño por fuego al siguiente ataque contra un trol.

- Solicitar una prueba y después aplicar un bonificador por circunstancia a la acción del PJ. Ejemplo: balancearse por encima de un enemigo, colgado de una lámpara.
- Solicitar una prueba y después aplicar un penalizador por circunstancia o un estado a un enemigo. Ejemplo: arrojar un barril a la cabeza de un monstruo.
- Solicitar una tirada de ataque o prueba de habilidad para infligir un daño menor y obtener otro beneficio. Ejemplos: saltar desde una elevación mayor sobre un objetivo por una pequeña cantidad de daño, con la posibilidad de derribarlo; lanzar arena a los ojos de un oponente.
- Solicitar un ataque dirigido contra un objeto y después permitir a los enemigos hacer tiradas de salvación contra el efecto del objeto a una CD elegida por ti. Ejemplo: lanzar un conjuro de *flamear* contra un barril de explosivos.

Otra herramienta poderosa que puedes utilizar para ayudarte a decir «Sí, pero» cuando no estás seguro de su impacto en el juego es permitir que la idea funcione sólo esa vez y que los jugadores sepan que eso forma parte de tu decisión. Por ejemplo, quizá pienses que el intento de un PJ de hacer una Presa a una araña para apuntar su ataque de telaraña contra otro enemigo es tan divertido que le dejas hacerlo, pero te preocupa que el efecto sea tan poderoso que a los PJs les dé por acarrear arañas con el fin de disparar telarañas durante el resto de la campaña. Haciendo que se trate de un efecto único, te puedes divertir, pero no tienes que preocuparte por si estás fijando un precedente disruptivo.

REGLAS CASERAS

Tus jugadores y tú llegaréis inevitablemente a una regla en la que estáis en profundo desacuerdo o que va contra la temática de la partida. Podrías incluso añadir una regla específica a un área no cubierta por las reglas escritas. Colectivamente, estas decisiones, cambios y añadidos se conocen como reglas caseras. Es una buena idea tenerlas escritas en un lugar en el que el grupo pueda acceder a ellas fácilmente y consultarlas, y donde un potencial nuevo jugador pueda encontrarlas. ¡Este tipo de registros son algo perfecto para delegar en un jugador!

La regla de oro en estas situaciones es tomárselo con calma para cambiar las reglas escritas, y revertir rápidamente una decisión o regla casera problemática. La razón más sencilla es que ceñirse a las reglas escritas es la forma más fácil de ser justo y consistente. Sin embargo, cuanto más aprendas acerca del estilo de juego del grupo, coincidirás más veces con él en que es mejor establecer una regla casera de algún tipo. Podrías echar una ojeada al Capítulo 4: Variantes de las reglas para empezar.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Ser Director de juego y dirigir una partida puede ser una experiencia enormemente gratificante y satisfactoria: tienes la ocasión de sentarte con amigos tanto viejos como nuevos, tirar unos cuantos dados, contar relatos y divertirlos. Dicho esto, ser DJ y dirigir la partida puede presentar algunos desafíos únicos. A veces aparecen problemas en la mesa, y le toca al DJ resolverlos.

Cuando tengas que ocuparte de problemas en la mesa, ten en cuenta que la razón principal de jugar a Pathfinder es pasárselo bien. Y eso es cierto para todos, ya se trate de los jugadores o del DJ. No 'resuelvas' un problema reduciendo la diversión de todos o la capacidad de los jugadores para forjar un camino para sus PJs. Por supuesto, habrá veces en las que la solución no dejará satisfecho a todo el mundo. El estilo de juego es algo muy personal e

individual, y un grupo raramente está de acuerdo en todo y todo el tiempo. La resolución de problemas puede ser tan colaborativa como el resto del juego. Tan sólo un DJ torpe ignora las opiniones de sus jugadores; pero dicho esto, la decisión final en cuanto a resolver un problema la tienes tú.

De vez en cuando surgen problemas en la mesa. En general, los problemas se pueden dividir en cuatro categorías principales: distracciones, aniquilación del grupo, jugadores problemáticos y desequilibrios de poder. El primero de ellos se analiza en detalle en la pág. 491 de las *Reglas básicas* y aquí se proporcionan directrices para los demás.

ANIKILACIÓN DEL GRUPO

Quizás el desenlace más temido de una sesión de juego, una aniquilación total (TPK, *del inglés Total Party Kill*) puede representar el final de una aventura o de una campaña. En un TPK todos los miembros del grupo mueren. Piensa por adelantado cómo reaccionar ante una situación como esta y discútelo con los demás jugadores. Esto te proporcionará ideas, no sólo sobre cómo deberías afrontar la situación sino también sobre el nivel de letalidad que esperan los jugadores.

Los TPK son raramente inevitables. Por lo general se hace evidente en algún punto de la sesión de juego, o para todos o tan solo para ti, que el desastre está cerca. Los jugadores pueden hacer lo que quieran con esta evidencia, pero tú tienes más control y puedes tomar medidas para evitarlo. Por ejemplo, quizá el enemigo de los PJs se distrae por alguna razón, llega un aliado para ayudar a los héroes o el villano los captura en lugar de matarlos directamente. La forma más sencilla es habilitar una ruta clara de huida para los PJs, aunque durante la misma pueda caer alguno de ellos. Desactivar un TPK no es enteramente tu responsabilidad, pero ofrecer dichas oportunidades proporciona a los jugadores más control sobre el destino de sus PJs.

Si de todas formas tiene lugar un TPK, el tipo de partida que estás dirigiendo debería influenciar tu forma de abordar la situación. Por ejemplo, en una campaña centrada alrededor de la exploración de dungeons, un TPK es menos problemático; simplemente, los jugadores forman un nuevo grupo de aventureros y continúan a partir de donde lo dejaron los que murieron. Si diriges una partida centrada en la interpretación, donde cada PJ tiene un motivo personal para derrotar al villano, salvar la población o algo parecido, un TPK podría llevarse por delante múltiples tramas. Aquí, podrías utilizar la historia que ya tienes en funcionamiento, haciendo que los PNJs se alcen en armas para buscar o vengar al grupo abatido, o para retornarlo de entre los muertos.

Date cuenta de que la partida sólo debería continuar si los jugadores quieren. El final prematuro de una aventura o de una campaña no siempre es algo malo. Si el grupo está interesado en hacer cosas nuevas, no hay nada malo en acabar la campaña y empezar algo diferente.



JUGADORES PROBLEMÁTICOS

La mayor parte de los jugadores que causan problemas lo hacen sin querer, quizá porque se traen de casa problemas y estrés. No deberías saltar de inmediato en cada caso de juego problemático; de vez en cuando todos tenemos una mala noche. Sin embargo, si alguien perturba el juego de forma continuada, tienes el deber para con todos los jugadores de enfrentarte al problema. Si no lo haces, el resultado pueden ser malos rollos, rencores e incluso amistades destrozadas.

Ocuparse de un jugador problemático requiere tacto: hacer exigencias frente al resto del grupo no suele ser la mejor forma de resolver el problema. Intenta ocuparte del asunto en privado y lejos de la partida, o si la situación es realmente urgente, pide un descanso para mantener una conversación privada. Como sucede con todas las conversaciones con carga emocional, el correo electrónico, los mensajes de texto y las cosas parecidas pueden perder la sutileza de la palabra hablada; es mejor hablar cara cara con el jugador, si es posible.

Aquí presentamos algunos comportamientos problemáticos que a menudo aparecen y que podrían requerir tu intervención.

- Obsesión acerca de la literalidad de las reglas.
- ‘Ayudar’ de forma constante a los demás jugadores a tomar la decisión óptima en su turno.
- Hacer de su PJ el centro de atención, sin dejar espacio a los demás jugadores.

Otros comportamientos son inaceptables y deben cortarse de raíz de forma firme y decisiva. Pueden ser lo suficientemente graves como para detener la partida. Semejantes acciones tienen que ver con problemas más profundos y requieren acciones más drásticas para resolverse.

- Discutir de forma repetitiva decisiones tomadas por otros jugadores o por el DJ.
- Ignorar las opiniones de otros jugadores.
- Hacer descarrilar de forma deliberada la trama de la aventura.
- Ser deliberadamente rudo o cruel con otros jugadores, especialmente si es en base a su etnia, sexo, orientación sexual, afiliación política o religiosa, el color de su piel o cosas semejantes.

HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

Introducir y utilizar herramientas de seguridad en tu mesa puede ayudarte a evitar comportamientos problemáticos. Las herramientas como la Carta X y las Líneas y los velos descritos en la pág. 485 de las *Reglas básicas* permiten expresar su incomodidad a quien se siente incómodo, con directrices claras de cómo debería responder a ello el resto de la mesa. Esta claridad fija límites obvios con los que hacer cumplir las reglas sociales de la mesa.

EXPULSAR A UN JUGADOR

Al final, no hay lugar para un jugador disruptivo reiterado y deliberado en tu grupo de juego. Semejante comportamiento no es correcto ni para ti ni para los demás jugadores, y el jugador problemático tiene que, o bien modificar su comportamiento, o bien abandonar el grupo.

Antes de reunirte con el jugador problemático, discute la situación con los demás jugadores en privado para asegurarte de que tomas la decisión correcta, y calcula qué repercusiones se pueden esperar y si la partida debería continuar o no.

LAS TRAMPAS

Los jugadores no suelen hacer trampas de forma consciente, por lo que si sospechas que un jugador las hace es fácil suponer que no es consciente de cómo funciona un aspecto de las reglas, o que lo ha olvidado. Por lo general, basta un recordatorio amable de cómo funciona la regla, el conjuro o la aptitud en cuestión para superar el problema. Pero muy de vez en cuando, te encontrarás con un jugador que hace trampas de forma deliberada. El espíritu de un juego de rol es el de la narración cooperativa y la superación conjunta de obstáculos, por lo que un jugador que hace trampas se apropia de la diversión de los demás jugadores de la mesa. Es natural que esto genere irritación, por lo que debes asegurarte de dejar pasar algún tiempo entre que descubres que un jugador hace trampas y se lo haces saber.

Finalmente, te corresponde a ti como DJ dejarle muy claro que semejante comportamiento debe cesar. Para hacerlo bien, piensa con cuidado por qué hace trampas ese jugador antes de abordarle. El motivo de las trampas indica a menudo una solución razonable. Cuando discutas el asunto con el jugador, haz todo lo que puedas para permanecer tranquilo e interesado en lugar de acusador.

Cuando pongas al corriente al jugador problemático, sé compasivo pero infórmale firmemente de que la decisión es final y recuérdale qué comportamientos han sido los responsables. Si en algún momento ha sido gratificante tener al jugador en la partida o quieres que el jugador siga siendo un amigo, déjasele claro y decide si el comportamiento de un jugador merece otros cambios en vuestra relación.

DESEQUILIBRIOS DE PODER

Podrías acabar con un PJ que supera a todos los demás. Quizás el jugador es un experto en las reglas con un PJ poderoso, quizás otros jugadores son menos expertos o están más centrados en la historia de sus PJs, o simplemente se trata de una combinación de reglas o de un objeto más fuerte de lo que esperabas. En cualquier caso, este desequilibrio puede significar que tienes otros jugadores que se sienten inefectivos, o que el jugador del PJ todopoderoso se aburre porque el juego no le resulta desafiante.

Habla con el jugador entre sesiones y déjale claro que nadie de la mesa tiene la culpa de esta situación. La mayoría de jugadores no tienen problema alguno en hacer concesiones en pro de la felicidad del grupo. Si el problema deriva de alguna opción de las reglas, ofrece una forma fácil de reconvertir. Si el desequilibrio procede de un objeto, invéntate una forma de que dicho objeto se pierda o tenga que ser sacrificado, pero de una forma satisfactoria y que promueva la narrativa.

Si el jugador ofrece resistencia, escucha sus razonamientos. Si sigues convencido de que los cambios son necesarios, podrías necesitar más firmeza.

Vale la pena decir que los jugadores podrían aún pasárselo bien, o incluso disfrutar de un desequilibrio de poder. No tienes por qué hacer nada para ocuparte de ello, a menos que limite la diversión en tu mesa.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

COLABORACIÓN NARRATIVA

La relación entre tus jugadores, el relato y tú es lo que configura el éxito de los juegos de rol y los hace memorables. Si todos los jugadores en la mesa contribuyen ideas, el juego alberga más sorpresas para todos, ¡incluyéndote a ti!

Si bien a algunos jugadores les gusta reclinarse en la silla y dejar que el Director de juego lo controle todo, otros muchos quieren contribuir a dar forma a la historia de la campaña. Esto es central para el concepto de intervención de los jugadores: hacer que los jugadores sientan que las decisiones que toman importan de verdad y que el mundo es un lugar vivo que pueden cambiar a través de las mismas. En algunas partidas, los jugadores pueden atravesar la divisoria tradicional entre DJ y jugadores para influenciar directamente el avance del relato. A continuación, encontrarás tres métodos que puedes utilizar para equilibrar el control narrativo de tu partida.

VIVERO DE IDEAS

Ingeniar ideas para una campaña a veces puede parecer abrumador. ¡Aquí es donde tus jugadores pueden echarte una mano! Puedes solicitarles valoraciones directas y poner en práctica sus ideas en la partida. Este estilo de control narrativo preserva tu autoridad sobre la partida a la vez que da a los jugadores la oportunidad de incorporar elementos en la misma que sabes que les gustaría 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 establezcas contacto con tus jugadores para compartir ideas. El más crucial es al inicio de la partida. Es mejor dar este paso incluso antes de crear el mundo o la trama, para que las contribuciones de los jugadores puedan definir lo que es importante en el mundo de juego. Más tarde, los puntos de control pueden coincidir con hitos importantes del relato. Por ejemplo, si los PJs van a cruzar el mar, podrías preguntar dónde querían que acabara el viaje, y que lugares les gustaría explorar por el camino, de haberlos.

COLABORACIÓN CREATIVA

Podrías hacer que los jugadores desarrollaran los relatos de algunas de las regiones o de los PNJs, mientras que tus contribuciones son como el pegamento que hace que todo funcione junto. Esto quiebra algunas de las estructuras de los JdR tradicionales, puesto que tú no serías el experto en todas las áreas del escenario y de la trama.

Tu colaboración dependerá de tus intereses y los de los otros jugadores. Quizá uno de ellos trace el mapa de una ciudad, otro cree las estadísticas y la personalidad de un PNJ, otro controle algunos monstruos en combate y un cuarto no quiera hacer otra cosa que interpretar a su PJ. Aquí hay un intercambio puesto que, si bien vas a descargar parte de tu trabajo, también necesitas asegurarte de la consistencia de estas fuentes múltiples de ideas. Puede ayudar bastante llevar un registro de qué jugador está a cargo de cada parte del escenario. Si esperas que una de las especialidades de un jugador aparezca en una próxima sesión, házselo saber por adelantado para preparar o discutir sus ideas contigo.

NARRATIVA DESCENTRALIZADA

¿Y qué pasa si quieres ir hasta el final y derribar por completo los muros que separan al DJ de los demás jugadores? ¿Qué pasa si quieres dirigir una partida en la que cualquiera puede hablar en nombre de cualquiera de los PNJs y cuando alguien intenta determinar qué hay en el siguiente pasillo, la respuesta puede proceder tanto de ti como de otro jugador? A esto se denomina narrativa descentralizada, el enfoque menos tradicional de los que abordaremos aquí.

En este enfoque, una de tus tareas principales es formular preguntas o dar entradas. «Cuando abres la puerta, ¿qué hay al otro lado?». «¿Cómo reacciona el rey a la burla de Lem?». Puedes dirigir tus preguntas a jugadores individuales, dejarlas abiertas a todos y dar tus propias sugerencias.

Este enfoque funciona mejor si los jugadores se sienten cómodos entre sí y están todos dispuestos a asumir la responsabilidad de la construcción del relato, aceptando que algunas de sus ideas no se van a usar. Se adecua bastante a campañas cortas, o aquellas en las que los jugadores se turnan para dirigir.

DESAFÍOS

El mayor riesgo de dejar el control de la narrativa en las manos de muchas personas es perder la cohesión del relato. Cuando mucha gente tiene ideas conflictivas acerca del tono del juego o de las particularidades del escenario, puedes acabar con algo que no satisfaga a nadie. Una de tus tareas como DJ es recapitular los acontecimientos para clarificar y reforzar la narrativa compartida.

El control de la narrativa compartida también complica la planificación por adelantado. El grupo tendría que improvisar un encuentro, tomarse un descanso mientras tú, y quizá otros jugadores, te preparas para ir en una nueva dirección o incluso revisar sus planes. Resulta de ayuda limitarse a criaturas de las que se puedan encontrar rápidamente las estadísticas en un volumen del Bestiario o en la Galería de PNJs de este libro para evitar pasaros horas trabajando en las que no vais a usar.

Además, ¡no perdáis de vista vuestra propia diversión! No deberíais sacrificar la cantidad de diversión a obtener a cambio de la de los demás.

PUNTOS DE RELATO

Si lo prefieres, puedes conceder a los jugadores cierto número de Puntos de Relato al inicio de cada sesión. Pueden gastarlos para determinar qué sucede a continuación en el relato. Una moneda como ésta implica que puedes mantener la mano firmemente en el timón a la vez que permites a otros jugadores injerir cuando algo es importante para ellos. Para la mayoría de grupos, un Punto de Relato permitirá al jugador sugerir un giro en la trama que se puede resolver rápidamente, o establecer un hecho relevante o la actitud de un PNJ. No se puede determinar el desenlace de toda una escena ni alterar enormemente la realidad del escenario.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

No hay dos grupos de Pathfinder exactamente iguales. En cada mesa de juego el DJ y los jugadores trabajan juntos en busca de un estilo propio para la partida y para explicar sus propios relatos. Algunas de estas diferencias requieren que el DJ haga ajustes, especialmente para los grupos que participan en el Juego organizado de la Sociedad Pathfinder, para grupos grandes o pequeños y para grupos en los que uno o más de los jugadores tienen necesidades que no están cubiertas directamente por las Reglas básicas.

EL JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

La campaña del Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* es una pujante organización mundial de jugadores y DJs. Si bien la mayoría de campañas caseras proporcionan relatos de larga duración con un grupo consistente, la Sociedad *Pathfinder* proporciona aventuras diseñadas para completarse en una sola sesión de juego de forma que los jugadores puedan continuar con los relatos de sus PJs donde y cuando funcione mejor para ellos. Para permitir esta flexibilidad mientras se mantiene una experiencia justa, la campaña de la Sociedad *Pathfinder* se ocupa de algunas tareas que normalmente dependen del DJ, como por ejemplo seleccionar qué opciones de reglas están disponibles para los PJs. Se espera que los DJs de la Sociedad *Pathfinder* sean fieles a la aventura tal y como está escrita, pero se les anima a permitir que los jugadores apliquen soluciones creativas a las situaciones con las que se encuentran. Por ejemplo, los PJs podrían ser capaces de utilizar ilusiones, sobornos o habilidades sociales para superar un desafío que en el escenario se presenta como un encuentro de combate. Puedes decidir tú mismo las soluciones alternativas que te parecen razonables, basándote en el contexto de la aventura, consultando la sección de Clases de dificultad de la pág. 503 de las *Reglas básicas* en busca de CD apropiadas para los desafíos. Para más información acerca de cómo jugar, dirigir y organizar partidas del Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder*, visita PathfinderSociety.club.

TAMAÑOS DE GRUPO POCO USUALES

El tamaño estándar de un grupo en *Pathfinder* supone cuatro jugadores y un DJ. La pág. 489 de las *Reglas básicas* contiene instrucciones sobre cómo ajustar a otros tamaños de grupo, pero los siguientes cambios adicionales pueden ser de utilidad.

GRUPOS PEQUEÑOS

Las partidas para grupos pequeños se centran más en los intereses de los jugadores y de sus personajes, permitiendo una experiencia que puede ser más personalizable para cada individuo. Sin embargo, puede haber problemas cuando las aptitudes de los PJs tienen carencias. En muchos casos, la forma más fácil de ajustar un grupo pequeño es añadiendo PJs. Esto podría materializarse permitiendo a cada jugador interpretar los personajes o añadiendo empleados y PNJs de apoyo al grupo para reforzar los papeles que los PJs no cubren correctamente. Cuando se añaden al grupo PNJs controlados por el DJ, es importante asegurarse de que los PJs siguen siendo las estrellas del espectáculo. En general, los

personajes controlados por el DJ no deberían tomar decisiones principales, ni brillar más que los PJs en sus habilidades o papeles principales (consulta la pág. 9 para más información acerca de los PNJs controlados por el DJ). También puedes usar variantes de las reglas como los PJs con dos clases (pág. 192), los arquetipos libres (pág. 192) o incluso unas pocas actitudes entrenadas para mejorar la flexibilidad global de los PJs.

Si no añades personajes al grupo ni modificas los PJs, es una buena idea ajustar los desafíos y las líneas argumentales a sus aptitudes, así como a los intereses de los jugadores. Por ejemplo, si tienes dos jugadores, un pícaro y un bardo, un robo podría ser una misión interesante. En los combates, considera con cuidado cómo lo van a tener los PJs contra cada oponente. Algunos monstruos pueden perfectamente incapacitar a un solo PJ; utiliza dichas criaturas con cuidado contra grupos pequeños, y plantéate elevar la dificultad del encuentro y las recompensas en PX más allá de lo que vale normalmente una criatura de dicho nivel. Por el contrario, las criaturas que dependen de afectar o dañar a un gran número de PJs a la vez podrían ser menos efectivas.

GRUPOS GRANDES

Las partidas con grupos grandes reúnen la creatividad y el entusiasmo de muchos jugadores, por lo que se prestan al combate a gran escala. Sin embargo, también dividen la atención del DJ. Los grupos grandes también necesitan fijar reglas básicas sobre cuántos jugadores tienen que estar presentes para que la partida arranque si algún jugador falla. Las recapitulaciones al inicio de cada sesión son cruciales para que todo el mundo sepa dónde se encuentra. La delegación es una de tus herramientas más poderosas para conseguir que la sesión funcione con soltura. Por ejemplo, puedes poner a los jugadores a cargo de recapitular los acontecimientos de la sesión anterior, ocuparse de la iniciativa, gestionar la tesorería del grupo, consultar las reglas o ayudar con accesorios del tipo *attrezzo* o música (para más información sobre grados aún mayores de delegación en los jugadores, consulta la pág. 32). Considera también a qué tareas es necesario atender mientras todo el mundo se encuentra así. Por ejemplo, podrías pedir a tus jugadores que se ocupen de vender los objetos, de decidir qué objetos comunes quieren comprar y de gestionar las subidas de nivel entre sesiones en lugar de en la mesa.

Cada jugador adicional aumenta dos veces la longitud del combate: una vez por su turno y otra debido a los enemigos adicionales que comporta su presencia. Animar a los jugadores a prestar atención a la batalla cuando no es su turno y a planificar sus acciones cuando éste se acerca acorta el turno de cada jugador y hace que la batalla se mueva de forma fluida.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



Inevitablemente, habrá situaciones y circunstancias que no impliquen a todo el grupo. Dividir un grupo lo suficientemente grande no es necesariamente peligroso. Si el grupo se divide durante más de un intervalo corto, puedes hacer sesiones separadas para determinar qué les sucede a las dos mitades del mismo, permitiéndoles después reunificarse y compartir lo que han encontrado. Tanto si el grupo se divide como si no, tener más jugadores significa menos tiempo activo para cada personaje. Busca oportunidades para hacer destacar a cada PJ proporcionando desafíos que apelen a sus puntos fuertes, o vincula elementos del relato a los que estén particularmente conectados.

NECESIDADES DE LOS JUGADORES

A veces, hacer tu partida accesible y divertida para todos en la mesa requiere que hagas algunos ajustes en tu estilo de dirección típico o tu forma de preparar las partidas. El primer paso es una comunicación abierta para averiguar qué necesitan los jugadores, qué acomodo sería útil y qué tipo de asistencia quieren (o no quieren) recibir.

DIFERENCIAS SENSORIALES

Los jugadores podrían tener diferencias en la forma en que procesa la información sensorial, así como en qué sentidos utilizan. Para jugadores que son duros de oído o a quienes les cuesta procesar grandes cantidades de información sensorial a la vez, elegir un lugar tranquilo para jugar y establecer reglas básicas acerca del orden de palabra en la mesa (como por

ejemplo pedir a los jugadores que no se interrumpan cuando hablan) puede hacer la partida más accesible. A menudo, dichos jugadores pueden también sacar partido de ayudas de juego a consultar durante la sesión. Ten en cuenta la forma en la que tus jugadores perciben el mundo cuando escribes las ubicaciones. Por ejemplo, si tienes en la mesa un jugador ciego o disminuido visualmente, en lugar de limitarte a describir qué aspecto tiene un lugar, describe sus sonidos y sus olores, la temperatura de la habitación, la sensación de brisa y otros aspectos de la escena con los que puedan identificarse.

INTERVALO DE ATENCIÓN

No es extraño que la gente tenga dificultades para mantener centrada su atención durante horas, especialmente los jugadores más jóvenes. Si mantener la atención es un problema en tu mesa, haz pausas en la partida. Tanto si os limitáis a hacer una pausa para estirar las piernas y hablar, como si hacéis una comida completa en mitad de la partida, cambiar de contexto ayuda a los jugadores a centrarse mejor después. Algunos jugadores permanecen más implicados si tienen algo más que hacer mientras juegan, como por ejemplo hacer garabatos o andar. Mantener la atención puede ser particularmente difícil para algunos jugadores cuando su PJ no está implicado, como por ejemplo cuando el grupo se separa o cuando ha acabado su turno en un combate de grandes dimensiones. Durante la sesión, puedes permitir a los jugadores otras actividades, como por ejemplo escribir mensajes de texto, leer o jugar a otros juegos, y después devolverlos a la

LA RAREZA EN TU PARTIDA

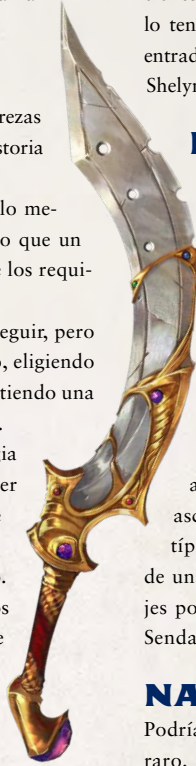
El sistema de rareza es un arma poderosa que os ayuda tanto a ti como al grupo a personalizar vuestro relato, vuestros personajes y vuestro mundo para encajar mejor con la temática y el escenario de la partida. También puedes utilizarla para rebajar la complejidad de la partida limitando el acceso a opciones poco usuales.

Esta sección suplementa la barra lateral sobre Cómo utilizar la rareza y el acceso de la pág. 488 de las *Reglas básicas*.

LAS CUATRO RAREZAS

Revisemos primero el uso por defecto de las cuatro rarezas del juego y en qué medida empiezan a contarnos una historia acerca de tu mundo.

- **Los elementos comunes** son tan abundantes, por lo menos entre los aventureros, que se da por supuesto que un jugador tiene acceso a los mismos cuando cumple los requisitos (si los hay).
- **Los elementos poco comunes** son difíciles de conseguir, pero un PJ suele encontrarlos con el suficiente esfuerzo, eligiendo potencialmente una opción de PJ específica o invirtiendo una cantidad sustancial de tiempo libre rastreándolos.
- **Los elementos raros** son secretos perdidos, magia antigua y otras opciones a las que pueden acceder los PJs tan solo si tú las haces específicamente disponibles.
- Sólo hay uno de su clase de cada **elemento único**. Tú eres quien tiene el control absoluto 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 orca llamada Colmillo Gris es única, pero eso no significa que para un PJ que se la encuentre sea más difícil saber que es una orca; sólo se aplica a discernir información específica acerca de ella.



CONTEXTOS DIFERENTES

Sólo porque algo es común o poco común en un contexto no significa necesariamente que ocurra lo mismo en otro. Esto es específicamente cierto cuando la pregunta es si una criatura y una ascendencia se pueden considerar comunes. Por ejemplo, si bien los hobgoblins son un monstruo relativamente común con el que se encuentran los aventureros, y son criaturas comunes, en muchos escenarios su prevalencia es mucho menor que la de los humanos o los elfos y su ascendencia será poco común.

Como quiera que hay elementos poco comunes disponibles en determinadas circunstancias, a menudo varían según la ubicación, incluso en el mismo escenario. Por ejemplo, una *katana* es poco común en las *Reglas básicas* y en la Región del mar Interior de Golarion, pero en Tian Xia, inspirada en la fantasía asiática, una *katana* sería común y algunas armas occidentales serían poco comunes. Asimismo, las armas élficas poco comunes como la espada curva elfa podrían ser comunes en un reino élfico.

ENTRADAS DE ACCESO

Los elementos poco comunes tienen a veces una entrada de Acceso en su bloque de estadísticas. Un PJ que cumpla con las especifica-

ciones indicadas tiene acceso a dicha opción de la misma forma que lo tendría a una opción común, aunque sea poco común. Dichas entradas incluyen una declaración, como por ejemplo ‘seguidor de Shelyn’, ‘miembro de la Sociedad *Pathfinder*’ o ‘natural de Absalom’.

ELEMENTOS INICIALES

Elementos como ascendencias, bagajes, clases y herencias, que un personaje debe seleccionar en la creación de personajes, pueden ser poco comunes o raros. Obviamente, no existe oportunidad alguna para el PJ de buscarlos durante el juego, pero dichas rarezas siguen indicando la prevalencia en el mundo de aventureros con dichos elementos. Puedes permitirlos caso por caso, dependiendo de la campaña y del relato que tu grupo quiera contar. Por ejemplo, una partida ambientada en el imperio de los hombres lagarto de Droon podría tener a los hombres lagarto (normalmente poco comunes) como ascendencia común, mientras que las ascendencias comunes típicas serían menos comunes. La guía oficial para el jugador de una Senda de aventuras *Pathfinder* podría disponer de bagajes poco comunes a los que podrías tener acceso jugando dicha Senda de aventuras.

NARRATIVA

Podrías crear una misión que implicar un tema poco común o raro. Por ejemplo, los jugadores podrían encontrarse con una puerta que requiere un conjuro raro para abrirse y tienen que viajar a una academia para aprenderlo. Si un jugador está determinado a seguir una opción que no es común, busca formas de construir un relato en el que su personaje adquiera dicha opción.

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS

Gracias a la rareza, tu grupo y tú podéis empezar a construir un mundo único utilizándola como herramienta. Imaginate un mundo en el que una o más de las clases básicas son raras. Quizás los dioses responden muy raramente a la llamada de los fieles y un PJ clérigo es uno de los pocos clérigos del mundo. Quizá los hechiceros son raros y temidos por los gremios de magos, que tienen el control absoluto del acceso a los conjuros. Si quieres un ambiente aún más duro, podrías hacer que las aptitudes que pueden eliminar las aficciones sean poco comunes o raras. Podrías incluso crear un escenario bajo en magia donde toda la magia y los objetos mágicos fueran poco comunes o raros.

Puedes añadir, eliminar o alterar las entradas de Acceso para que encajen con tu mundo. Por ejemplo, si la diosa de la muerte protege los secretos de la resurrección, podrías añadir una entrada de Acceso a los conjuros *revivir a los muertos* y *resurrección* para los personajes que adoran a dicha diosa.

Éstas son tan solo unas pocas ideas para ayudarte a empezar. La cantidad de formas en que puedes hacer variar la rareza para ajustarla a tu escenario, tu relato y tu partida es prácticamente ilimitada.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

Cada aventura presenta una historia, pero tu campaña relata una más extensa. Piensa en cada aventura como un episodio o hilo de la trama y en la campaña como una serie completa. Aunque cada aventura podría relatar una historia muy diferente, todas ellas deberían vincularse con los temas y los personajes que se extienden por toda la campaña.

Una campaña entreteje múltiples relatos: los sucesos de cada aventura, los triunfos y fracasos personales de cada PJ y los relatos de los PNJs que aparecen en ella. Esto significa que una campaña se puede convertir en algo más que la suma de sus partes. Al empezar es probable que tengas una estructura central en mente para tu campaña, pero a lo largo del juego puede (y debería) crecer y evolucionar.

ESTRUCTURAS BÁSICAS

Cuando construyas tu campaña deberías utilizar estas estructuras como punto de partida. La sección Diseño de aventuras explica diversos estilos de aventuras en las págs.*40 a 45 que, después de crear tu estructura básica de campaña, puedes utilizar para inspirar la creación de las aventuras de la misma.

ÚNICA

Una aventura que dura una sola sesión se denomina única, y funciona bien para un tema muy determinado, utilizando personajes o conceptos novedosos pero que los jugadores podrían no querer abordar a largo plazo.

Aventuras 1, normalmente safari dungeonero, horror, intriga o misterio

Nivel superior 1, pero a menudo empieza a un nivel superior

Transcurso 1 sesión

CAMPAÑA BREVE

Esta estructura está pensada para una campaña breve y autocontenida. Puede ser ideal para introducir a nuevos jugadores de *Pathfinder* y se puede extender a una campaña más larga si el grupo quiere.

Aventuras 2, normalmente un safari dungeonero seguido por una gran aventura; este formato también funciona bien con las aventuras de horror

Nivel superior 4 a 5

Transcurso 3 meses semanalmente, 6 meses quincenalmente

CAMPAÑA EXTENSA

Una campaña extensa funciona bien para un grupo dedicado que puede cambiar a una campaña nueva o a un juego diferente al cabo de un año. Permite un desarrollo de personajes y de trama significativos, pero no llega a los niveles superiores del juego.

Aventuras 5, normalmente con múltiples aventuras que encajan con el tema principal de la campaña (como gran aventura o aventura cruda), con otros estilos de aventura para dar variedad.

Nivel superior 11 a 13

Transcurso un año semanalmente, año y medio quincenalmente

CAMPAÑA ÉPICA

Una partida compleja y ambiciosa, la campaña épica lleva a los personajes hasta el nivel 20, enfrentándoles a las mayores amenazas de su mundo y más allá de él. Puede ser un desafío en términos de necesi-

dades de tiempo y de complejidad, pero permite a los PJs llegar a convertirse en auténticas leyendas, y es muy probable que sus jugadores los recuerden durante años.

Aventuras 6, empezando normalmente con gran aventura o un safari dungeonero e incluyendo aventuras militares, aventuras planarias y aventuras románticas

Nivel superior 20

Transcurso año y medio semanalmente, 3 años quincenalmente

CÓMO ENLAZAR AVENTURAS

En una campaña que incluye múltiples aventuras, una transición suave entre ellas hace que la historia esté bien enlazada. Podrías utilizar PNJs que aparezcan en ambas aventuras, un tesoro o una pista que se encuentra en una aventura y que se convierte en muy importante en una posterior, o incluso efectos colaterales de una aventura, que permiten que la siguiente tenga lugar. Las ubicaciones relacionadas también pueden ayudar. Las aventuras que tienen lugar en regiones vecinas, o en la misma región, tienen un vínculo inherente. Si tienen lugar en dos lugares diferentes, necesitas una razón para que los PJs viajen de uno a otro, y puedes utilizar el viaje como una aventura corta intercalada.

TEMAS DE AVENTURA

Considera cómo encajará el tema de cada aventura en el conjunto de la campaña. Podrías abordar temas similares o recurrentes, especialmente si cada aventura forma parte de un hilo argumental global. Por otra parte, esto puede parecer repetitivo y algunos grupos prefieren la variedad y ver cómo se desenvuelven sus personajes en situaciones diferentes. Para transmitir temas cambiantes, puedes mostrar cómo cambian partes establecidas del mundo para reflejar la nueva temática. Por ejemplo, si cambias de una aventura cuya temática es la subyugación a otra con bandidaje, los PJs podrían ocuparse primero de un villano que quiere esclavizar al populacho para después enfrentarse a unos bandoleros oportunistas que saquean y llevan a cabo pillajes una vez que el orden desaparece.

OBJETIVOS DE LOS JUGADORES

Averigua qué te gusta a ti y a los demás jugadores, y qué os gustaría ver a todos en la partida. Puedes utilizar dichas ideas como cimientos sobre los que construir el relato. Cuando comienzas la campaña, los objetivos de los PJs pasan a un primer plano. Averigua qué quiere conseguir cada personaje y busca oportunidades de introducirlo en el mundo de juego y en las aventuras. Considera qué parte de la partida está más íntimamente relacionada con cada objetivo. Un PJ que quiere construir una institución necesitará dinero y conexiones interpersonales, por lo que puedes utilizar el tesoro y las interacciones con los PNJs para otorgarle los recursos que necesita. Para un personaje cuyo propósito sea ayudar

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

a la gente que está en peligro, construye algunos encuentros que incluyan gente que necesite ser rescatada.

Busca momentos adecuados para recapitular el estado de los objetivos de un personaje y recuerda al jugador los progresos que ha hecho, en particular cuando cambia algo en relación a dichos objetivos. La sección Objetivos a largo plazo de la pág. 22 tiene más detalles sobre cómo utilizar los objetivos en el tiempo libre.

CÓMO CAMBIAR EL MUNDO

Conforme el grupo avanza a lo largo de la campaña, los acontecimientos de sus aventuras y su tiempo libre deberían cambiar el mundo a su alrededor. Haz que esto sea visible a través de las respuestas que los personajes obtienen de la gente, el paisaje que ven a su alrededor y su entorno. Podrías ser capaz de anticipar algunos cambios, pero la mayoría aparecerán durante el juego y requerirán que hagas ajustes más adelante.

NIVEL DE PODER

Conforme el juego avanza, el nivel de poder de los PJs y de sus enemigos se incrementa. Subir de nivel introduce en el juego aptitudes nuevas y más fuertes, y por lo tanto las aventuras aportan nuevos monstruos con aptitudes proporcionales. Las aventuras de alto nivel deberían suponer nuevos desafíos apropiados a las aptitudes de los PJs, como por ejemplo áreas a las que sólo se puede acceder volando a 7.º nivel o más. Más allá de las reglas, los PJs deberían ver reacciones diferentes en la gente con la que se

encuentran, conforme su reputación se extiende y muestran aptitudes más allá de las que la mayoría ha visto jamás.

VILLANOS RECURRENTES

Considera la posibilidad de incluir villanos que puedan aparecer en múltiples ocasiones a lo largo de diversas aventuras. Tampoco hace falta que sean mentes maestras. Imagina un mercenario poco escrupuloso que trabaja para un villano principal tras otro. Cuando creas un villano recurrente es mejor que no lo hagas demasiado integral para el relato, ¡puesto que los PJs podrían llevárselo por delante antes de lo que tú esperabas! Ten siempre preparados planes de contingencia.

El consejo acerca de Representar a los PNJs de la pág. 9 se aplica especialmente a estos villanos recurrentes. Cada vez que reaparecen a lo largo de la campaña, deberían cambiar de alguna de las maneras en que lo hacen los PJs. Piensa en cómo han alterado las emociones y los planes del villano recurrente los choques previos con los PJs. ¿Contra qué PJ guardará el mayor rencor y por qué? ¿Luce cicatrices de batallas anteriores? ¿Habrá desarrollado alguna contramedida contra los conjuros o las tácticas de un PJ?

OBJETIVOS DE LOS VILLANOS

Igual que los PJs tienen objetivos, los villanos también los tienen. Un villano recurrente podría tener una visión de cómo debería ser el mundo y un plan paso a paso para llegar hasta allí. Un plan te proporciona una forma clara de hacer avanzar la trama, y un objetivo subyacente te guía para decidir qué hace el PNJ si su



plan fracasa. Puede ser de especial ayuda contrastar los objetivos del villano con los de los PJs. Si un PJ quiere establecer una red comercial, quizá un villano planea hacerse rico robando caravanas o naves mercantes. Si un PJ planea fundar iglesias dedicadas a un dios, un villano podría adorar a uno de los adversarios de dicho dios. Igual que con los objetivos de los PJs, muestra qué impacto ha tenido en el mundo el objetivo del villano, incluso a pequeña escala. Intenta encontrar formas de que el villano marque alguna diferencia, incluso si los PJs tienen éxito contra él. Un villano puede parecer inefectivo si los PJs frustran todos y cada uno de sus planes o tramas. Por ejemplo, el villano podría convertir a su causa a un PNJ memorable, prenderle fuego a una institución o invadir un poblado. Todos estos desenlaces pueden tener efectos memorables y duraderos incluso si el plan final del villano fracasa.

RECOMPENSAS

Las *Reglas básicas* explican (en la pág. 507) tres tipos de recompensas concretas cubiertas por el reglamento: Puntos de Héroe, Puntos de Experiencia y tesoro. Los Puntos de Experiencia y el tesoro son la base del progreso de una campaña, puesto que llegar a un nivel más alto y adquirir objetos mágicos permiten a los PJs enfrentarse a aventuras más desafiantes.

LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

En una partida normal, los Puntos de Experiencia se obtienen a partir de los encuentros de amenaza baja o mayor, y a partir de los logros. Intenta ser consistente con lo que reporta PX por los logros y lo que no, y concede por lo menos algún PX por logro en cada sesión. Si dos PJs llevan a cabo una tarea de la misma magnitud, deberían obtener una cantidad igual de PX por logro. Sin embargo, esto no significa que tengas que permitir el ‘cultivo’ de PX (*NdT: farmeo, en argot de videojuegos*). Parte de la suposición relativa a los PX por logro es que dicho logro es novedoso y resultado de algo desafiante. Si alguien obtiene PX por logro por llevarse un huevo de dragón de una guarida, alguien que se lleva otro huevo no necesariamente tiene por qué obtenerlos también.

También podrías llegar a la conclusión de que los PX por logro no funcionan bien en tu partida, especialmente si estás dirigiendo un safari dungeonero u otra partida que tiene menos interacción con los PNJs o menos misiones. En este caso, puedes eliminar los PX de logro y utilizar el ritmo de avance rápido (800 PX para subir de nivel) a fin de emular el ritmo de avance normal.

TESORO

La aritmética del juego se basa en que los PJs busquen, compren o elaboren 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 los PJs. Un PJ que obtiene el objeto a dicho nivel irá brevemente por delante de los monstruos, de los peligros y de las CD, antes de que los desafíos empiecen a alcanzarle. Mientras tanto, las directrices para otorgar tesoros hacen que concedas al grupo objetos de 1 nivel superior al de los PJs.

Esto significa que los objetos que se encuentran en las aventuras son más poderosos que los que puede elaborar un PJ, cuyo límite está en su nivel. La asignación de tesoros se mide a través de un nivel en lugar de por encuentro, puesto que algunos encuentros no tendrán tesoro, algunos tendrán tesoro adicional y algunos alijos o recompensas podrían encontrarse completamente fuera de los encuentros. Si tu estructura de campaña funciona mejor dando tesoro por encuentros individuales (como algunos safaris dungeoneros o partidas abiertas) consulta Tesoro por encuentro en la pág. 51.

Al elegir tesoro, fíjate en el flujo del mismo en la campaña, y ten en cuenta qué PJs van por delante y qué otros van por detrás. Por lo general es mejor mezclar tesoro de ‘objetos básicos’ vinculado a las aptitudes principales de un PJ, con tesoro que tiene poderes inusuales que se aplican con menor frecuencia. Por ejemplo, un campeón podría no comprarse una *armadura completa de las profundidades*, pero es probable que se la pusiera si se la encontrara.

Estos objetos siempre deberían ser útiles: un grupo sin un lanzador de conjuros primigenio no podría aprovechar demasiado un bastón de animal. El número de objetos básicos a otorgar depende en parte de lo que permite la campaña en cuanto a elaborar y comprar objetos se refiere.

- Si hay pocos límites a la compra de objetos y gran cantidad de tiempo para elaborarlos, haz que la mitad de los objetos permanentes que entregues sean objetos básicos. Los PJs

tienen muchas formas de obtener los objetos que quieren.

- Si comprar objetos y obtener fórmulas es algo difícil, haz que unas tres cuartas partes de los objetos permanentes sean objetos básicos. Si un PJ quiere realmente un objeto, tendrá que trabajar algo más 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 básicos. En este caso, en tu partida podría funcionar mejor el uso de la Progresión automática de bonificadores (pág. 198) para eliminar la necesidad de objetos básicos.

VENTA DE OBJETOS

La capacidad de los PJs para vender objetos juega un gran papel en su capacidad para equiparse como quieren. Se espera que una campaña de *Pathfinder* tenga cierta verosimilitud; que los PJs puedan encontrar un comprador para cada objeto, especialmente si venden múltiples ejemplares del mismo. Los jugadores no deberían pensar que van a poder vender lo que quieran siempre que quieran. Podrían ser incapaces de vender objetos que no tienen demanda, tener que aceptar un porcentaje menor o tener problemas para vender objetos en lugares carentes de riqueza.

Si no quieres tenerte que enfrentar con semejante nivel de detalle, puedes hacer que la venta de objetos sea más abstracta, permitiendo a los PJs vender cualquier cosa a mitad de Precio prácticamente en cualquier momento. Como quiera



que esto hace mucho más fácil que los PJs se equipen como quieren, acaban siendo más poderosos.

CÓMO EMPEZAR LA CAMPAÑA

Antes de que empiece tu primera sesión, habla con los jugadores para establecer los siguientes detalles y asegurarte de que has planeado la campaña para encajar con sus preferencias, y después recapitular y comunicar tus decisiones finales.

- Fija el programa, expresando la longitud que esperas que tenga la campaña. Está bien si no tienes la completa seguridad de cuál va a ser la longitud final, pero aun así deberías dar una estimación.
- Informa a los jugadores de cuándo y dónde tendrá lugar la primera sesión, qué deberían preparar por adelantado y qué materiales aportar. Si primero vas a dirigir una sesión cero para crear personajes (pág. 7), házselo saber. También podrías decirles que traigan comida, bebida y otros elementos más allá de lo que van a utilizar para la partida.
- Que los jugadores conozcan cualquier restricción u opción adicional para la creación de personajes. Incluso si planeas dirigir una sesión cero, infórmalos de antemano antes de que empiece.
- Informa a los jugadores de en qué parte del mundo de juego tendrá lugar la primera sesión.
- Da a los jugadores una idea básica del género de la temática de la partida.

EN LA PRIMERA SESIÓN

Si estás dirigiendo una sesión cero, lee la sección sobre la misma en la pág. 7 para consejos sobre tu primera sesión. La primera vez que dirijas una aventura, sigue estos consejos.

- Recapitula los puntos básicos de la campaña que estableciste previamente, particularmente dónde empieza y cualquier tema que creas que va ser importante que los jugadores entiendan mientras interpretan.
- Haz que los jugadores presenten a sus personajes. Si tienen trasfondos variados, suele ser mejor que empiecen tan solo describiendo lo que pueden discernir los demás PJs con las primeras impresiones. Si quieren profundizar más en su trasfondo durante el juego, pueden hacerlo más tarde.
- Haz preguntas acerca de los personajes. Toma nota de cualquier cosa que creas significativa, para poder ajustar tus planes en sesiones posteriores. Te puede resultar interesante seguir haciéndolo a lo largo del juego.
- Empieza la aventura utilizando los pasos indicados en *Cómo iniciar una sesión* de la pág. 489 de las *Reglas básicas*. Para tu primera aventura, busca un buen sitio donde se encuentren los PJs y un motivo para que se reúnan.

CÓMO EMPEZAR A UN NIVEL SUPERIOR

Una campaña típica empieza a 1.º nivel pero, si quieres, puedes hacerlo a un nivel superior. Esto puede resultar especialmente satisfactorio para una aventura única o para una campaña corta, o si tu grupo quiere jugar una aventura específica diseñada para grupos de mayor nivel. Todos los PJs deberían empezar al mismo nivel. Simplemente deben crear un personaje de 1.º nivel y des-

pués subirlo de nivel el número de veces necesario para llegar al nivel inicial de la aventura.

La tabla Riqueza del personaje de la pág. 511 de las *Reglas básicas* indica con cuánto dinero y con qué objetos comunes de diversos niveles debería empezar el personaje. Deja que los jugadores elijan sus propios objetos y también que se gasten el dinero en objetos comunes si lo desean. Esta tabla les concede menos objetos de los que tendrían si hubieran obtenido alguno gracias a sus aventuras, lo que se equilibra con el hecho de que pueden elegir lo que desean.

CÓMO ACABAR LA CAMPAÑA

Una campaña podría tener un final bien planificado y emocionalmente apropiado que se ejecuta de forma impecable, o el grupo podría morir de forma ridícula en el peor momento posible. Es importante que el final siga el relato, a donde quiera que haya ido, incluso si no encaja con la idea que tenías en mente al principio. Habla con tu grupo, especialmente cuando te acercas al final de cada aventura, para ver cuánto tiempo más quieren que dure la campaña. Piénsatelo tú también, y expresa tu opinión a los demás jugadores. Idealmente, sabrás por lo menos con una sesión por adelantado que el final se acerca, lo que te permite prepararte para una conclusión trepidante. Podrías planificar que la sesión final fuera un poco más corta (posiblemente un solo enfrentamiento grande) dando tiempo para un epílogo y para que el grupo rememore la campaña y se relaje.

Un epílogo puede hacer que el final de la campaña sea más satisfactorio. En primer lugar, deja que el grupo acabe su interpretación en los momentos finales de la aventura hasta que estén satisfechos. Después explica al grupo los resultados que han conseguido a grandes rasgos, con detalles concretos de lo que sucede a ciertos lugares o PNJs aliados. Pregunta a los jugadores lo que van hacer sus personajes después de la aventura. Podrías narrar unas pocas escenas cortas, como por ejemplo un PJ rastreando a un villano huido y llevándolo ante la justicia. Cuando se haya acabado tu epílogo, dale a todos las gracias por jugar. Si la campaña ha acabado en un éxito para los PJs, concedeos mutuamente unos aplausos. ¡Un final victorioso merece una celebración!

CÓMO LIDIAR CON LOS FALLOS

Si la campaña acaba prematuramente, averigua si los jugadores quieren continuar. Los consejos sobre los TPK de la pág. 30 deberían ser útiles. Si la campaña ha acabado de una forma más extraña que un TPK (por ejemplo, con un PJ entregando la poderosa reliquia que el villano necesitaba para completar su maléfico plan), aún puedes buscar formas de que la campaña continúe. Quizás los PJs luchen por sobrevivir en el mundo después de la calamidad, o quizá tengan todavía tiempo suficiente para poder detener el plan.

LA SIGUIENTE CAMPAÑA

Si el grupo juega otra campaña en el mismo mundo, que tiene lugar después de la anterior, piensa en las repercusiones de la primera y haz que el mundo cambie según sea necesario. Podrías introducir nuevos elementos que deriven de la campaña anterior: facciones nuevas y poderosas, nuevos asentamientos o nuevas opciones de personaje como bagajes, todo ello basado en el impacto que tuvieron en el mundo los PJs anteriores.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

DISEÑO DE AVENTURAS

Cuando creas tu propia aventura puedes elegir la temática, el estilo de juego y los PNJs que más os atraen a tu grupo y a ti. Esta sección te proporciona pistas para hacer que tus aventuras sean emocionantes y memorables, y para crearlas de forma rápida y eficaz.

Crear una aventura para tus jugadores puede ser una de las partes más satisfactorias de ser un DJ. Empieza con las pistas básicas sobre la construcción de aventuras que hay en la pág. 487 de las *Reglas básicas*, y después da forma a tu aventura utilizando las siguientes recetas para perfilar rápidamente una basada en la temática elegida. Leer otras aventuras es una gran forma de tener ideas, ya se trate de aventuras publicadas u otras que tus amigos hayan escrito. Puedes tomar prestadas ideas y estructuras si funcionan en tu partida, y ajustarlas según sea necesario.

MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES

Una de tus tareas más importantes y gratificantes es conocer a tus jugadores y lo que les motiva, para después preparar ganchos de trama que apelen a sus motivaciones. Si a todos tus jugadores les gustan cosas similares (quizá a todos les gusten los hilos argumentales épicos, o todos ellos prefieran el combate táctico), tu trabajo será un poquito más fácil. Pero en la mayoría de grupos hay una mezcla, y querrás incluir un PNJ detallado que apele a la afición de un jugador por las escenas sociales, un poderoso villano para motivar a un jugador a quien le encantan los relatos en los que se superan posibilidades abrumadoras y animales exóticos que atraigan a un jugador a quien le gustan los compañeros animales. Si no estás seguro de lo que les gusta a tus jugadores, ¡pregúntales por adelantado lo que les gustaría ver en la partida!

¡Tener en cuenta las motivaciones de los jugadores no significa suponer que sabes lo que van a hacer estos o sus personajes! Puede ser arriesgado esperar que los PJs reaccionen de cierta forma o sigan ciertos caminos. Conocer sus motivaciones te da una forma de incluir elementos que esperas que les gusten, pero aun así sus decisiones llevarán la aventura en direcciones inesperadas. Lo importante es mantener entretenidos a los jugadores, no predecir el futuro.

HACER QUE LAS COSAS SEAN VARIADAS

Puedes proporcionar variedad a los jugadores mediante los tipos de desafíos a los que el grupo se enfrenta (combate, social, solución de problemas, etc.), los lugares que exploran, los PNJs con los que se encuentran, los monstruos a los que se enfrentan y el tesoro que consiguen. Incluso si estas construyendo un dungeon cerrado, no tienes por qué incluir un combate en todas y cada una de las salas, o la exploración se volverá aburrida muy rápidamente.

Piensa en sesiones. Si tu grupo recorre cinco escenas por sesión, ¿cómo haces que una sesión de juego parezca diferente de otras? Quizá dos de las escenas de cada una sean encuentros de combate bastante básicos pero, si el resto de escenas son más significativas, o incluso si ubicas los encuentros en entornos diferentes, las sesiones no parecerán repetitivas. Piensa también en las herramientas utilizadas para resolver cada situación. Quizá una requiera negociaciones complejas, otra requiera fuerza bruta y una tercera requiera moverse furtivamente. Intenta proporcionar a cada cual

algo convincente, que idealmente vaya dirigido a sus motivaciones. Esto también se traslada a los detalles mecánicos. Recorrer paso a paso una barra de equilibrios requiere habilidades diferentes a reconstruir una llave rota.

LA TEMÁTICA Y LAS SENSACIONES

Piensa en los referentes emocionales y temáticos que quieres evocar durante el juego. Las buenas partidas despiertan emociones fuertes y planificarlas puede proporcionar un hilo emocional a una aventura, además del hilo narrativo. Considera qué quieres que sientan los jugadores mientras juegan. ¿Triunfo? ¿Temor? ¿Tristeza? ¿Optimismo? Ninguna de éstas será la única emoción en aparecer, pero te informarán de cómo construir los escenarios y los PNJs. La sección Recetas de aventura (a continuación) proporciona pasos para poner en práctica de forma efectiva la temática y las sensaciones.

RECETAS DE AVENTURA

Estos procedimientos ayudan a construir un esqueleto o perfil de aventura. A continuación puedes rellenar los detalles de la misma, incluyendo adversarios y ubicaciones. Mientras juegas, seguirás ajustando para encajar los sucesos de la partida. Cualquier cosa que no hayas introducido todavía se puede cambiar si es necesario. Igual que con cualquier receta, se supone que has de ajustar los detalles para que encajen con las preferencias de tu grupo. Podrías acabar lejos de tu punto de partida, ¡y eso no está mal!

Estas recetas utilizan seis pasos. Podrías adelantarte a pasos futuros y hacer elecciones fuera de la secuencia basadas en lo que para ti es más importante transmitir. El término genérico ‘oposición’ se refiere a los diversos adversarios y obstáculos a los que se enfrentarán los PJs. La oposición debería ser temáticamente consistente, pero no necesariamente monolítica. Podría contener múltiples individuos o grupos, que podrían no llevarse bien entre sí.

- **Estilos (pág. 41):** el ambiente general de tu partida, como por ejemplo una partida cruda, un safari dungeonero o una gran aventura. Estos esquemas ofrecen directrices para el número de sesiones y tipos de encuentro que funcionan mejor.
- **Amenazas (pág. 43):** los peligros temáticos a incorporar en tu partida y las formas de evocarlos mientras se juega. El estilo y la amenaza son las partes básicas de tu receta.
- **Motivaciones (pág. 44):** determinar más específicamente cuáles son los objetivos y las motivaciones de la oposición.
- **Hilos argumentales (pág. 44):** esta sección ofrece guías sobre cómo construir hilos argumentales a desarrollar durante tu aventura y quizás más allá.
- **PNJs y Organizaciones (pág. 45):** los personajes y las facciones que incluyas deberían encajar con la temática.
- **Mecánicas (pág. 45):** el último paso es añadir las criaturas individuales, los peligros, el tesoro y así sucesivamente.

ESTILOS

Estos esquemas para construir tu aventura incluyen algunos elementos básicos para que empieces a perfilar una. Toma ideas de la sección de amenazas (pág. 43) para esta estructura y después personalízala a tu aire.

AVENTURA CRUDA

Número de sesiones 5 a 7

Escenas de exploración 1 viaje largo, plagado de ataques; 2 a 3 viajes a través de entornos urbanos; 1 huida de la cárcel, robo u otra prueba de habilidad

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

Encuentros de interpretación 2 batallas de ingenio, 2 posibilidades de superar a los oponentes mediante engaños o amenazas, 2 oportunidades de obtener información y rumores

Tropos de encuentro Los desafíos son a menudo más personales, como por ejemplo que los PJs tengan que limpiar su nombre de una acusación falsa o que se les pague para eliminar un problema. Tradiciones, emboscadas y otras duplicidades. Incendios en poblaciones, clima extremo, multitudes poco amistosas. El uso del *Critical Hit Deck* de *Pathfinder* es particularmente apropiado.

AVENTURA MILITAR

Número de sesiones 2 a 3

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

Encuentros de combate 4 bajos, 4 moderados, 1 severo. La mayoría de encuentros de combate deberían estar compuestos de entre 2 y 4 enemigos, normalmente soldados humanoides con un abanico de capacidades.

Encuentros de interpretación 1 a 2 desafíos de habilidad para convencer a personajes neutrales de convertirse en aliados o elevar la moral de las tropas.

Tropos de encuentro Campos de batalla fortificados, con fosos, muros, torres defensivas y armas de asedio. Condiciones de victoria orientadas a objetivos o a límites de tiempo: resistir en una puerta durante 10 minutos mientras las reservas acuden a defenderlas, prender fuego a una catapulta enemiga, rescatar prisioneros y así sucesivamente.

AVENTURA PLANARIA

Número de sesiones 6 a 8

Escenas de exploración 3 a 4 viajes largos a Planos diferentes, a menudo mediante portales, conjuros o navíos planarios, salpicados de combates; 1 a 2 exploraciones de un semiplano, ciudad o fortaleza planaria u otro bastión planario

Encuentros de combate 12 moderados, 12 severos. Evita los encuentros de nivel trivial o bajo, excepto como elementos decorativos para presentar un nuevo Plano.

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

Tropos de encuentro Los combates resaltan entornos de otro mundo: en la ladera de un glaciar, en un océano sin límites, en un fragmento de roca flotando a lo largo de un río de lava, en lo alto de un pozo sin fondo o en las cadenas de unas puertas de 100 pies (30 m) de altura.

PRESENTACIÓN DE AVENTURAS

Cuando estás escribiendo tu propia aventura, no tienes por qué ahondar en el mismo nivel de detalle que has visto en una aventura publicada. Podrías pasar simplemente con un perfil, una lista de viñetas para cada PNJ, un desglose de los encuentros y unos cuantos mapas toscos. O quizá para tu estilo de dirigir partidas prefieres tener algún texto escrito sobre cada escena, o incluso líneas de diálogo en particular. Si estás creando tu primera aventura, puede ser bueno que escribas un poco más de lo que necesitas. Ten en cuenta que las cosas pueden cambiar durante el juego. Si has preparado más material del que acabas usando, ¡eso es normal! Detallar PNJs o publicaciones en particular puede resultar útil, en especial si van a aparecer de nuevo. Pero en muchos de estos casos añadirás detalles en la mesa y podrás tomar notas para más adelante.

CÓMO DIRIGIR TU PROPIA AVENTURA

Suele ser más fácil dirigir una aventura que has hecho tú mismo, pero no es necesariamente así para todo el mundo. Si cuando diriges la aventura te das cuenta de que tus notas no son suficientes para continuar, puedes ser más concienzudo la próxima vez. Y si algo acaba siendo inconsistente, no hay nada malo en decirle a tus jugadores que quieres revisar algo que dijiste anteriormente.

Como quiera que es una creación propia, está más cerca de tu corazón. Si la aventura no funciona bien, te puede doler. A veces se debe a factores aleatorios, a veces a decisiones imprevistas y a veces a que has cometido algún error. ¡Es todo normal en el juego! Una de las cosas que internalizarás cuantas más partidas dirijas es que formas parte del proceso creativo y no tienes por qué ser perfecto.

AVENTURA ROMÁNTICA

Número de sesiones 4 a 6

Escenas de exploración 1 gira por un reino u otra ubicación central; 1 aventura en las tierras vírgenes en una expedición de caza o una persecución de bandidos; 1 torneo para probar el amor o el valor de un PJ.

Encuentros de combate 3 bajos, 6 moderados, 3 severos. Enfatiza las apuestas emocionales y las batallas que acaban con la pérdida de honor o de orgullo, no de vidas.

Encuentros de interpretación 2 batallas de ingenio, 1 gran baile, 1 súplica ante un gobernante, 2 escenas de relajación o de jugarra con una importancia inesperada.

Tropos de encuentro Duelos (sociales o de combate) contra rivales románticos. Los PJs y sus enemigos sólo luchan por un propósito o causa. Los perspicaces enemigos 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 por aire, salpicados de combates; 1 dungeon lleno de trampas, torneo u otra prueba de habilidad

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

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

Tropos de encuentro Entornos únicos y terreno para batallas dinámicas. Descolgar de balconadas mediante cortinas, luchar en lo alto de

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



cables a gran altura, carreras de cuadrigas y cosas parecidas. Utiliza el terreno difícil con moderación, junto con formas creativas de evitarlo. Grandes grupos de tropas de bajo nivel que los PJs pueden derrotar con facilidad.

HORROR

Número de sesiones 1 a 2

Escenas de exploración 1 viaje corto a pie; 2 a 4 áreas espeluznantes a investigar, como por ejemplo casas 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 las aventuras únicas de horror.

Encuentros de interpretación 2 conversaciones con figuras de autoridad dudosas, 1 oportunidad de obtener información y rumores, 1 revelación de una horrible verdad.

Tropos de encuentro Encuentros sorprendentes y estremecedores que hacen difícil que los PJs se sientan seguros. Encuentros que parecen abrumadores, incluso si no lo son. La retirada es a menudo la opción correcta (incluye una forma razonable de que los PJs puedan huir).

INTRIGA

Número de sesiones 2 a 3

Escenas de exploración 1 viaje largo, a menudo por tierra o por mar; 3 a 4 competiciones, interpretaciones u otras pruebas de habilidad; 1 a 2 infiltraciones o huidas

Encuentros de combate 2 triviales, 2 bajos, 4 moderados, 1 severo. Los encuentros de amenaza severa se deberían reservar para revelaciones principales de la intriga en marcha: un aliado es revelado como un enemigo, un maquinador queda expuesto y debe llamar a sus guardias, y así sucesivamente.

Encuentros de interpretación 2 a 3 batallas de ingenio; 2 escenas políticas o en la corte; una conversación con una fuente críptica; 2 oportunidades de averiguar información y oír rumores.

Tropos de encuentro Entornos urbanos, incluyendo combates sobre carruajes a la carrera, alrededor y por encima de mesas de banquete y carreras por encima de los tejados. Emboscadas en escenarios sociales aparentemente seguros. Intentos de asesinato.

MISTERIO

Número de sesiones 2 a 3

Escenas de exploración 2 a 3 habitaciones con trampas, guaridas ocultas 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 de interpretación 1 combate de ingenio, 1 conversación con una criatura extraña, 1 oportunidad de averiguar información y rumores, 1 reunión para revelar la respuesta al misterio.

Tropos de encuentro Los encuentros suceden de forma natural durante las investigaciones o al descubrir algún elemento del misterio. Múltiples pistas pueden enviar a los PJs a los mismos lugares; si el misterio se encalla, alguna criatura que no quiere que los PJs lo resuelvan puede atacar para hacer que la trama avance.

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 llenos de trampas; 1 cueva segura u otra área de reunión; 2 pasadizos o habitaciones secretas

Encuentros de combate 2 triviales, 4 bajos, 6 moderados, 6 severos. Muchos encuentros pueden eludirse mediante el uso de rutas secretas.

Encuentros de interpretación 4 conversaciones con criaturas del dungeon; 1 negociación para establecer una tregua.

Tropos de encuentro Espacios reducidos, líneas visuales cortas y condiciones de luz escasa, con algunas cámaras abovedadas y criptas inundadas.

AMENAZAS

Piensa en cada tipo de amenaza como el peligro profundo y visceral que representan los enemigos. Los PNJs deberían ser los avatares de la amenaza, ya se trate de enemigos que representan diferentes aspectos de la amenaza o aliados y transeúntes dañificados por la misma. Cada entrada de amenaza contiene una breve descripción, seguida de algunas viñetas que puedes utilizar para guiarte al expresar las consecuencias de la misma. A esto le siguen los monstruos que tipifican la temática. Como siempre, ¡puedes inventarte tus propias amenazas temáticas!

CAOS

La oposición es una fuerza del caos, sin ningún plan a gran escala u objetivo a largo plazo. Podría tratarse de una fuerza violenta descerebrada como una bestia herida, o de un enemigo pensante que simplemente se regocija provocando caos y destrucción.

- El caos es fácil de rastrear y de encontrar, puesto que a menudo deja un reguero de destrucción a su paso. Mostrar cómo la violencia insensata causa incertidumbre y temor, perturbando tanto los asentamientos como el orden natural de las cosas.
- Un solo enemigo poderoso es una fuente común de caos, pero un grupo, manada, secta o sociedad secreta también podría tener la culpa. El origen del caos podría ser el resultado de un desequilibrio en el orden natural, o una distracción provocada por un enemigo diferente que pretende utilizarlo para conseguir sus propios objetivos.
- Enfatiza los efectos en cascada del caos desenfrenado. El comercio normal, la agricultura, las migraciones y los sistemas similares quedan alterados, causando problemas a gran distancia del lugar inmediato de la violencia y de la perturbación.
- Cuando los PJs hacen avances, muestra cómo los sistemas más resistentes pueden recuperarse de las perturbaciones masivas, pero podrían necesitar ayuda o protección adicionales.

Enemigos bestias, dinosaurios, dragos, gigantes

CORRUPCIÓN

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

- Muestra los efectos de la corrupción sobre la gente y los lugares, especialmente los que están estrechamente conectados con los PJs. Las zonas antes seguras se vuelven menos amistosas y se tornan en amenazas actuales, los aliados son incapaces de ayudar o incluso se vuelven contra los PJs.
- Haz que tus enemigos sean sutiles, pacientes y dispuestos a con-

ceder tiempo para que surtan efecto a los rumores, las mentiras, las enfermedades y los venenos. En combate, se podrían dar por satisfechos maldiciendo a los PJs y a sus aliados, o bien causándoles aflicciones a largo plazo y después retirándose.

- Contrasta la corrupción con educación, curación y trabajo en pos de la mejora.
- Cuando los PJs avancen, permíteles dejar al descubierto a los agentes de la corrupción y prevenir a aliados y a neutrales contra la creciente amenaza o educarles acerca de la misma.

Enemigos algolthu, infernales, muertos vivientes



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

CÓMO CONSTRUIR UNA PARTIDA ABIERTA

En una partida 'abierta' entregas a los jugadores un área de buen tamaño para que exploren y les permites decidir cómo hacerlo. Una partida abierta no tiene tantos sucesos que dependan del tiempo como una aventura dirigida, y el flujo de la partida lo marcan más los jugadores que la oposición. En una partida abierta puedes poner dungeons autocontenidos, pero queda a criterio de los jugadores cómo y cuándo visitarlos u ocuparse de ellos.

Para crear una partida abierta, necesitas más o menos el triple del número de encuentros y esparcirlos entre lugares o facciones múltiples. Probablemente los PJs no se ocupen de todos ellos. En la mayoría de casos, es mejor determinar dónde se dirigen los PJs antes de final de la sesión, de forma que puedas preparar la siguiente. Dependiendo del tamaño y la complejidad de área, el número de encuentros podría ser mucho mayor. Trata cada subárea como una especie de miniaventura, y límitate a esbozarla hasta saber cuáles son los planes de los PJs.

DEVASTACIÓN

La oposición pretende destruir o asolar un lugar, persona, institución, ideal o grupo.

- Muestra los efectos de la destrucción sobre la gente y los lugares, especialmente los que aprecian los PJs. Muéstrales desesperados, desprovistos de recursos y psicológicamente cambiados.
- Haz que sea difícil razonar con los enemigos y que su número sea abrumador. En combate, no solo pretenden ganar sino matar, mutilar o devorar.
- Contrasta la devastación con las fuerzas de preservación y orden.
- Cuando los PJs hagan progresos, muestra la lenta recuperación de la devastación.

Enemigos Dragones cromáticos, demonios, orcos

EXTREMISMO

La oposición busca un cambio masivo, uno que creen que será para mejor. Sus violentos métodos de conseguirlo les ponen en conflicto con los PJs.

- Demuestra la implacabilidad del enemigo, especialmente la discrepancia entre su preocupación para con su causa y su ambivalencia u odio para con todo los demás.
- Haz que los enemigos se centren puramente en su objetivo. Haz que reviertan a su retórica o a su dogma para justificarse.
- Si hay algo justo en la causa de los extremistas (como por ejemplo preservar el mundo natural o proteger a su gente), revela el lado simpático de los enemigos. Demuestra el horror de aquello contra lo que luchan además del horror de la forma en la que luchan.
- Cuando los PJs hagan progresos, muestra la incertidumbre o la desmoralización de sus enemigos, y posiblemente incluso sus desertiones.

Enemigos sectarios, revolucionarios

SUBYUGACIÓN

La oposición pretende controlar un grupo, ubicación o incluso el mundo. Su objetivo final es controlar y gobernar.

- Muestra cómo se someten los grupos a la subyugación para no sufrir las consecuencias de la resistencia. Los PJs ven cómo los elementos culturales son destruidos para asegurarse de la subyugación. ¿Son las religiones y las iglesias destruidas, subvertidas o

reemplazadas? ¿Se coloca en su lugar a algún lacayo para mantener a raya a la población oprimida?

- Haz que los enemigos sean mojigatos, centrados y controlen a los grupos que ya han subyugado antes. Los combates no tienen como objetivo tan solo la violencia, sino que son pasos hacia un control mayor.
- Muestra oposición: conflicto abierto, rebelión, grupos secretos, sabotaje y arte contracultural. Concede a los PJs la oportunidad de apoyar o participar en cada uno.
- Cuando los PJs hagan progresos, hasta los grupos previamente acobardados o neutrales se verán impelidos a rebelarse.

Enemigos dragones cromáticos, diablos, sagas, hobgoblins, rakshasas

MOTIVACIONES

Piensa en tu oposición, y en cuáles son sus objetivos y sus motivaciones. Las motivaciones de la oposición tienen que encajar con tu amenaza. Si tienes múltiples adversarios, todas sus motivaciones deberían trabajar en pos de tu temática, pero podrían tener objetivos diferentes y actuar más como rivales o como enemigos. Las motivaciones no deberían ser unidimensionales. Debería haber un motivo para cada acción que lleva a cabo la oposición; no necesariamente buena o inteligente, pero sí creíble. ¡Sé fiel a cada personaje!

Considera estas preguntas y utiliza las respuestas para decidir lo que hará la oposición.

- ¿Qué quiere la oposición?
- ¿Qué o a quién teme la oposición? (y no, 'los PJs' no es una respuesta).
- ¿Por qué está la oposición segura de tener éxito? Si los PJs no hacen nada, ¿qué hace imparable a la oposición?
- ¿Cuáles son las debilidades de la oposición? ¿Cómo se la puede sobornar o engañar? ¿Qué ignoran que podría ser utilizado en su contra?

HILOS ARGUMENTALES

Ten siempre en mente unos cuantos hilos argumentales. Al principio, la mayoría los dirigirá la oposición, pero los PJs podrían iniciar los suyos propios. Piensa en el principio, el medio y al final de cada uno de ellos. Imagina un punto final lógico al que llegaría el hilo si no cambiase nada. Después, ajústalo basándote en los sucesos de la partida. Cuando tengan lugar cambios, revisa el punto final que has imaginado. Si el plan del adversario ha descarrilado, ¿qué puede hacer en ese momento? Los hilos argumentales deberían reflejar la temática de la aventura y estar bien situados para mostrar motivaciones.

Muchos hilos sólo durarán una aventura, pero otros crecen y retornan durante toda la campaña. Incluye unos cuantos de cada para tener variedad. Esto también proporciona puntos de cierre, puesto que los personajes pueden ver unos relatos cerrados a corto plazo y otros a largo plazo. Demasiadas tramas abiertas a la vez pueden hacer que algunas se olviden o que los jugadores se sientan sobrecargados.

Las claves como las que se indican a continuación hacen un hilo argumental adaptable, sin restringirlo demasiado a escenas o personajes específicos.

- **Utiliza diseños.** Utiliza elementos temáticos, visuales, frases y objetos repetitivos para reforzar la conexión una aventura o entre segmentos del relato. Un diseño debería crecer en complejidad conforme avanzas en la historia global.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

- **Sigue el crecimiento de los personajes.** Responde a cómo han cambiado los PJs en las aventuras previas. Su siguiente empeño debería reflejar quiénes son ahora.
- **¡Intensifica!** Bástate en la historia previa y muestra que la siguiente amenaza es aún más terrorífica. La primera aventura podría poner en peligro a una población, la siguiente a una ciudad, la siguiente a una nación al completo y así sucesivamente.
- **Aporta personajes recurrentes.** Un personaje recurrente es especialmente fuerte si se aparece cada vez en circunstancias similares. Por ejemplo, un mercader que viaja por el mundo podría aparecer en la campaña sólo cuando quiere que los PJs socaven a sus rivales.
- **Haz que cada aventura cuente.** Al desarrollar un hilo, no disminuyas las aventuras individuales haciendo que lo que ha sucedido en ellas carezca de consecuencias comparado con el relato mayor. Ilustra las consecuencias de dichas aventuras para que los jugadores tengan una sensación de éxito por completar una antes de pasar a la siguiente. Cada aventura necesita algún tipo de desenlace para mostrar los efectos inmediatos y permanentes de la victoria o la derrota de los PJs.

PNJS Y ORGANIZACIONES

Los PNJs y las organizaciones aliadas, neutrales y opuestas contribuyen todas a la temática. Querrás que la mayor parte se ajusten mucho a la temática, como los ejemplos de Amenazas de la pág. 43. Sin embargo, puedes añadir unos cuantos contrapuntos en cada una. Por ejemplo, una partida de horror

podría incluir a uno o dos PNJs más optimistas para conceder algún respiro a tanto *suspense*, o bien para que mueran a fin de demostrar lo mal que están las cosas. Incluir PNJs que no son adversarios hace que el mundo parezca más real. También incrementa lo que está en juego, puesto que los PJs tienen gente a la que cuidar y proteger y con la que socializar. A menudo te encontrarás con que los PNJ que creas acabarán siendo 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.

MECÁNICAS

En último lugar, diseña encuentros específicos, PNJs, alijos de tesoro, mapas y así sucesivamente. En muchas partidas puedes ahorrarte gran parte de este trabajo para llevarlo a cabo entre sesiones de juego posteriores, extendiendo tus preparativos a lo largo del transcurso de la partida.

Puedes encontrar más detalles sobre estos temas en las *Reglas básicas*:

- Directrices sobre tesoros (pág. 508)
- PX por logro (pág. 507)
- El entorno (pág. 512)
- Cómo construir encuentros (pág. 488)
- Peligros (pág. 522)

También puedes encontrar más información sobre ellos en este libro:

- Cómo construir tus propias criaturas (pág. 56)
- Cómo construir tus propios peligros (pág. 74)
- Cómo construir encuentros (pág. 46)

DISEÑO DE ENCUENTROS

Crear un encuentro atractivo va más allá de limitarse a seguir las directrices para seleccionar monstruos de un nivel dado. Los buenos encuentros tienen un lugar en el relato, adversarios atractivos, ubicaciones interesantes, giros y cambios para hacerlos dinámicos.

Los encuentros juegan un papel fundamental en los juegos de rol, pero a la hora de crearlos puede ser complicado saber dónde empezar. Esta sección cubre formas de expandir las bases proporcionadas en la pág. 488 de las *Reglas básicas* para hacer que los encuentros sean una parte emocionante e integral de la trama. El diseño de encuentros va de la mano del diseño de ubicaciones, mapas y aventuras. Podrías ubicar una aventura en un pantano y poblarla con criaturas apropiadas y rasgos medioambientales. O podrías tener en mente un habitante de un dungeon y estructurar una sección del mismo para que encajara con la criatura.

Cuando empiezas, los encuentros directos de amenaza baja o moderada te puede permitir orientarte. Después puedes incrementar la complejidad conforme ganas confianza y los PJs reúnen más herramientas para utilizar contra sus enemigos. Cuantos más encuentros crees, más cómodo te encontrarás con tu propio estilo personal. Siempre puedes volver aquí en busca de más ideas o consejos sobre cómo ejecutar un tipo de encuentro determinado.

VARIEDAD

La variedad de los encuentros es esencial para que los jugadores prueben nuevas tácticas y den a diferentes PJs la posibilidad de brillar al enfrentarse a enemigos con puntos débiles que están especialmente adaptados para ser explotados. Ten en cuenta las siguientes variedades de encuentros.

- **Temática:** busca formas de incluir diversas criaturas y ubicaciones. Aunque los PJs se internen en un dungeon habitado por drow, ¿debería haber otras criaturas! Todas las criaturas deberían tener una justificación para encajar, pero ningún lugar tiene por qué ser uniforme.
- **Dificultad:** un conjunto de encuentros de amenaza moderada puede parecer anodino. Utiliza encuentros de amenaza baja e incluso trivial para dar a los PJs la posibilidad de sentirse con el control y encuentros de amenaza severa para enemigos especialmente poderosos. Los encuentros de amenaza extrema deberían utilizarse con mucha moderación, puesto que un enemigo equiparable a la amenaza que representan los PJs tiene la posibilidad de sobrepasarlos.
- **Complejidad:** usa con juicio la complejidad elevada, reservándola para combates importantes o memorables.
- **Composición de encuentros:** el número de criaturas por encuentro y sus niveles debería variar. Los enemigos individuales de alto nivel, las escuadras de enemigos y las grandes cantidades de lacayos tienen aspectos diferentes.
- **Preparación:** no todos los encuentros deberían empezar y acabar de la misma forma. Los PJs podrían sorprender a un enemigo mal preparado, ser emboscados por enemigos que les persiguen, entrar en un duelo formal o encontrarse con que una misión diplomática fracasa y se convierte en una pelea. Por el otro lado, los enemigos podrían ser capturados, retirarse, pedir clemencia o incluso cambiar el encuentro a una persecución o a otra fase.

- **Información:** la incertidumbre puede incrementar la tensión y el sentido del peligro que sienten los jugadores. Las emboscadas, los combates contra enemigos desconocidos o enemigos que se protegen tras unas almenas y otros escenarios pueden crear esta incertidumbre básica.

UBICACIONES DE ENCUENTRO

Elige lugares interesantes para tus encuentros. Cuando los encuentros tienen lugar en un edificio o una guarida los rasgos ambientales más significativos proceden de sus ocupantes, tanto pasados como presentes. Piensa en sus gustos, su biología o su riqueza. Estos rasgos podrían ser naturales, como el enfermizo hedor a descomposición en la guarida de un gran depredador. También podrían ser alquímicos, como por ejemplo una nube de gas venenoso, o mágicos, como por ejemplo una extraña corriente eléctrica que rebota por las paredes y de vez en cuando descarga en un transeúnte.

En algunos casos, tendrás una ubicación en la que un enemigo aparecerá siempre, si puedes diseñarla para encajar con la criatura específica. En otras ocasiones, un encuentro puede aparecer en una gran variedad de lugares, como por ejemplo una patrulla de la guardia o un monstruo errante. En estos casos, necesitarás diversas opciones de terreno y de estructuras para que haya algo interesante en el entorno sin importar dónde tiene lugar el combate.

MAPAS Y TERRENO

Los rasgos del mapa tienen un impacto sustancial en el flujo del combate. Hay que tener en cuenta tres consideraciones al diseñar un mapa: maniobrabilidad, línea visual y distancias de ataque. Incluso las habitaciones y los pasillos vacíos pueden proporcionar variedad basándose en su tamaño y en su forma. Los pasillos estrechos son cuellos de botella naturales. En habitaciones particularmente pequeñas, el espacio es muy reducido, lo que favorece a los combatientes cuerpo a cuerpo y hace difícil apuntar los efectos de área sin ocasionar fuego amigo. En contraste, las áreas enormes se prestan a los combates extensos, lo que proporciona una gran cantidad de espacio para utilizar todo tipo de aptitudes, pero presenta desafíos a las que tienen un alcance limitado. Para hacer más interesantes las salas grandes, añade muebles, estalagmitas u otros rasgos que los PJs y sus enemigos puedan utilizar como cobertura.

¿HABITANTE O INTRUSO?

En la mayoría de casos, los PJs se internan en un territorio que es más familiar para sus enemigos que para ellos. Es más probable que los PNJs y los monstruos que viven en una zona estén adaptados a sus peligros, bien porque saben dónde están y cómo evitarlos, o bien porque no les afectan. Un kóbold en su guarida podría provocar a un PJ para que se metiera en una trampa que él ha evitado. Los pantanos pueden ser un terreno complicado para la mayoría de PJs, pero presentan un inconveniente menor para las criaturas anfibias. Cuando utilices criaturas con la aptitud de excavar, trepar o nadar, considera incorporar rasgos como pasillos

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

laberínticos, paredes altas con plataformas o ríos. Si los enemigos son más pequeños o más grandes que los PJs, considera incluir sendas, cuchitriles, escalinatas o pasadizos estrechos que uno de los bandos en el combate pueda usar de forma más efectiva.

Sin embargo, hay veces en que los PJs deben defender su propia base de los intrusos. En estas situaciones le estás dando la vuelta al guión, por lo que puedes conceder tiempo a los PJs para custodiar y llenar de trampas la zona. Ver a los invasores caer en trampas y emboscadas puede ser un cambio de paradigma delicioso para los jugadores.

CLIMA EXTREMO

En un día brillante y soleado los PJs ven claramente y luchan sin obstrucción, pero añadir viento, precipitaciones o niebla crea desafíos adicionales. La lluvia crea un terreno empapado y pantanoso que lentifica el movimiento y el clima frío introduce la amenaza de placas de hielo resbaladizas. Sólo las temperaturas más extremas tienen un impacto directo sobre los PJs durante un encuentro, pero tener que esforzarse a través de un calor extremo o un frío glacial puede dejarles fatigados y más vulnerables ante sus enemigos. Los niveles de luz juegan un papel clave tanto en encuentros exteriores como en interiores. Aunque las antorchas son abundantes, su alcance es limitado y las luces atraen con seguridad la atención en áreas oscuras.

CÓMO PRESUPUESTAR EL TERRENO

Si incluyes terreno que es difícil de atravesar o que cuesta un esfuerzo adicional, determina si debería contar para el presupuesto de PX

del encuentro. Un combate que requiere Tregar, Nadar o atravesar terreno difícil puede ser mucho más duro, especialmente si el enemigo dispone de ataques a distancia poderosos. Piensa por adelantado en el impacto del terreno, especialmente si la batalla constituye de por sí una amenaza severa, o si podría aniquilar al grupo. Puedes elegir un nivel de monstruo equivalente para tu terreno e incorporar dicho factor en tu presupuesto, o tan solo asignar PX adicionales al final si la amenaza sin terreno es baja o moderada.

MOTIVACIONES ENEMIGAS

Todo encuentro debería tener lugar por algún motivo. Considera la motivación de la criatura para combatir. ¿Está defendiendo su guarida? ¿Está robando para enriquecerse? ¿Siguiendo impulsos sádicos? ¿O simplemente le pagan por combatir? Puede que una criatura no tenga una motivación poderosa, o que los PJs hayan hecho algo que elimine su ímpetu de lucha. En ese caso, ¿no tiene por qué tener lugar el encuentro! Tu partida puede ser más satisfactoria si las acciones inteligentes de los PJs evitan el combate... y les concedes PX en consecuencia.

MORAL

Piensa cómo reacciona un enemigo cuando una pelea le está yendo mal... ¡o bien! Los enemigos que hacen cosas diferentes a luchar a muerte convierten un encuentro en algo más dinámico y creíble. Si bien los PJs se encuentran de vez en cuando con auténticos fanáticos o criaturas decididas que nunca se echan atrás en un combate, la mayor parte de las criaturas (incluso las no inteligentes como los animales) saben retirarse de uno que obviamente están per-

GRUPOS DE AVENTURA RÁPIDOS

Si quieres un entramado sencillo para construir un encuentro, puedes utilizar una de las siguientes estructuras básicas e incluir en ella monstruos y PNJs.

- **Jefe y lacayos (120 PX):** 1 criatura del nivel del grupo +2, 4 criaturas del nivel del grupo -4
- **Jefe y lugarteniente (120 PX):** 1 criatura del nivel del grupo +2, 1 criatura del nivel del grupo
- **Enemigos de élite (120 PX):** 3 criaturas del nivel del grupo
- **Lugarteniente y lacayos (80 PX):** 1 criatura del nivel del grupo, 4 criaturas del nivel del grupo -4
- **Pareja (80 PX):** 2 criaturas del nivel del grupo
- **Escuadra (80 PX):** 1 criatura del nivel del grupo, 2 criaturas del nivel del grupo -2
- **Pelotón de los torpes (60 PX):** 6 criaturas del nivel del grupo -4

diendo. Esto significa normalmente que los enemigos huyen en determinado momento, lo que potencialmente finaliza el encuentro, pero si los personajes necesitan capturar a sus oponentes, podría añadir un objetivo secundario y dividir su atención. Fíjate en cómo las diferencias de moral entre los participantes inciden en el combate. Por ejemplo, después de que los aliados vivos de una nigromante se rindan a los PJs, ésta podría activar una magia latente que ha implantado en ellos, matándolos y fusionando sus cuerpos en una enorme abominación muerta viviente. La moral del enemigo podría incluso cambiar el encuentro de combate a social, puesto que los PJs entran en negociaciones sobre la rendición o intentan convencer a sus enemigos de lo equivocado de su actitud.

ENCUENTROS DINÁMICOS

Si bien puedes crear encuentros divertidos colocando un grupo de oponentes en una habitación cuadrada y poco más, tienes numerosas herramientas para crear encuentros más interactivos y dinámicos. Dichas herramientas pueden desafiar a tus jugadores a inventar nuevas estrategias, inspirar interesantes decisiones de personaje y hacer que tu escenario sea más rico.

Ningún encuentro requiere todos los elementos presentados aquí, y no todos los encuentros necesitan más de uno o dos. Cuanto más complejo es un encuentro dinámico, más tarda en dirigirse y más exigente resulta. Por lo general, estas herramientas se adecuan perfectamente a los encuentros con jefes, a los enemigos memorables y como añadidos a la campaña con la periodicidad que mejor funcione para ti y para tus jugadores.

PELIGROS EN COMBATE

En encuentros aislados en los que los PJs tienen gran cantidad de tiempo para recuperarse de los efectos de los peligros, los sencillos pueden parecer más bien problemas pasajeros que auténticos desafíos. Pero cuando se combinan con otras amenazas, incluso los peligros sencillos pueden llegar a ser peligrosos. Una explosión ruidosa puede atraer la atención, permitiendo a los enemigos atravesar la puerta a la carrera e iniciando el encuentro de forma dramática. Los peligros sencillos también pueden formar parte activa de un encuentro, particularmente si los enemigos saben cómo evitar su desencadenamiento.

Como su nombre indica, los peligros complejos son un arma más poderosa para los encuentros. Como quiera que continúan actuando, son una presencia continua en el combate. Cuando se combinan con las criaturas hostiles, los peligros complejos ofrecen a los PJs muchas oportunidades para ver qué quieren hacer a continuación. Esto es particularmente cierto si los enemigos se benefician del peligro. ¿Los PJs deberían desactivar primero el conjunto de tuberías que disparan fuego mágico por la habitación, o centrarse en el elemental de fuego que se hace más fuerte con la exposición a la infernal temperatura? No hay una respuesta correcta, y las elecciones de los PJs tienen un impacto notable en los obstáculos a los que se enfrentan. Los peligros en combate brillan cuando conceden a los PJs formas de contribuir de forma significativa que no sean infligir daño a una criatura. Las acciones interesantes para inutilizar un peligro son una forma divertida de dar a algunos PJs cosas nuevas y diferentes que hacer en lugar de amontonar daño.

CAMPOS DE BATALLA EVOLUTIVOS

Si bien algunos campos de batalla son relativamente estáticos, permitiendo tanto a los PJs como a sus enemigos machacarse mutuamente hasta que uno de los bandos gana, los campos de batalla complejos o evolutivos pueden dar lugar a encuentros mucho más memorables. Una de las formas más directas de crear un campo de batalla evolutivo es mediante los rasgos ambientales dinámicos. Quizá las plataformas flotantes del suelo de la habitación se mueven por sí solas cada asalto, o hay puntos que transportan criaturas a lugares diferentes, posiblemente entre dos habitaciones donde combates separados tienen lugar de forma simultánea. Estos rasgos dinámicos se solapan en alguna medida con los peligros complejos, aunque no tienden a ser una oposición u obstáculo específicamente amenazador para los PJs.

De forma similar, un tercero en el encuentro, quizá un monstruo desbocado o un espíritu sin descanso, podría significar un peligro para ambos bandos, pero potencialmente beneficiar a uno o a otro. Por ejemplo, PJs o sus enemigos podrían dominar a este tercero como un aliado peligroso (pero poderoso) mediante una prueba de habilidad con éxito de algún tipo o llevando a cabo una negociación arriesgada.

A veces el campo de batalla evolutivo es más un cambio de estado o una serie de cambios de estado y menos una presencia constante. Por ejemplo, derrotar a un ritualista y acabar con su ritual podría hacer que los enemigos perdieran un poderoso efecto beneficioso, pero desata a un demonio que se abre paso a través de los restos del fallido ritual, o parte de la habitación se derrumba debido a la reacción mágica. Los cambios físicos mayores en el entorno, como semejante derrumbe, partes de la habitación subiendo o bajando, o el agua empezando a entrar y llenar la habitación, podrían obligar a los PJs a revisar sus planes y adaptarlos a la nueva situación. A veces el campo de batalla evolutivo es más un giro inesperado de la trama que tiene lugar en medio del encuentro. Quizás el maligno tirano revela que en realidad es un dragón, o llegan refuerzos para el bando que estaba en inferioridad de condiciones. Elijas lo que elijas, asegúrate de cambiar las cosas y hacer que el encuentro parezca más dinámico y diferente. Por ejemplo, elevar una parte del campo de batalla que no es particularmente relevante cuando ni los PJs ni sus enemigos se van a preocupar de ello, es menos interesante que elevar el estrado que alberga la joya que tanto los PJs como sus enemigos intentan recuperar.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CÓMO COMBINAR Y SEPARAR ENCUENTROS

Imagínate lo siguiente: los PJs asaltan un castillo. Eligen prescindir del sigilo en favor de una aproximación directa. En los baluartes, un guardia les divisa y da la alarma. El sonido de los cuernos y de los silbatos resuena por la fortaleza mientras cada defensor se asegura de que todos están listos para el combate. Y entonces, esperan educadamente en cualquier habitación en la que estuvieran a que los PJs se presenten y les ataquen. Suena bastante poco realista, y en la mesa también parece poco realista. Muchos jugadores encuentran más satisfactorio que sus enemigos lleven a cabo acciones razonables y tomen contramedidas contra ellos. Eso significa moverse a posiciones defensivas o juntarse con otros aliados. Llevado al extremo, combinar encuentros puede conducir rápidamente a combates imposibles de ganar, por lo que debes tener cuidado. En el ejemplo del castillo, algunos guardias podrían salir a atacar a los PJs, mientras que otros rodearían el bastión central. Cada patrulla individual de guardias del castillo puede ser un encuentro de amenaza trivial, pero al reunirse, forman grupos de amenaza cada vez mayor. Semejantes grupos conceden a los PJs una sensación de lo desafiante que es su oposición por lo que, si un combate contra seis guardias es un desafío, no intentarán enfrentarse a treinta. Cuando los enemigos de los PJs se juntan en una fuerza abrumadora, avísales oportunamente y dales la posibilidad de retirarse y probar de nuevo otro día. Por supuesto, si los PJs vuelven después de que la alarma haya sonado, es probable que los guardias cambien sus rotaciones para asegurar mejor la fortaleza.

La razón más común para separar el encuentro en múltiples partes es organizar un encuentro combinado, como por ejemplo cuando un enemigo herido se retira para ir en busca de refuerzos. Esto proporciona a los PJs una elección: ¿ignoran al enemigo que huye y se centran en la batalla que tienen por delante o dividen sus fuerzas, sopesando el riesgo de ser conducidos a un encuentro peligroso contra la posibilidad de evitar que enemigos posteriores se preparen para su aproximación? Un encuentro podría separarse en partes también debido a cambios dramáticos en el campo de batalla, como por ejemplo un techo que se derrumba o una pared mágica que impide a los que están a uno y otro lado de la barrera pasar sin gastar acciones.

LA PRESIÓN DEL TIEMPO

La presión del tiempo añade un sentido de urgencia adicional a cualquier encuentro y puede ser una buena forma de hacer que uno trivial o de baja amenaza sea tácticamente desafiante, satisfactorio y memorable. Después de todo, si bien los encuentros de amenaza baja y trivial tienen una probabilidad increíblemente baja de derrotar a los PJs, la oposición suele aguantar lo suficiente como para que tengan que invertir unos cuantos asaltos en derrotarles, a menos que gasten más recursos de los que normalmente deberían con semejantes enemigos. La presión del tiempo está a menudo relacionada con un objetivo secundario del encuentro, aunque podría ser una cuenta atrás directamente relacionada con el principal. Por ejemplo, si el ritual concede a un liche su apoteosis en 4 asaltos, ¡los héroes tendrán que derrotarle antes de que suceda!

DIFICULTADES

Esta sección te proporciona una amplia variedad de trucos útiles para añadir interés a tus encuentros, pero deberías tener en cuenta algunas dificultades comunes de su construcción.

- **No hagas que todos los encuentros sean complejos:** hay muchas maneras de crear encuentros complejos y dinámicos, pero hacer que cada encuentro sea complejo es fatigoso para ti y para tus jugadores. Algunos encuentros deberían ser sencillos, tanto porque así el mundo parece más real, como porque es una buena forma de que el grupo se relaje sin tener que llevar la cuenta de tantas cosas.
- **Evita las dificultades planas:** asegúrate de que no hay demasiados encuentros con el mismo nivel de amenaza. Tener algunos combates de amenaza baja e incluso trivial añade variedad, y también va bien tener unos cuantos encuentros severos más allá de los simples jefes.
- **Ten cuidado con las dificultades inesperadas:** podrías acabar con criaturas que disponen de aptitudes que encajan bien juntas, lo que las convierten en extremadamente poderosas en combinación, o 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 simplemente con las cifras en la mano. La pág. 16 tiene sugerencias sobre qué hacer si encuentras un pico de dificultad durante un encuentro en lugar de hacerlo por adelantado.
- **Vigila por si hay terreno abrumador:** tal y como se indica en Presupuestar el terreno, algunos rasgos del entorno pueden incrementar drásticamente el peligro. Considera la criatura y el entorno, y comprueba si tiene una ventaja masiva en dicho terreno comparada con los PJs, como por ejemplo un monstruo con ataques poderosos a larga distancia mientras los PJs permanecen inmovilizados lejos. Si es así, podrías necesitar ajustarlo.

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 aparte de derrotar a los enemigos. Quizás los villanos están a punto de quemar a los cautivos en una hoguera, y algunos de los PJs tienen que desviar sus esfuerzos para evitar una victoria pírrica. Los encuentros con un objetivo paralelo que requiere que los PJs lleven a cabo acciones distintas a destruir a sus enemigos pueden mantener a estos tan activos como para que hagan cosas interesantes sin inflar su nivel de potencia. También hace que los PJs hábiles en áreas relacionadas con la misión secundaria se sientan importantes cuando las cumplen rápidamente o bien.

A veces un objetivo secundario puede presentar un límite de tiempo, como por ejemplo si los PJs tienen que evitar que se quemen pruebas, o bien luchando rápidamente o protegiendo activamente los documentos. Otro tipo de objetivo secundario tiene que ver con la forma en que los PJs entablan combate con la oposición principal. Los PJs podrían tener que utilizar ataques no letales contra guardias que les creen (erróneamente) delincuentes, o podrían tener que evitar que unos batidores escurridizos se retiren para alertar a otros. Opciones como estas destacan a los PJs móviles como el monje. Podrías incluso crear objetivos secundarios auténticamente extraños que requieren que los PJs pierdan el encuentro

para tener éxito. Los PJs podrían tener que llevar a cabo un combate creíble, pero retirarse y dejar que sus enemigos roben su caravana para poder seguirles hasta su guarida. Los objetivos secundarios son una buena forma de subrayar diferentes aptitudes en combate y generar encuentros memorables pero, como todas estas tácticas, se pueden volver irritantes si se abusa de ellos.

SINERGIA DE Oponentes

La mayoría de encuentros supone que los oponentes de los PJs trabajan juntos para enfrentarse a los mismos, pero cuando grupos de enemigos han estado colaborando y luchando juntos durante mucho tiempo, pueden desarrollar estrategias adicionales. Considera conceder a cada miembro de estos equipos fuertemente unidos una reacción desencadenada por las aptitudes de sus aliados, u otro beneficio obtenido a partir de las acciones de sus aliados. Así como un equipo de PJs aprende como colocar mejor al pícaro para flanquear a sus enemigos y minimizar el daño que sufren del conjuro de *bola de fuego* del mago, los PNJs pueden aprender a complementar sus estrategias mutuas y evitar interferirse entre sí. En el lado opuesto del espectro, los oponentes con mala coordinación hacen que el combate sea mucho más fácil para los PJs. La mala coordinación entre las criaturas descerebradas es común, y los PJs pueden utilizar tácticas inteligentes para darles la vuelta a dichos enemigos. Cuando las criaturas inteligentes se dañan entre sí accidental o deliberadamente, o persiguen estrategias en conflicto, en particular si empiezan a charlar entre ellas mientras combaten, puede ser una pausa divertida en el ritmo típico del combate.

Cuando se lleva al extremo, la sinergia puede representar las acciones de una mente colmena o de una criatura individual enorme. Estos componentes sinérgicos pueden ser criaturas, peligros o ambas cosas. Por ejemplo, en lugar de presentar a un kraken del tamaño de un navío de guerra como un solo enemigo, podrías presentar cada uno de sus tentáculos como un oponente individual. Quizás el kraken puede sacrificar acciones que de otra forma utilizaría para aplastar a los PJs en sus fauces a cambio de utilizar sus tentáculos de forma más libre. En este caso, podrías modelar un campo de tentáculos como un peligro complejo que principalmente reacciona ante los PJs que se mueven en su interior, pero permitir a la cabeza del kraken actuar directamente con unos pocos tentáculos.

ENGAÑO

A veces un poquito de engaño puede añadir mucho interés a un encuentro, especialmente contra grupos fuertes en ataque. En lugar de amplificar la oposición para compensar la potencia de fuego de los PJs y crear oponentes cuyos ataques sean demasiado poderosos para las defensas de los PJs, considera un poquito de prestidigitación. Por ejemplo, un villano podría disponer de un señuelo ilusorio o disfrazado con la durabilidad suficiente para soportar unos cuantos impactos, mientras que el auténtico villano está escondido en las cercanías, listo para salir y atacar. Los conjuros del tipo *proyectar imagen* pueden permitir a un enemigo atacar desde una posición segura y la posesión concede al enemigo un cuerpo desechable a menos que los PJs lleven consigo *explosión espiritual* o magia similar. A veces incluso puedes ocultar al villano a simple vista: por ejemplo, en un encuentro con tres goblins de equipo similar y un ogro, uno de los goblins podría ser la mayor de las amenazas, pero es muy probable que los PJs ataquen primero al ogro.

Tener cuidado al colocar el mapa de batalla también puede hacer bastante por engañar a tus jugadores, o por lo menos para no telegrafiar de forma accidental cómo va a ser un encuentro. Por ejemplo, si siempre pones miniaturas de estatuas cuando hay estatuas en la habitación, al principio los PJs podrían sospechar de las estatuas ordinarias, pero más adelante quedarán más sorprendidos cuando una estatua resulte ser un constructo, que si colocas miniaturas tan solo cuando la estatua es en realidad un constructo.

VILLANOS RECURRENTES

No todos los villanos mueren la primera vez que los PJs los derrotan en combate. Algunos podrían escapar, quizás mediante teletransporte, conjuros como *desorientar* u otros trucos. Cuando un villano huye y salva la vida para luchar contra los PJs otro día, es bueno que dicho enemigo aprenda de sus errores pasados. En su siguiente encuentro contra los PJs, concédele esbirros, conjuros u otras defensas adicionales diseñadas para contrarrestar las estrategias que los PJs utilizaron previamente contra él. Incluso si el villano no huye, podría tener otras cartas en la manga, alzándose de entre los muertos para oponerse a los PJs. Podría volver más adelante en la aventura, o de inmediato para una segunda batalla, si hay una justificación apropiada para hacerlo. Por ejemplo, un nigromante anteriormente vivo podría alzarse de nuevo como una monstruosidad muerta viviente empeñada en destruir a los PJs, o derrotar el caparazón exterior de un villano de otro mundo podría revelar su auténtica y terrible forma.

ENCUENTROS SOCIALES

El escenario de un encuentro social tiende a ser menos detallado. Para los PNJs implicados, tan solo necesitas las estadísticas de sus habilidades sociales, su Percepción y su Voluntad. Si estás creando los tuyos propios, puedes encontrar directrices en Nivel de no combate en la pág. 72. También tienes que decidir el objetivo o las consecuencias del encuentro social (qué pueden obtener los PJs y

qué sucederá si fallan) y la forma del desafío. Podría tratarse de un debate público, de una audiencia privada con una persona poderosa o de algún tipo de competición. Igual que con los encuentros de combate, piensa en el entorno echando una ojeada en particular al resto de la gente que hay alrededor. ¿Hay una multitud a la que los PJs pueden influenciar? ¿Están en un imponente y lujoso salón del trono o en una de las puertas de una ciudad? ¿Es opresiva la atmósfera? ¿Esperanzada?

Podrías encontrarte con que el objetivo de los PJs acaba siendo completamente diferente a lo que inicialmente pensaste que sería. Afortunadamente, los encuentros sociales pueden ser bastante adaptables. Pensar en cuál es su objetivo más probable te ayuda a construir la escena en la mente de forma más fácil, pero no debería limitarte.

La base de los encuentros sociales está en la pág. 494 de las *Reglas básicas*, y en la pág. 16 de este libro hay más consejos.

TESORO POR ENCUENTRO

Las reglas estándar cuentan el tesoro a lo largo de un nivel, en lugar de dividirlo según los encuentros. Si tienes que seleccionar tesoro para un solo encuentro, como por ejemplo en una partida abierta, puedes utilizar la tabla que hay más abajo. Parte del presupuesto de tesoro de cada nivel de la Tabla 10-9 de la pág. 509 de las *Reglas básicas*, y la divide por encuentro basándose en la amenaza del mismo, de forma similar a como varían los PX según la amenaza. La columna final muestra el tesoro adicional que deberías conceder si has construido todo un nivel de esta forma. A diferencia de la tabla estándar, ésta no incluye objetos por nivel de objeto, puesto que el valor no se divide de forma sencilla para la mayoría de encuentros individuales. Se recomienda que sigas entregando estos objetos permanentes, pero tendrás que sacarlos del tesoro de otros encuentros para compensar su valor. Incluye encuentros contra criaturas sin tesoro para equilibrarlo todo.

TABLA 1-3: 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

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CÓMO DIBUJAR MAPAS

Una vez tienes idea del ámbito y los desafíos de tu aventura, el siguiente paso es trazar el mapa del área, ya se trate de un dungeon subterráneo, unas ruinas en el desierto o un bosque de coral submarino.

Si te preocupa carecer de dominio artístico para crear un mapa, ¡no te preocupes! Fundamentalmente, tus mapas deberían servir a tus propósitos, encuadrando el flujo de la acción y el relato de una forma que te permitiera seguir el rastro de la acción de la campaña y de sus posibilidades. Nadie espera que dibujes mapas asombrosos, con un aspecto tan profesional como los de las aventuras publicadas. Sigue tan solo unas cuantas buenas prácticas para que tus mapas sean a la vez interesantes y claros.

Así que, consigue los siguientes elementos y empecemos.

- Hojas de papel cuadriculado
- Papel de sucio
- Un lápiz, preferiblemente con plomo H o 3H para dejar una marca suave, fácil de borrar
- Una goma de borrar
- Plumitas estilográficas (opcional)
- Regla y compás (opcional)

En ningún estadio del trazado de mapas te dejes frustrar por los errores. Siempre puedes arreglarlos más tarde; ¡la goma de borrar es tu amiga! Dibujar o borrar demasiado puede debilitar el papel, pero siempre puedes tirarlo a la papelera y empezar de nuevo. Recuerda que ésta no tiene por qué ser la obra de arte más exquisita jamás dibujada; sólo tiene que ser una herramienta para que mantengas el rumbo de tu relato.

CÓMO CREAR UNA LEYENDA

Empieza haciendo una lista de los rasgos que todo lugar de aventuras debería contener, desde rasgos geográficos a los tipos de habitaciones en un edificio, pasando por los monstruos y las trampas con los que se enfrentarán los PJs, así como decidiendo la escala del mapa y su orientación. La escala, la orientación y la clave de cualquier símbolo que utilices para indicar rasgos figurará en la leyenda del mapa.

La escala de tus mapas de aventura suele ser lo más fácil de decidir. Si el mapa tiene que servir para el combate en una cuadrícula, donde una pulgada (2,54 cm) es igual a 5 pies (1,5 m), puedes suponer que cada casilla de tu papel cuadriculado es igual a 5 pies (1,5 m). Si estás trazando el mapa de una zona mayor, podrías hacer que cada casilla representara 10 pies (3 m) o incluso más. Para la orientación, traza una flecha hacia el norte, escribe una 'N' sobre la punta de la flecha, y ya está. La clave de los diversos detalles que representa tu mapa es menos predecible. Una vez has decidido qué rasgos debería incluir tu mapa (como por ejemplo monstruos, puertas secretas y trampas para un dungeon, o asentamientos y ruinas para un mapa regional) piensa en un símbolo para representar cada rasgo en el mapa. También puedes utilizar los símbolos que aparecen en el mapa de muestra.

EMPIEZA A DIBUJAR

Ahora que ya tienes tu leyenda, es el momento de empezar el mapa. Empuña el lápiz y empieza a dibujar tu ubicación de

aventuras. Si estás dibujando un complejo de dungeons subterráneo, empieza detallando los pasillos y las habitaciones. Si creas un área de exteriores, empieza por las masas de agua, los ríos y la topografía. No importa lo que estés dibujando, hazlo con líneas suaves que puedas borrar fácilmente; podrías cometer errores, o tener ideas mejores más adelante en el proceso. Conforme tu mapa empiece a tomar forma, empieza a poblarlo con rasgos que encajen con los símbolos que has designado en la leyenda de tu mapa.

Intenta que tus mapas no sean demasiado complicados. Mantenerlos lo más sencillos posible asegurará que los detalles importantes destacan y ayudan a la legibilidad.

Al trazar los mapas (especialmente cuando dibujes áreas de tierras vírgenes o edificios) inspírate en el mundo real. Una búsqueda por Internet aportará imágenes de referencia que te podrán ayudar a definir la colocación de árboles y las formas de los cañones y los arroyos, o cuando repliques arquitectura antigua, medieval, renacentista o fantástica. Basar tu terreno y tus edificios en dichas referencias ayudará a que tu creación parezca más natural y creíble.

Cuando dibujes dungeons y lugares de aventuras similares, recuerda el tamaño de las criaturas que viven en tu complejo, y proporcionales suficiente espacio para vivir y para moverse. En otras palabras, ¡asegúrate de que el dragón negro anciano cabe por la entrada de su guarida! En segundo lugar, evita las habitaciones vacías, y no pongas habitaciones sólo para tenerlas. Cada habitación debería tener un propósito. Quizá es un propósito abandonado, pero cada vez que creas una cámara pregúntate, «¿Para qué se construyó esta habitación?». Por último, evita estructuras simétricas o completamente aburridas. Parte de la diversión de explorar procede de sorprenderse de lo que encuentras, y una simetría innecesaria y unos trazados repetitivos pueden arruinar dicha sorpresa.

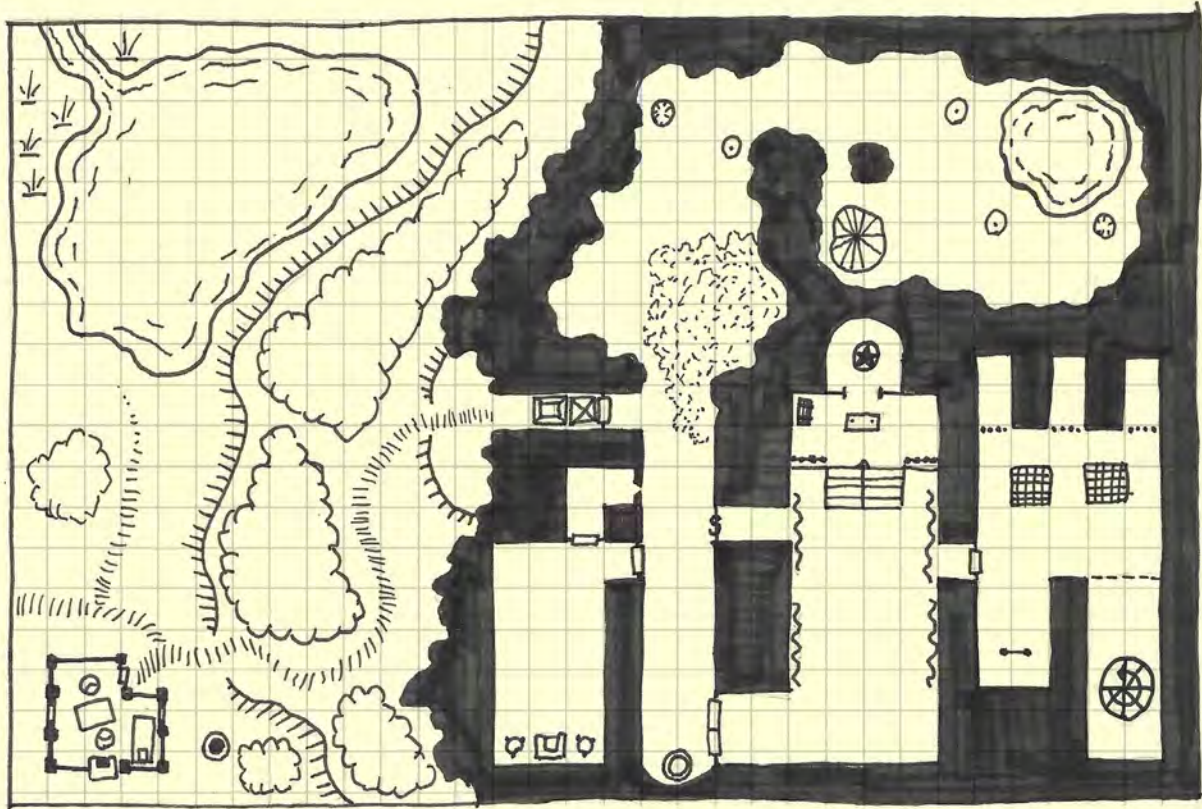
NUMERA LAS ÁREAS DE ENCUENTRO

El siguiente paso es numerar las áreas de encuentro. A continuación, puedes usar dicho sistema de numeración en tus notas de encuentro. Si diseñas lugares múltiples, o muchos niveles de un dungeon enorme, considera añadir una designación de letras delante de tus números. La primera área de tu primer lugar podría ser A1, mientras que la primera área de tu siguiente lugar podría ser B1, y así sucesivamente.

AÑADIR DEFINICIÓN

Con tu mapa dibujado y provisto de claves, puedes solidificar tus bosquejos o bien con rayas más gruesas de lápiz o con tinta. Esto te permite conservar el mapa para poder volver a dirigir la aventura o reutilizarlo para una aventura diferente. Si te sientes inspirado artísticamente, puedes colorear tu mapa con lápices de colores, marcadores o pintura.

MAPA DE EJEMPLO



Símbolos del mapa

	Puerta		Foso cubierto		Brasero
	Puerta de doble hoja		Foso		Estatua
	Puerta secreta		Escaleras (la flecha apunta hacia arriba)		Sumidero
	Arcada		Escalera de caracol (la flecha apunta hacia arriba)		Estalactita
	Rastrillo o barrotes		Cortina		Estalagmita
	Ventana		Barandilla		Escombros
	Saetera		Mesa		Saliente
	Pared ilusoria		Silla		Sendero
	Chimenea		Cama		Árboles
	Escala		Trono		Pantano
	Rejilla		Cofre		
	Fuente				
	Altar				
	Estanque				
	Pozo				

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 2: HERRAMIENTAS

Si bien las Reglas básicas te proporcionan todas las herramientas que necesitas para dirigir una partida, podrías querer recursos para crear contenido de juego original, ya se trate de objetos nuevos, criaturas únicas o un mundo nuevo y extenso para que tus aventureros lo exploren.

Este capítulo te proporciona una gran variedad de herramientas que te ayudarán a construir rápida y fácilmente elementos propios para tu partida, así como algunos tipos especiales de reglas que puedes incorporar a la misma, como por ejemplo más peligros y objetos mágicos extraños. Este capítulo está organizado en las siguientes secciones.

- **Construcción de criaturas** (pág. 56), muestra una aproximación vertical para construir fácil y rápidamente las criaturas y los PNJs que necesitas o quieres para cualquier posible situación en tu partida.
- **Construcción de peligros** (pág. 74), contiene reglas y consejos para crear tus propios peligros.
- **Construcción de objetos** (pág. 82), enseña cómo crear nuevos tesoros para deleitar a tus PJs.
- **Peculiaridades de objeto** (pág. 86), introduce peculiaridades sencillas pero memorables, que puedes utilizar para personalizar rápidamente un objeto y hacer que su naturaleza parezca igual de única y emocionante que sus aptitudes especiales.
- **Objetos inteligentes** (pág. 88), incluye reglas para crear objetos con mente propia que son PJs por derecho propio, así como unos cuantos ejemplos para que puedas empezar.
- **Objetos malditos** (pág. 90), examina objetos que tienen un inconveniente molesto o que podrían resultar muy desagradables. Esta sección incluye objetos malditos específicos y una lista de maldiciones que puedes añadir a un objeto existente, de forma parecida a una runa.
- **Reliquias** (pág. 94), objetos mágicos especiales cuyo poder se incrementa junto al de los PJs, y que tus jugadores y tú construíis y potenciáis juntos.
- **Artefactos** (pág. 106), los objetos mágicos más poderosos y ricos en historia del juego, que tan solo pueden ser destruidos de una forma específica.
- **Gemas y obras de arte** (pág. 114), expande la diversidad de las recompensas monetarias concedidas a los PJs e incluye un centenar de obras de arte de ejemplo.
- **Afflicciones** (pág. 116), proporcionan una plétora de maldiciones, enfermedades y drogas para uso en tus partidas, así como reglas sobre drogas y adicciones muy útiles para crear tus propias afflicciones.
- **Cómo construir mundos** (pág. 122), explica cómo construir tu propio mundo o escenario a partir de cero. Esta sección conduce a las tres siguientes, que te proporcionan herramientas con las que completar los detalles de las partes específicas de un mundo de juego.
- **Naciones** (pág. 130), incluye un sistema para encapsular rápidamente una nación en un bloque de estadísticas que contiene toda la información que necesitas.
- **Asentamientos** (pág. 132), cubre desde las aldeas más pequeñas a las metrópolis más increíbles. La sección explica el papel del asentamiento en una partida y proporciona un sistema para describir un asentamiento en un bloque de estadísticas con toda la información importante.
- **Planos** (pág. 136), incluye los diversos rasgos planarios que puedes utilizar para construir tus propios Planos.

A ti te corresponde decidir qué cantidad de tu partida quieres personalizar. Muchos DJ utilizan las reglas y criaturas por defecto, y fijan sus aventuras en Golarion u otro mundo de juego publicado. Otros DJ diseñan e incorporan criaturas y lugares nuevos con extrañas temáticas que no encajan en el mundo o en la partida estándar de Pathfinder. A menos que construyas toda tu partida desde cero, por lo general puedes esperar para crear reglas nuevas hasta que te parezca necesario para tu siguiente sesión.

CONSTRUIR EN LUGAR DE MODIFICAR

Muchas veces, un pequeño ajuste en una criatura, objeto, aventura u otra parte del juego ya existente puede funcionar igual de bien que construir algo nuevo. Antes de sumergirte en crear un contexto nuevo propio, hazte unas cuantas preguntas. En primer lugar, ¿existe ya algo similar? Cuando respondas a esta pregunta, no te quedes en lo superficial. A lo mejor quieres una criatura tipo ciempiés, con garras y de 5.º nivel, que pueda hacer ataques de oportunidad y que regenere a menos que resulte dañada por ácido o fuego. Superficialmente, no se parece mucho a un trol, pero las estadísticas de uno de ellos te ahorrarán trabajo. Pregúntate qué te hace falta cambiar entre tu idea y el material existente. Esto te ayudará a decidirte entre utilizar la regla original con modificaciones mínimas, usar el original con ajustes, empezar con el original como esquema para construir la tuya, o empezar desde cero. Por último, pregúntate cuánto tiempo tienes para preparar el contenido, qué impacto general esperas que tenga en tu campaña y lo importantes que pueden ser para el concepto central las posibles discrepancias con el material existente. Cuando menos importante sea un elemento para tu partida, o menos tiempo lo estés utilizando en la mesa, es más probable que debas modificar algo que ya existe.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CONSTRUCCIÓN DE CRIATURAS

Crear tus propias criaturas da forma a tu mundo de juego y te permite introducir conceptos aún no disponibles en los productos publicados como los volúmenes del Bestiario. Estas directrices te ayudarán a personalizar criaturas de acuerdo con tus especificaciones y a explorar tu imaginación. Desde extrañas bestias hasta astutos rivales políticos, tienes el poder de diseñar criaturas que encajen con las necesidades narrativas de tu relato.



Las criaturas no se construyen de la misma forma que los PJs. Las reglas para construirlas son más flexibles y sus estadísticas se basan en números de referencia finales, en lugar de combinar todos los modificadores individuales. A esto se le llama diseño vertical, en el que consideras el proceso de diseño como un todo y seleccionas los detalles que reflejan el resultado deseado en lugar de construir las estadísticas de abajo arriba y esperar que la criatura acabada encaje con tu visión.

Esta guía te proporciona un proceso paso a paso para construir criaturas, pero conforme te sientas más cómodo con la creación de criaturas, podrías preferir métodos diferentes. Puedes empezar con una aptitud que te parezca interesante, o podrías crear un lanzador de conjuros de un tipo determinado. No hay ningún punto de inicio incorrecto ni ninguna forma equivocada de recopilar y presentar tu creación; algunos DJ prefieren generar un bloque de estadísticas que es tan similar a la entrada de un *Bestiario* oficial como les es posible, mientras que otros prefieren simplemente recopilar unas breves notas.

DESARROLLO DEL CONCEPTO

Para empezar la creación de una criatura, primero tienes que definir su concepto. Es probable que ya tengas la idea básica. Conforme añades detalles a la idea general, tomar notas puede ayudarte a mantener encarrilada a tu criatura. Considera las partes de la criatura que encuentras más interesantes y lo que quieres enfatizar cuando la criatura llegue a la mesa. Por ejemplo, en el *Bestiario*, los demonios son criaturas del pecado y están diseñados para tener debilidades contra las virtudes específicas que se les oponen. Las arpías encantan a las criaturas cantando, lo que se representa mediante su aptitud central, Canción cautivadora. Toma nota de los aspectos básicos de tu criatura y, si más tarde no te sientes seguro, puedes volver atrás y preguntarte, ‘¿esto enfatiza un aspecto básico o no?’.

A continuación, fíjate en el papel de tu criatura en tu partida. ¿Pretendes que sea un combatiente? ¿Una criatura social? ¿Un aliado de confianza? Imaginarte esto te ayudará a determinar si tienes que concederle unas fuertes aptitudes de combate o centrarte en habilidades, conjuros y aptitudes especiales. Piensa en cómo se comportaría la criatura en un combate, si alguien intenta hablar con ella o si está en una situación social. ¿Funciona mejor sola o con aliados? ¿Qué tipo de PJ sería el mejor para enfrentarse con ella o sería particularmente débil contra la misma?

Considera además la complejidad de la criatura. Esto es más importante cuando planeas utilizar un gran número de criaturas de este tipo. Si vas a usar cinco de ellas a la vez, querrás que sus turnos vayan rápido y evitarás las acciones especiales complejas. Una criatura que se tenga que enfrentar sola a un grupo de PJs

UN VISTAZO A LA CONSTRUCCIÓN DE CRIATURAS

Esta sección detalla el proceso de construcción de criaturas utilizando los siguientes pasos.

- 1. Desarrollo del concepto (pág. 56)** Piensa en tu criatura y toma notas que puedas utilizar en los pasos futuros.
- 2. Construcción del bloque de estadísticas** Elige todas las estadísticas de las criaturas, a partir de la lista a continuación.
 - Nivel (pág. 58)
 - Alineamiento, tamaño y rasgos (pág. 58)
 - Modificadores por característica (pág. 59)
 - Percepción y sentidos (pág. 60)
 - Idiomas (pág. 60)
 - Habilidades (pág. 60)
 - Objetos, si es necesario (pág. 61)
 - CA (pág. 61)
 - Tiradas de salvación (pág. 62)
 - Puntos de Golpe (pág. 62)
 - Inmunidades, debilidades y resistencias (pág. 63)
 - Velocidad (pág. 64)
 - Golpes, incluyendo el daño que causan (pág. 64)
 - Conjuros, si es necesario (pág. 65)

3. Diseño de aptitudes (pág. 67) Crea las aptitudes especiales que puede utilizar tu criatura.

4. Revisión holística (pág. 69) Da un paso atrás, contempla la criatura en su conjunto y retoca lo necesario.

APTITUDES DE RASGO (PÁG. 70)

Esta sección proporciona las aptitudes otorgadas por determinados rasgos, como por ejemplo demonio, dragón y muerto viviente. También encontrarás aptitudes típicas de las criaturas con dichos rasgos para que te guíen al planificar tus criaturas.

DISEÑO DE PNJs (PÁG. 72)

A veces diseñarás una criatura que requiere aptitudes o características similares a las de un PJ. Quizá necesites un osado campeón, un astuto pícaro maestro del crimen o un marchito druida venerable. También podrías necesitar a un panadero común, con escasas aptitudes para el combate, pero una gran habilidad con la masa y el horno. Esta sección te proporciona formas para modificar los aspectos del proceso de creación de la criatura para encajar con dichas necesidades.

podrá tener más aptitudes, y podría necesitar un conjunto de defensas más versátil contra las tácticas de estos. Reduce todo lo que puedas la complejidad sin renunciar a la temática que buscas.

Ahora piensa, ¿cómo quieres que sea un encuentro con esta criatura? ¿Escalofriante? ¿Movido? ¿Confuso? ¿Un duelo místico o una pelea violenta? ¿Qué puedes dar a tu criatura para transmitir dichas características? Ten en cuenta que gran parte de este 'aire' derivará de tu elección de las aptitudes específicas o conjuros de la criatura, en lugar de sus cifras mondas y lirondas.

Con todo esto en mente, piensa en las aptitudes específicas que debería tener tu criatura. Toma ahora unas cuantas notas, y ocúpate más tarde de los detalles. Puedes utilizar las aptitudes del *Bestiario* o las dotes de las *Reglas básicas*, ajustando lo necesario, para ahorrar tiempo. Te puede ser de gran ayuda pensar en una criatura similar a la tuya, ver lo que la hace funcionar y copiarlo. Quizá puedas simplemente hacerla cambiar de piel (pág. 58) en lugar de crear una nueva desde cero.

Ahora que entiendes tu concepto de criatura, es el momento de ocuparse de las estadísticas. Recuerda que más adelante siempre puedes cambiar tu concepto. Tu creación podría evolucionar y transformarse sobre la marcha, así que debes estar abierto a cambios y revisiones.

COMPRENSIÓN Y ELECCIÓN DE ESTADÍSTICAS

La mayor parte de las estadísticas de esta sección utilizan una escala de extremo, alto, moderado y bajo, y otras también usan valores de terrible.

Extremo: la criatura es de talla mundial en esta estadística y podría desafiar a casi cualquier PJ. La mayor parte de criaturas no tienen estadísticas extremas o sólo una, aunque algunas podrían tener estadísticas extremas adicionales y estadísticas relacionadas más débiles en otra parte (un ejemplo común sería una criatura que prioriza el daño extremo frente a la precisión). Los ejemplos del *Bestiario* incluyen la Diplomacia del súcubo y la CD de conjuros del liche.

Alto: extremadamente capaz pero no de talla mundial, la criatura representa un desafío para la mayor parte de PJs. Casi todas las criaturas tienen por lo menos un valor alto. La mayor parte de criaturas 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 meramente moderado, pero daño extremo. El modificador al ataque de un combatiente ogro y el Sigilo de un batidor kóbold tienen valores altos.

Moderado: una estadística intermedia puede cubrir cualquier cosa poco notable de la criatura. Usa este valor a menudo.

Bajo: la criatura es activamente mala en esto. Elige estos valores para representar de forma intencional los puntos débiles de la criatura. La mayor parte de criaturas deberían tener por lo menos una estadística baja; como ejemplo tenemos la salvación de Voluntad de un pirómano goblin.

Terrible: algunas estadísticas pueden caer aún más bajo, hasta terrible. Esto indica una estadística auténticamente horrenda, pero que aun así no es tan mala como para cargarse el juego. La Inteligencia de una araña es terrible, igual que la salvación de Voluntad de un derro.

TIRA Y AFLOJA

Cuando se trata de estadísticas, en su conjunto una criatura debería estar equilibrada. Esto quiere decir que, si estás concediendo a la criatura una estadística extrema, debería tener alguna estadística baja o terrible para compensar. Por ejemplo, si estuvieras creando una criatura extremadamente difícil de impactar concediéndole una CA extrema, deberías hacer que tuviera tiradas de salvación más bajas o PG más bajos. Si una criatura es muy buena lanzando conjuros, podrías tener que otorgarle algunas estadísticas bajas para que sea un desafío equilibrado. No hay un sistema perfecto para tomar estas decisiones. Si has hecho una criatura con cuatro estadísticas altas y ninguna baja, o viceversa, míratela de nuevo. Los puntos fuertes y los puntos débiles de una criatura hacen cambiar las estrategias de los PJs para ocuparse de ella, ¡y eso es lo que hace divertido jugar!

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

CAMBIAR DE PIEL A UNA CRIATURA

A veces necesitas una criatura con aptitudes casi exactamente iguales a las de otra criatura ya publicada. En dicho caso, es más eficaz limitarse a 'cambiar de piel' a la criatura vieja en lugar de diseñar una nueva; es decir, cambiar la descripción, pero dejar las aptitudes prácticamente iguales. De vez en cuando, el cambio de piel requiere pequeños ajustes mecánicos. Por ejemplo, un gato de fuego que tiene inmunidad al fuego, un aura que inflige daño por fuego y la aptitud de prender fuego a la gente con sus fauces que infligen daño persistente por fuego, podría ser cambiado por un árbol animado corrosivo que tiene inmunidad al ácido, un aura que inflige daño por ácido y ataques de rama que aplican una savia ácida sobre el cuerpo de una criatura cuando impactan, infligiendo daño persistente por ácido.

INCREMENTOS EXTREMOS

En los niveles más altos del juego, los PJs tienen más herramientas a su disposición, ¡por lo que las criaturas a las que se enfrentan necesitan pegar más duro! A niveles mayores, concede a cada criatura más estadísticas extremas. Disponer de una estadística extrema empieza a ser típico alrededor de nivel 11. Una criatura de nivel 15 o más suele tener dos estadísticas extremas y una de nivel 20 o más debería tener tres o cuatro. Ten en cuenta que dichas estadísticas deben ser relevantes para los encuentros que esperas que tenga dicha criatura: unas habilidades sociales extremas no son muy útiles para una criatura enfocada al combate. Ten cuidado con dar múltiples estadísticas extremas que estén estrechamente vinculadas: una criatura con daño y salvaciones de Fortaleza extremos es una cosa, pero tener un modificador al ataque extremo y un daño extremo permiten a la criatura aplicar ambas estadísticas extremas a cada ataque.

NIVEL

Para la mayor parte de criaturas que construyas, el nivel dependerá del nivel del grupo con el que se encuentren. Fíjate en otras criaturas que te parecen similares en poder a las tuyas 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, por ejemplo, estadísticas de combate de 3.º nivel y habilidades de 6.º nivel, pero seguir siendo una criatura de 3.º nivel. La mayoría de semejantes criaturas son PNJs; para más datos sobre esta distinción y cómo utilizarla, consulta Nivel de no combate en la pág. 72.

Algunas aptitudes son difíciles de contrarrestar por parte de los PJs a niveles bajos. Por ejemplo, las criaturas que pueden volar y tienen ataques a distancia deberían aparecer normalmente alrededor de 7.º nivel, cuando los PJs consiguen el acceso al vuelo. La *invisibilidad* natural o a voluntad como conjuro innato debería aparecer alrededor de 6.º nivel, momento en que es más probable que los PJs preparen conjuros de *ver lo invisible* en sus espacios de conjuro de niveles bajos, o 8.º nivel, cuando algunos PJs obtienen la dote Lucha a ciegas.

Las tablas de este capítulo llegan hasta nivel 24, el encuentro extremo de mayor nivel con el que un grupo podría encontrarse.

ALINEAMIENTO, TAMAÑO Y RASGOS

Rellena la línea de rasgos del bloque de estadísticas de tu criatura. El alineamiento puede ser cualquiera que encaje con tu relato, aunque algunos tipos de criaturas deben ser de ciertos alineamientos en concreto o tender a los mismos. Las criaturas pueden ser de cualquier tamaño que necesites, aunque raramente se encuentran criaturas Grandes por debajo de 1.º nivel, criaturas Enormes por debajo de 5.º nivel o criaturas Gargantuescas por debajo de 10.º nivel. En general, no se ajustan automáticamente las estadísticas por tamaño, excepto a los modificadores por Fuerza para las criaturas Grandes y mayores, que encontrarás en Modificadores por característica en la página siguiente.

Tu criatura tendrá casi con toda certeza uno de los siguientes rasgos para definir su tipo: aberración, animado, astral, bestia, celestial, cieno, constructo, dragón, elemental, etérea, feérica, gigante, hongo, humanoide, infernal, monitor, muerto viviente o planta. Si estás construyendo una categoría a partir de una categoría de un tipo existente, como por



ejemplo demonio, tendrá dicha categoría como rasgo. Las criaturas con una afinidad estrecha para con los elementos (aire, agua, fuego y tierra), o los tipos de energía (como ácido, electricidad y frío) también tienen dichos rasgos.

Algunas aptitudes típicas de las criaturas con los rasgos indicados más arriba se pueden encontrar en Aptitudes de rasgo en la pág. 70. Igual que en los demás casos, fijarse en criaturas similares te dará una idea de qué rasgos utilizar.

Añade cualquier rasgo que disponga de reglas detalladas, como por ejemplo acuático, anfibio, descerebrado, enjambre o incorporal. Puedes añadir rasgos relacionados con la categoría de la criatura, como por ejemplo dinosaurio o licántropo, pero la mayoría de ellos son bastante evidentes cuando se juega. Si en cualquier momento te das cuenta durante el juego de que no has añadido un rasgo que debería tener la criatura, en general lo puedes aplicar de forma retroactiva.

MODIFICADORES POR CARACTERÍSTICA

A continuación, anota los modificadores por característica de tu criatura, puesto que de ellos derivan sus demás estadísticas. No tienes por qué determinar los números exactos, pero es bueno para evitar la creación de criaturas cuyos modificadores por característica no encajen con sus aptitudes, como por ejemplo criaturas con un modificador por sabiduría terrible y una Percepción muy elevada. La mayor parte del tiempo, estarás utilizando modificadores por características para habilidades no entrenadas, por lo que son útiles como guía, pero no son cruciales.

La Tabla 2-1 muestra algunos puntos de referencia para tus criaturas. Usa alto para los mejores modificadores por característica de la criatura, moderado para las que tienen bien y bajo para el resto. Si la criatura tiene una característica realmente mala, puedes bajar hasta -5. Este es el rango terrible para los modificadores por característica, y no suele cambiar con el nivel. Suele ser muy común para los animales, que tienen un modificador por inteligencia de -4 (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 utilizar una estadística de lanzamiento de conjuros extrema, o una criatura de encanto preternatural, como un súcubo o una ninfa, podría tener un modificador por Carisma extremo. Sin embargo, la forma más común en la que se usan los números extremos es para criaturas realmente grandes y realmente fuertes. Esto sucede tan solo con las criaturas Grandes o mayores de niveles 1 a 5, sólo para las Enormes o mayores de niveles 6 a 9 y sólo para las Gargantuescas de niveles 10 a 15. Más allá de dicho nivel, una criatura no obtiene un modificador por Fuerza extrema debido tan solo a su tamaño.

TABLA 2-1: ESCALAS DE MODIFICADOR POR CARACTERÍSTICA

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

DIRECTRICES BÁSICAS

Puedes utilizar las siguientes sugerencias para crear tus directrices básicas. Por ejemplo, utiliza bruto para una criatura grande y dura como un ogro y hostigador para un enemigo muy rápido. Cada entrada es un punto de inicio que puedes personalizar como creas oportuno. Cualquier estadística básica no indicada debería utilizar por regla general cifras moderadas. Puedes fijar modificadores por característica y añadir aptitudes adicionales según sea necesario. Para hacer una criatura que se parezca a un PJ de una cierta clase, consulta Itinerarios de clase en la pág. 73.

Bruto Percepción baja; modificador por Fue alto o extremo, modificador por Con alto a moderado, modificadores por Des y mentales bajos o inferiores; CA moderada o baja; Fortaleza alta, Reflejos o Voluntad bajos o ambas cosas; PG altos; bonificador al ataque alto y daño alto, o bien bonificador al ataque moderado y daño extremo

Francotirador Percepción alta; modificador por Des alto; Fort bajo, Ref alto; PG de moderados a bajos; los Golpes a distancia tienen un bonificador al ataque y al daño altos o bien un modificador moderado al ataque y extremo al daño (los Golpes cuerpo a cuerpo son más débiles)

Hostigador modificador por Des alto; Fort bajo, Ref alto; Velocidad mayor que la típica

Lanzador de conjuros modificador alto o extremo para la característica mental correspondiente; Fort bajo, Vol alto; PG bajos; modificador al ataque bajo y daño moderado o bajo; CD de conjuros alta o extrema; conjuros preparados o espontáneos iguales a la mitad del nivel de la criatura (redondeado hacia arriba)

Parangón de las habilidades modificador por habilidad alto o extremo coincidiendo con sus mejores habilidades; normalmente Ref o Vol altos y Fort bajo; muchas habilidades a nivel moderado o alto y potencialmente una o dos habilidades extremas; por lo menos una aptitud especial capaz de utilizar las habilidades de la criatura en combate

Pegador mágico ataque y daño altos; CD de conjuros moderada a alta; o bien un puñado de conjuros innatos o bien conjuros preparados o espontáneos hasta la mitad del nivel de la criatura (redondeado hacia arriba) menos 1

Soldado modificador a la Fue alto; CA alta a extrema; Fort alto; bonificador al ataque alto y daño alto; Ataque de oportunidad u otras aptitudes tácticas

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	+11	+10	+8	+6
23	+11	+10	+8	+6
24	+13	+12	+9	+7

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



CÓMO CONVERTIR CRIATURAS DE LA PRIMERA EDICIÓN

Si conviertes criaturas de la Primera edición, no encontrarás una conversión numérica directa. En su lugar, utiliza las estadísticas originales para crear tus propias directrices, concediendo una CA mejor a una criatura que tuviera una CA buena en la Primera edición, y así sucesivamente.

Aquí tienes las principales áreas de diferencia que has de tener en cuenta para su conversión.

- Los modificadores por característica están escalados de forma diferente, así que no los copies de forma exacta. Los modificadores más altos tienden a no serlo tanto en la Segunda edición. Por ejemplo, raramente verás un modificador +10 a la Fuerza. Las criaturas también tienden a tener mejores estadísticas bajas a niveles más altos de lo que solían, particularmente Destreza y Sabiduría. Esto resulta más evidente en las criaturas de alto nivel de la Primera edición con una Destreza horrenda.
- Las criaturas de Inteligencia baja, en particular los animales, tienden a tener más acciones especiales de lo que tendrían en la Primera edición. Esto es para que los encuentros con ellas sean más dinámicos y diferenciados. Por ejemplo, compara los dinosaurios entre una y otra edición.
- Al convertir las aptitudes sortilegas en conjuros innatos, podrías necesitar algunas sustituciones. Algunos conjuros aparecerán como versiones potenciadas de otros (por ejemplo, *disipar magia mayor* ahora es *disipar magia* potenciado), pero otros requerirán que busques algo diferente. Igualmente, no tienes por qué quedarte con todos y cada uno de los conjuros; céntrate en los más temáticos y potentes. La sección Conjuros de la pág. 65 tiene más consejos sobre este asunto.
- La reducción del daño ha sido reemplazada por dos opciones: resistencia a todo tipo de daño (posiblemente con excepciones), o más PG y una debilidad. Inmunidades, debilidades y resistencias, en la pág. 63, describe la distinción.
- Si quieres convertir la resistencia a conjuros, puedes conceder a la criatura un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia, o un +2 si tenía una resistencia a la magia anormalmente alta para su nivel.

PERCEPCIÓN

La Percepción es una estadística bastante directa. Utiliza la Sabiduría como guía para fijarla, y ajústala por lo alto si tu criatura tiene sentidos agudos o un entrenamiento adicional. Si la criatura tiene, por ejemplo, Sabiduría baja, probablemente tendrá un modificador a la Percepción bajo, o moderado si se supone que es buena cazadora. No hagas la Percepción de tu criatura más alta tan solo porque a menudo se usa para la iniciativa; las criaturas con mala Percepción podrían utilizar una prueba de característica para la iniciativa, como por ejemplo Sigilo.

SENTIDOS

Elige o diseña cualquier sentido especial para tu criatura, como por ejemplo visión en la penumbra, visión en la oscuridad u olfato. Si estás creando un sentido desde cero, decide sencillamente lo que detecta, si tiene límite de alcance y si es preciso o impreciso. Por ejemplo, un engendro pecaminoso (ver *Bestiario*) tiene ‘oler el pecado (impreciso) 30 pies (9 m)’. Esto significa que puede oler a las criaturas que llevan su pecado asociado si están a 30 pies (9 m) o menos, y que el sentido es impreciso, más o menos igual de agudo que el oído humano.

TABLA 2-2: PERCEPCIÓN

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo	Terrible
-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

IDIOMAS

Piensa qué idiomas necesitará la criatura para comunicarse con otras criaturas en su hogar. Por ejemplo, muchos muertos vivientes inteligentes hablan necril y muchas criaturas de las Tierras Oscuras hablan infracomún. Si quieres que tu criatura sea capaz de hablar con los PJs, asegúrate de que habla común; para una criatura sin motivo alguno para hablar la lengua común de tu escenario (como por ejemplo la mayoría de las criaturas extraplanares en una campaña típica), asegúrate de que no lo hace. Algunas criaturas pueden entender los idiomas pero no pueden vocalizar; en este caso, declara que no pueden hablar ningún idioma. Para criaturas que necesitan ser capaces de infiltrarse y de comunicarse dondequiera que vayan, podrías concederles *don de lenguas* o una aptitud similar, como un conjuro innato constante.

HABILIDADES

Tienes mucha flexibilidad para fijar las habilidades de tu criatura. Elige algunas habilidades que te parezcan apropiadas, y considera lo buena que es la criatura en ellas. Las habilidades altas están aproximadamente a la par con las de un PJ especializado del nivel de las criaturas, si bien podrían ser un poquito más bajas o más altas. La mayor parte de las criaturas tienen por lo menos una habilidad alta, pero no más de tres. Las mejores habilidades deberían ir con los mejores modificadores por característica, e incluso podrías estimar el nivel de competencia de la criatura para dichas habilidades. Algunas habilidades pueden obtener un bonificador alto gratuito para encajar con la temática de la criatura, en particular las habilidades de Saber.

La mayor parte de las criaturas no tienen una habilidad extrema a menos que sean de talla mundial para su nivel, como por ejemplo la Diplomacia de una súcubo. Tener una habilidad extrema tiene menos impacto que una CA o un bonificador al ataque extremo, pero aun así podría merecer un sacrificio en alguna otra parte, especialmente si la criatura también tiene más habilidades altas de lo habitual. No hay necesidad de modificadores por habilidades terribles, puesto que una habilidad no entrenada suele representar dicha situación.

TABLA 2-3: 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

MODIFICADORES ESPECIALES

También puedes añadir modificadores especiales y temáticos para ciertos usos de las habilidades. Por ejemplo, podrías conceder a una criatura que secreta adhesivo 'Atletismo +7 (+9 a Tregar o Agarrar)'. Este modificador especial debería permanecer en el nivel extremo o por debajo de él, especialmente si tiene un propósito en combate como el modificador a Agarrar mostrado más arriba.

OBJETOS

Si concedes a una criatura equipo equivalente al de un PJ, tus PJs obtendrían una cantidad enorme de tesoro derrotando a un grupo grande de dichas criaturas. Utilizar la Tabla 2-4: Objetos seguros te puede ayudar a evitarlo. Una criatura podrá tener un solo objeto permanente del nivel indicado sin que sea un problema. Por ejemplo, si una criatura de 6.º nivel tiene un *arma +1*, dicho objeto no vale tanto como para que los PJs se vuelvan enormemente ricos si se encuentran con muchas criaturas de ese tipo y venden todo lo que han encontrado. También puedes conceder a una criatura diversos objetos de nivel más bajo. Tan sólo

CÓMO IMPROVISAR UNA CRIATURA

Conforme obtengas más experiencia, te encontrarás con que no necesitas crear algunas criaturas por adelantado. En muchos casos, especialmente para criaturas sencillas, simplemente puedes seleccionar valores de las tablas relevantes sobre la marcha y llevar la cuenta de sus PG. Cuando lo hagas, anota qué valor utilizaste cuando salió. Por ejemplo, digamos que estás improvisando un soldado kóbold de 2.º nivel. En el momento de la iniciativa, decides que tiene una Percepción moderada y anotas 'Per +8'. El guerrero de tu grupo gana la iniciativa y ataca. Decides que el soldado tiene una CA alta (si miras en la Tabla 2-5, verás que es 18) y añades a tu nota esta información. El Golpe del guerrero impacta, y seleccionas el extremo bajo de los PG altos: 36. Pues bien, ahora es 25. Tu nota dice 'Per +8, CA 18, PG 25'. Si el kóbold consigue actuar, puedes concederle un Golpe en dicho momento.

has de prestar atención al tesoro global, medido en base a las directrices de las págs. 508 a 510 de las *Reglas básicas*. En los niveles más bajos, una criatura podría ciertamente tener múltiples objetos de nivel 0, incluso si normalmente una criatura sólo debería tener un objeto del nivel indicado en la columna Nivel del objeto seguro.

Las criaturas específicas o los PNJs tienen más laxitud para infringir estas directrices puesto que puedes planificar el resto del botín de tu aventura a su alrededor. Igualmente, entregar al villano final un objeto mágico poderoso hace que el combate y su desenlace sean más interesantes.

TABLA 2-4: OBJETOS SEGUROS

Nivel de la criatura	Nivel del objeto seguro
3 o menos	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 resistente</i>)
13	9
14	10 (<i>arma +2 de golpe</i>)
15	11 (<i>armadura +2 resistente</i>)
16	12 (<i>arma +2 de golpe mayor</i>)
17	13
18	14 (<i>armadura +2 resistente mayor</i>)
19	15
20	16 (<i>arma +3 de golpe mayor</i>)
21	17
22	18 (<i>armadura +3 resistente mayor</i>)
23	19 (<i>arma +3 de golpe superior</i>)
24	20 (<i>armadura +3 resistente superior</i>)

CLASE DE ARMADURA

Como quiera que la CA es una de las estadísticas de combate más importantes, tienes que tener cuidado en fijar este número para cualquier criatura que esperes que vaya a combatir. Las CA bajas encajan normalmente con los lanzadores de conjuros, que

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



lo compensan con su selección de conjuros poderosos. La mayor parte de las criaturas utilizan CA altas o moderadas; alta es comparable a lo que tendría un PJ guerrero. Reserva la CA extrema para una criatura que tiene una defensa aún mejor; estos valores son para criaturas que pueden tener defensas similares a las de un campeón o las de un monje.

TABLA 2-5: 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

CÓMO COMPENSAR CON LOS PG Y LAS SALVACIONES

Podrías ajustar en tándem los PG, la CA y las salvaciones. Casi ninguna criatura tiene grandes defensas en todas las áreas, puesto que en esos casos los combates a menudo son frustrantes. Una criatura con una CA más alta podría tener menos PG y salvaciones más débiles, y otra que es más fácil de acertar podría tener más PG y una fortaleza mayor para compensar. Esto depende de la temática de la criatura. Una CA extrema podría significar la reducción de los PG de la criatura a la categoría siguiente inferior, o a reducir sus PG en una cantidad más pequeña y hacer otra reducción en otra parte.

TIRADAS DE SALVACIÓN

A menudo puedes fijar rápidamente las salvaciones asignando un modificador alto, uno moderado y uno bajo. Algunas criaturas podrían desviarse de este patrón porque tienen una CA mala pero mejores salvaciones o porque deberían, por razones temáticas, tener múltiples salvaciones buenas y compensar en otra parte. Tienes más flexibilidad con las salvaciones, y tener una salvación que se aparte en 1 del número indicado es raramente significativo. Presta atención a los modificadores por Constitución, Destreza y Sabiduría de la criatura; no tienen por qué corresponder exactamente con las salvaciones de la misma, pero deberían informar tus elecciones.

Las salvaciones extremas a menudo se emparejan con modificadores por característica extremos o altos. Casi ninguna criatura debería tener más de una salvación extrema, ni siquiera a niveles altos. Asigna las salvaciones terribles a criaturas que tienen un punto débil claro; por ejemplo, una criatura prácticamente inmóvil tendría una salvación de Reflejos terrible.

TABLA 2-6: TIRADAS DE SALVACIÓN

Nivel	Extremo	Alto	Moderado	Bajo	Terrible
-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

Concédele a una criatura PG en el rango moderado, a menos que la temática sugiera especialmente que debería utilizar otro. Por ejemplo, los lanzadores de conjuros suelen tener PG bajos. Las criaturas brutales suelen tener PG altos, compensando con una CA más baja, salvaciones más débiles, pocas opciones tácticas u otras limitaciones. Tal y como se menciona más arriba en la sección sobre la Clase de armadura, no te interesa que una criatura con una CA extrema tenga también PG altos.

Los Puntos de Golpe están estrechamente vinculados a las inmunidades, las debilidades y las resistencias por lo que, si tu criatura tiene alguna de estas cosas, consulta dicha sección antes de finalizar con los PG (pág. 63).

REGENERACIÓN Y APTITUDES CURATIVAS

Tu criatura podría disponer de regeneración, de curación rápida o de cualquier otra habilidad para curarse a sí misma. Estas aptitudes curativas pueden afectar en gran medida el flujo de un combate. La regeneración o la curación rápida curan cierta cantidad de impactos cada asalto, por lo general entre uno y uno y medio. Para determinar el número de PG a restablecer, fíjate en el valor alto del daño en la Tabla 2-10: Daño por golpe

(pág. 65) y multiplica dicho valor por el número de impactos curados. Por ejemplo, si el daño alto es 20, una regeneración entre 20 y 30 tiene sentido. El valor debería ser más alto si la regeneración fuera fácil de superar, y recuerda que la mayoría de ellas se vuelven más fáciles de superar a niveles altos. Además, podría interesarte disminuir el total de PG de la criatura doblando su valor de regeneración. La curación rápida sigue las mismas reglas, pero como quiera que no puedes prevenir la muerte de una criatura y no siempre hay una forma de desactivarla, para mantener las cosas sencillas te podría interesar conceder a la criatura más PG en lugar de curación rápida.

Si una criatura puede utilizar una aptitud que la cura, dicha aptitud restablece normalmente más PG, puesto que cuesta acciones. Una aptitud curativa a voluntad debería estar basada en un conjuro de *curar* 2 niveles más bajo que el conjuro de mayor nivel que una criatura de dicho nivel podría lanzar ordinariamente (por ejemplo, una criatura de nivel 11 puede normalmente lanzar conjuros hasta nivel 6, por lo que basarías su aptitud curativa en un conjuro de *curar* de nivel 4). Si la aptitud inflige daño y cura a la vez, utiliza esa misma escala de base desde arriba, pero con *toque vampírico* en lugar de *curar*.

TABLA 2-7: 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 para una criatura es consistente con su temática disponer de una inmunidad, debilidad o resistencia, plantéate añadirla. La Tabla 2-8 indica los rangos de las debilidades y de las resistencias según el nivel.

Las inmunidades se suelen reservar para las criaturas que están hechas de una sustancia poco usual (como por ejemplo un elemental de fuego, que es inmune al fuego). También puedes conceder una inmunidad si la biología o la construcción de una criatura evitarían que se viera afectada (como la inmunidad de una criatura descerebrada a los efectos mentales). Si la criatura sería difícilmente afectada por algo, pero las condiciones arriba indicadas no se cumplen, en su lugar dale una resistencia. Por ejemplo, un pulpo gigante no está hecho de agua fría, por lo que no sería inmune al frío, pero su vida en las profundidades oceánicas le hace resistente al frío. Por lo general utilizarás el rango inferior de la Tabla 2-8 para una resistencia amplia que se aplica a un abanico de efectos, como 'físico 5 (excepto plata)' y el alto para algo más estrecho, como un solo 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 contexto y recompensa en gran medida las tácticas efectivas de tus jugadores una vez identifican la debilidad. Esta debilidad debería aplicarse a un tipo de daño o fenómeno y usar la banda alta de la escala.

Las criaturas suelen tener como máximo una debilidad. Si una criatura tiene una debilidad, especialmente algo común, concédele PG adicionales. La cantidad de PG adicionales podría depender de lo dura que parecería la criatura si los personajes no explotan su debilidad; una criatura dura podría tener tantos PG adicionales como cuatro veces el valor de la debilidad. Una criatura con una debilidad difícil de explotar podría tener tantos PG adicionales como el valor de la debilidad o menos.

TABLA 2-8: 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

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



La combinación de más PG y de una debilidad tiene un aire diferente a los PG estándar con resistencias. Si encaja con la temática que la criatura sea un tanque prácticamente inmune, utiliza una resistencia con una excepción, como por ejemplo 'físico 5 (excepto plata)'. Sin embargo, si tiene más sentido que los impactos normales entren y la criatura simplemente sea más duradera, utiliza más PG y una debilidad. Los esqueletos y los zombis son un buen ejemplo de la diferencia entre ambos estilos. Los esqueletos tienen resistencias porque son huesudos y difíciles de acertar. Por el contrario, los zombis tienen más PG y debilidad al daño cortante; son más resistentes, pero sus cuerpos no están diseñados para desviar ataques de arma, y los ataques cortantes pueden acabar con ellos rápidamente.

VELOCIDAD

La velocidad de tu criatura debería ser de 25 pies (7,5 m) si se mueve como un humano. Más allá de eso, podrás fijar la Velocidad como te parezca (y tenga sentido). Recuerda que la criatura se puede mover hasta el triple de esta cifra si invierte su turno completo moviéndose por lo que, si pretendes que los personajes sean capaces de perseguir a la criatura, ese es el límite de su Velocidad. A niveles mayores, las criaturas necesitan formas de ocuparse de los PJs voladores, de los PJs rápidos y de los PJs con acciones más eficientes, que les permiten trabarse en combate y retirarse de forma más fácil. Esto podría significar que tienes que añadir una Velocidad de volar, conceder a la criatura ataques a distancia y así sucesivamente.

Las criaturas pueden tener Velocidades de Tregar y de Nadar incluso a niveles bajos. Si bien puedes conceder a una criatura una Velocidad de vuelo a dichos niveles bajos, es mejor esperar hasta más o menos nivel 7 (cuando los PJs obtienen acceso a *volar*) para conceder a tu criatura una Velocidad de vuelo si también tiene ataques a distancia u otra forma de hostigar a distancia a los PJs de forma indefinida.

GOLPES

Cuando construyas la selección de Golpes de tu criatura, utiliza las siguientes secciones para fijar el modificador al ataque y al daño de cada Golpe. Añade al ataque todos los rasgos normales si se trata de un arma; para ataques sin armas o armas que te puedes inventar, concede los rasgos que creas apropiados. Ten en cuenta que dichos rasgos pueden influenciar el daño que concedes al Golpe.

Podrías quererte asegurar de que una criatura dispone de un ataque sin armas si crees que es probable que sea desarmada. A nivel 7 y superiores, los PJs podrían tener la aptitud de volar, que hace más importante para las criaturas tener Golpes a distancia decentes, y así asegurarse de que no están totalmente indefensas contra PJs voladores (aunque en su lugar podrían disponer de Velocidades de vuelo rápidas o algo similar).

BONIFICADOR AL ATAQUE EN UN GOLPE

Utiliza un modificador al ataque alto para las criaturas que combaten (tipo guerreros) que también suelen tener un daño alto. Una criatura podría tener un bonificador al ataque alto y un daño más bajo, o al revés (por ejemplo, un modificador al ataque moderado y daño extremo podrían encajar con una criatura más parecida a un bárbaro), en lugar de tener una estadística mala en otra categoría. Los lanzadores de conjuros suelen tener bonificadores al ataque malos, potencialmente a cambio de CD de conjuro extremas.

TABLA 2-9: BONIFICADOR AL ATAQUE EN UN GOLPE

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 2-10 de la siguiente página muestra el daño que una criatura debería infligir con un solo Golpe. Podrías utilizar una categoría inferior si la criatura tiene mejor puntería, o una categoría superior si su puntería es más baja.

Una criatura que está pensada para ser principalmente una amenaza de combate utiliza daño alto para sus Golpes cuerpo a cuerpo o moderado o para Golpes cuerpo a cuerpo que tienen el rasgo ágil. Los ataques a distancia suelen usar normalmente el valor moderado, o incluso el bajo. Una criatura diseñada para ser altamente dañina utiliza los valores de daño extremo, pero en ese caso podría tener un modificador al ataque moderado. Como con 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 tan solo puede utilizar un cierto número de veces o en circunstancias que no es probable que se den cada asalto.

Las criaturas más versátiles, como por ejemplo las que pueden lanzar algunos conjuros y no está previsto que infligjan principalmente su daño mediante Golpes, van una categoría más abajo: moderado para sus Golpes principales cuerpo a cuerpo, bajo para sus Golpes ágiles y a distancia. Los lanzadores de conjuros y otras criaturas que no se supone que han de ser competentes en un combate directo podrían utilizar el valor de daño bajo, o incluso menos si no les preocupan en absoluto sus Golpes.

En la Tabla 2-10, encontrarás una expresión de daño (una tirada o tiradas de dado +1 bonificador plano) que puedes utilizar tal y como está, o bien puedes utilizar el daño entre paréntesis y construir tu propia expresión de daño para llegar a dicho número. Si haces lo segundo, 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. Por lo general una expresión de daño funciona mejor cuando aproximadamente la mitad del mismo procede de los dados y la mitad del modificador plano. Si tu criatura inflige daño especial, como 1d6 fuego de ataques ligeros, cuenta como parte de su daño total por Golpe. Ten en cuenta que una criatura que utiliza un arma debería tener un valor de daño que estuviera de acuerdo con dicha arma. El daño extremo funciona mejor para armas a dos manos que utilizan d10 o d12 para el daño. Por otra parte, una daga tan solo utiliza el d4, por lo que quien empuña una necesitaría algo como por ejemplo el ataque furtivo para infligir daño extremo, o podrías compensar el daño menor de la daga por Golpe concediendo a la criatura la capacidad de atacar de forma más eficaz o de utilizar otros trucos.

TABLA 2-10: 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 podría tener aptitudes mágicas que se representan mejor mediante conjuros. Si estás creando una criatura con una fuerte temática de lanzamiento de conjuros, concédele conjuros preparados o espontáneos. Para una criatura que tiene conjuros debido a su naturaleza mágica, especialmente si dicha magia no es su foco central, considera darle algunos conjuros innatos en vez de lo anterior. La cantidad de conjuros que tienes que dar a una criatura depende de cómo esperas que invierta sus acciones en combate. Si su objetivo principal es dar Golpes, podría no tener conjuros, o tan solo unos pocos para ayudarla a moverse mejor o protegerla contra determinados tipos de magia.

Al elegir conjuros, apóyate en la temática de la criatura. Si bien muchos PJs eligen conjuros para cubrir una amplia variedad de

ARMAS MANUFACTURADAS

Tal y como se indica en Objetos en la pág. 61, la mayor parte de las criaturas tienen menos tesoro que los PJs, por lo que los basados en armas manufacturadas son significativamente más débiles si no ajustas el daño por arma para compensar. El método para determinar el daño por Golpe en la pág. 64 hace abstracción del origen del daño, por lo que no tienes que preocuparte de ajustar el daño del arma. Si decides calcular el daño del arma, concede a tu criatura una especialización en armas o una especialización mayor en armas mucho antes de lo que la obtendría un PJ. También podrías necesitar ataque furtivo o aptitudes similares para hacer que la criatura infligiera más daño.

En el lado positivo, podrías utilizar una criatura única como fuente de un tesoro de alto nivel, como por ejemplo un arma mágica. En estos casos, podrías hacer que el bonificador al ataque fuera mayor para una runa de *potencia* o el daño mayor para una runa de *golpe* potente de forma que los PJs noten el efecto del arma antes de obtenerla. Esto hará que el tesoro parezca más poderoso, puesto que ya han notado en carne propia la fuerza del mismo.

situaciones, las criaturas son más sugerentes cuanto más centradas están. Considera seleccionar unas tres cuartas partes de los conjuros basándote en la relevancia que pueden tener para la temática y elige el resto para otras cosas. Sin embargo, asegúrate de que los conjuros no son siempre el mismo: seleccionar *bola de fuego* para la mayor parte de los espacios de conjuro de una criatura no transmite la imagen de una criatura de fuego convincente de la forma que lo hace una amplia selección de conjuros de fuego.

Al elegir conjuros, algunos no van a ser muy útiles si se lanzan a un nivel extremadamente bajo comparado con los niveles de la criatura. Lo más notable es que los conjuros dañinos pierden utilidad en una criatura que se espera que dure un solo combate. Un conjuro dañino 2 niveles por debajo del nivel mayor que una criatura de dicho nivel puede lanzar sigue siendo potencialmente útil, pero más allá de eso no te preocupes. Los conjuros que tienen el rasgo incapacitación deberían estar en el espacio de mayor nivel si quieres que la criatura obtenga potencialmente su efecto completo contra los PJs.

CD DE CONJURO Y TIRADA DE ATAQUE DE CONJURO

Fija la CD de conjuro de la criatura y su tirada de ataque de conjuros utilizando la Tabla 2-11 de la pág. 66. La mayoría de las criaturas utilizan la misma CD para todos sus conjuros, incluso si disponen de tipos múltiples, como por ejemplo una criatura que tiene tanto conjuros preparados como conjuros innatos.

Utiliza los números altos para los lanzadores principales, y los números moderados para las criaturas que tienen algunos conjuros complementarios pero que están más centradas en el combate. A nivel 15 o mayor, los números extremos se convierten en estándar para los lanzadores de conjuros. Unas pocas criaturas podrían utilizar los números extremos a niveles bajos, pero ser altamente especializadas, con defensas y Golpes muy débiles. Los lanzadores secundarios pueden subir hasta los números altos si están por encima del nivel 15 y disponen de conjuros ofensivos. No existen valores bajos: ¡para empezar, la criatura no debería tener conjuros si fuera tan mala utilizándolos!

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



TABLA 2-11: CD DE CONJURO Y TIRADA DE ATAQUE DE CONJURO

Nivel	CD extrema	Bonif. al ataque de conjuros extremo	CD alta	Bonif. al ataque de conjuros alto	CD moderada	Bonif. al ataque de conjuros alto
-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

CONJUROS PREPARADOS Y ESPONTÁNEOS

Los espacios de conjuro funcionan mejor con las criaturas que juegan como los PJs lanzadores de conjuros. Elige la tradición mágica que se ajuste mejor a la criatura. No estás limitado estrictamente a la lista de conjuros de dicha tradición, aunque permanecer cerca de la misma hará que la conexión de tu criatura con dicha tradición sea más clara. La decisión de utilizar lanzamiento de conjuros preparado o espontáneo debería ser acorde con la temática de la criatura: un lanzador de conjuros espontáneo encaja bien como una criatura única, puesto que le concede una flexibilidad mayor en medio del combate, mientras que un lanzador preparado es un excelente PJ recurrente que puede cambiar de conjuros entre apariciones.

Para una criatura que puede lanzar tantos conjuros como un PJ lanzador de conjuros, el nivel de conjuro mayor que dicha criatura puede lanzar es la mitad de su nivel redondeado hacia arriba. Se le conceden cinco trucos. Si el nivel de la criatura es impar, obtiene dos espacios de conjuro del nivel de conjuros superior (más tres espacios de conjuro de cada nivel inferior), o bien tres espacios de conjuro de dicho nivel (más cuatro espacios de conjuro de cada nivel inferior). Si el nivel es par, obtiene tres espacios de conjuro del nivel de conjuros superior (más tres espacios de conjuro de cada nivel inferior), o bien cuatro espacios de conjuro de dicho nivel (más cuatro espacios de conjuro de cada nivel inferior). Como quiera que las criaturas tienden a estar 'en escena' un espacio de tiempo muy breve, por lo general no tienes por qué rellenar todos los espacios de conjuro. A menudo puedes limitarte a rellenar los tres niveles superiores de conjuro, elegir los trucos y colocar unos cuantos conjuros temáticos de recambio en el cuarto nivel contando hacia abajo. Para un enemigo recurrente, podrías decidir toda su dotación de conjuros.

CONJUROS INNATOS

A diferencia de los conjuros preparados y espontáneos, los conjuros innatos pueden ser de un nivel superior a la mitad del nivel de la criatura redondeado hacia arriba, y puedes elegirlo a menudo que se utilizan; incluso se pueden utilizar a voluntad o ser efectos constantes. Los conjuros innatos más notables suelen ser los de nivel más alto (que tienen un gran impacto pero que tan solo pueden ser utilizados una vez), conjuros a voluntad que refuerzan la temática de la criatura y conjuros constantes que le conceden un beneficio continuado. Un conjuro que es utilizable un número limitado de veces y que se encuentra en un nivel inferior al grupo de cabeza es normalmente menos probable que aparezca en combate; sin embargo, ese es un gran lugar para los conjuros de utilidad y recuperación, como por ejemplo *disipar magia* o *restablecimiento*.

A veces un conjuro innato con una fuerte temática es de un nivel mayor del que la criatura sería capaz de lanzar normalmente, pero encaja tanto que debe estar ahí. Ten cuidado al hacer esto, puesto que los PJs podrían no tener acceso a las contramedidas apropiadas para dicho conjuro. Esta opción funciona mejor para los conjuros de apoyo, negación de acciones o control de campo de batalla que cambian el equilibrio de un combate sin matar a nadie directamente, como por ejemplo el conjuro del súcubo dominar. Esto debería hacer que el combate fuera más interesante, no acabar con él. Haz que el número de conjuros de este tipo sea muy bajo, normalmente solo uno.

Aunque puedes conseguir todo tipo de cosas con los conjuros innatos, empieza siempre con la temática y con una idea de cómo quieres que la criatura invierta sus acciones. Y aunque podrías con-

ceder a la criatura una herramienta para contrarrestar todo tipo de ataque o truco de los PJs, recuerda que los jugadores eligieron estas opciones para divertirse utilizándolas, en lugar de verse constantemente frustrados por una criatura efectivamente invencible.

RITUALES

Como quiera que los rituales tienen lugar durante el tiempo libre, concederle uno a una criatura suele ser una elección puramente temática. En la mayoría de casos, podrías incluso prescindir de ellos por completo. Si decides que una criatura tiene que tener un ritual para tu relato, añádelo cuando lo necesites.

DISEÑO DE APTITUDES

En este paso, recuperas las ideas de aptitudes que anotaste al desarrollar tu concepto y las diseñas para tu criatura. Puedes fijarte en aptitudes de criatura existentes del *Bestiario* y en las dotes de las *Reglas básicas* y utilizarlas tal y como están, o modificarlas para que encajen con tus necesidades.

Al elegir aptitudes, piensa en el número y en la diversidad de las mismas. Tener una gran cantidad de aptitudes similares puede hacer que la criatura sea más difícil de llevar y, de cualquier forma, es muy probable que no pueda usarlas todas. La diversidad de aptitudes concede a la criatura formas diferentes de actuar en situaciones diferentes, y resulta una ayuda para ti como DJ. Por ejemplo, una criatura de combate podría tener una aptitud que utiliza para ponerse en posición, otra para utilizar cuando quiere centrar el daño en un solo enemigo y una tercera más defensiva.

BASES DEL DISEÑO DE APTITUDES

Hay unos cuantos principios de la construcción de aptitudes que querrás tener en cuenta. Después te proporcionaremos unas cuantas directrices sobre tipos específicos de aptitudes, pero éstas se aplican a todas.

- Respeta la economía de acción.
- Asegúrate de que las aptitudes son apropiadas a su nivel.
- Evita aptitudes ‘invisibles’.

ECONOMÍA DE ACCIÓN

Entender la economía de acción de una criatura es clave para lograr que funcione durante el juego. Recuerda lo corta que suele ser la vida de una criatura de combate típica. Incluir un montón de aptitudes de combate sería malgastar tiempo construyendo acciones que la criatura jamás tendrá tiempo de utilizar. Estrecha tus selecciones hasta el conjunto más pequeño y más convincente que a la vez tenga sentido. Ten en cuenta que las acciones especiales van a competir por el tiempo con cualquier conjuro de combate que concedas a la criatura.

Las reacciones pueden ayudar, concediendo a la criatura una forma de actuar cuando no es su turno. Consulta Aptitudes reactivas en la pág. 69 para más consejos sobre cómo diseñar estas aptitudes complejas.

Dadas las capacidades de los PJs a niveles mayores, las criaturas a dichos niveles deberían obtener más aptitudes que mejoren su economía de acción. Por ejemplo, las criaturas que apresan deberían tener Agarrón mejorado en lugar de Agarrón, su Velocidad debería ser más alta y muchas aptitudes que tendrían un coste de una acción a un nivel más bajo, deberían ser acciones gratuitas.

CONJUROS DE FOCO

Algunas criaturas tienen conjuros de foco, especialmente cuando encajan claramente con su temática. Concede simplemente a la criatura los conjuros de foco que te parezcan y entre 1 y 3 Puntos de Foco (también puedes permitir a tu criatura que lance conjuros de foco utilizando espacios de conjuro). Utiliza la misma CD y tirada de ataque de conjuro que con cualquier otro conjuro. Una criatura que tiene tan solo 1 Punto de Foco es probable que sólo lance un conjuro de foco una vez, a menos que sea un enemigo recurrente. Si la criatura tiene ya muchos conjuros, podrías saltarte por completo los de foco, puesto que no son tan potentes como los espacios de conjuro de alto nivel.

PERTINENCIA RESPECTO AL NIVEL

Los efectos de una actitud deberían ser apropiados al nivel de la criatura. Para las aptitudes dañinas, eso significa que siguen las directrices sobre el daño de la pág. 68. Para las demás, echa una ojeada a los conjuros y a las dotes con un efecto similar para ver si su nivel es apropiado. Por ejemplo, digamos que estás considerando conceder a una criatura de 6.º nivel la aptitud de teletransportarse una distancia corta. *Puerta dimensional* es comparable, es un conjuro de 4.º nivel, que normalmente lanzan las criaturas de 7.º nivel o mayor. Eso significa que 6.º nivel probablemente no es demasiado bajo, pero la criatura no debería ser capaz de utilizar la aptitud más de una vez. También puedes comparar tu criatura con las de un volumen del *Bestiario* para ver si las aptitudes especiales parecen similares en potencia a las de otras criaturas del mismo nivel.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE



APTITUDES INVISIBLES

Evita las aptitudes que no hacen nada excepto cambiar la aritmética de la criatura, también conocidas como ‘aptitudes invisibles’. Alteran las estadísticas de una criatura de una forma invisible para los jugadores, lo que la hace menos interesante, puesto que los jugadores no la ven utilizando sus aptitudes de una forma tangible o evocativa. Por ejemplo, una aptitud que permite a una criatura utilizar una acción para incrementar su puntería durante el asalto sin ningún signo exterior (o peor, que meramente concede un modificador pasivo a su puntería) no es tan interesante, mientras que una que incrementa su daño prendiendo fuego a sus flechas es visible. Ambas cosas funcionan en pos del mismo objetivo (infligir más daño este asalto) pero una de ellas es mucho más memorable.

APTITUDES ACTIVAS

Las aptitudes que utiliza una criatura en su turno son las que tienen más flexibilidad y alcance. Puedes utilizar la Tabla 2-11 para determinar las CD de una aptitud activa, así como la CD de conjuros. Puedes hacer que una aptitud utilice entre 1 y 3 acciones según sea necesario (o que sea una acción gratuita en casos raros) y utilizar casi cualquier tipo de táctica. Las dotes, los conjuros y las aptitudes de criatura existentes proporcionan una amplia variedad de ejemplos, así que busca algo similar a tu idea para utilizar como base.

Considera cómo quieres que tu criatura invierta sus turnos. Las actividades de 2 acciones son una buena definición del turno de la criatura, y las acciones individuales funcionan mejor para beneficios suplementarios o Golpes normales. Y conforme construyes tu idea del turno de una criatura, ¡no te olvides del movimiento! A menudo una criatura tiene que gastar acciones colocándose en posición, especialmente al principio de un combate. Esto es especialmente desafiante para las criaturas que sólo sirven para el cuerpo a cuerpo. Puedes proporcionar a dichas criaturas aptitudes similares a la Carga repentina o el Agarrón en salto de la mantis letal.

Concede las aptitudes de 3 acciones con moderación, puesto que una criatura no puede utilizarlas si está lentificada o aturdida; hacer que la aptitud más interesante o más definitoria de una criatura requiera 3 acciones podría significar que jamás consiga utilizarla. Estas actividades deberían estar reservadas para las aptitudes que incluyen algún movimiento (como por ejemplo Pisotear) o que es probable que use la criatura antes de entrar en combate. No hagas que una aptitud utilice 3 acciones como forma de equilibrarla, diciéndote ‘ésta puede ser más potente que otras aptitudes porque es menos probable que funcione’, puesto que va a ser una receta para la frustración si has creado una aptitud estupenda demasiado difícil o incluso imposible de usar para la criatura.

Ten especial cuidado con las actividades al diseñar los jefes. Lo más probable es que sean objetivo de los efectos destructivos más poderosos de los PJs, que sean agarrados, que se vean lentificados o que vean restringidas sus acciones de alguna otra forma. Los jefes tienen que tener opciones sólidas que puedan utilizar con 1 ó 2 acciones. Esto les permite utilizar las acciones que les quedan para huir, utilizar una aptitud sencilla o por lo demás mantener dinámico el combate.

ACCIONES GRATUITAS

Usa con moderación las acciones gratuitas que no tienen desencadenante y, cuando lo hagas, casi siempre deberían ser utilizadas para acciones de apoyo o de utilidad, y no Golpes o movimiento.

Si se te ocurre una acción gratuita, considera si debería ser una acción por sí sola o parte de una combinación, como por ejemplo desenvainar un arma y atacar. En casos como este último, estaría mejor crear una sola acción que permitiera a la criatura desenvainar un arma y después Golpear.

ACCIONES QUE INFLIGEN DAÑO

Si una acción especial es una sola acción con un sólo objetivo, a menudo puedes fijar el daño utilizando la Tabla 2-10: Daño por Golpe, en la pág. 65. Si utiliza más de 1 acción o requiere algún tipo de preparación, podría infligir más daño del habitual; en estos casos, a menudo puedes limitarte a utilizar la columna Extremo.

Para aptitudes que infligen daño en una zona, utiliza la Tabla 2-12 a continuación. Estas cifras se basan en una actividad de 2 acciones (por ejemplo, la mayoría de conjuros dañinos). Las acciones individuales deberían infligir mucho menos daño. Una aptitud que tiene otro efecto significativo, como por ejemplo aplicar un estado, debería infligir menos daño; para esto, mira el daño para 2 niveles menos y juzga qué valor encajaría más basándote en la gravedad del efecto adicional. Estas aptitudes suelen permitir una tirada de salvación básica. La tabla incluye valores para aptitudes de uso ilimitado (las que se pueden utilizar a voluntad) y las de uso limitado (que se pueden utilizar una vez o, como un Arma de aliento, una o dos veces, pero no en turnos consecutivos).

Puedes utilizar los dados que se indican o generar tu propia expresión basándote en el daño entre paréntesis, tal y como se detalla en la sección Daño por Golpe en la pág. 64. Si un efecto de alto nivel tiene un área pequeña comparada con aptitudes similares, haz que inflija más daño.

TABLA 2-12: DAÑO POR 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

Por lo general, las aptitudes ofensivas activas encajan más con las criaturas que las defensivas. Reserva los incrementos de defensa para criaturas cuya temática está fuertemente basada en la defensa. Para las criaturas marciales, algo tan sencillo como un escudo y Bloqueo con el escudo suele bastar. Las aptitudes defensivas a menudo corren el riesgo de ser aptitudes invisibles. Para ejemplos de buenas aptitudes defensivas, consulta los conjuros como *santuario* en busca de ideas, u otros conjuros que crean interesantes efectos protectores en vez de simplemente conceder un bonificador. Si quieres hacer que una criatura sea defensiva, elige una aptitud defensiva en lugar de varias, puesto que apilar defensas múltiples puede hacer que el combate sea frustrante. Un estilo sólido de aptitud defensiva es un cambio de modo, que hará que la criatura tenga defensas mayores, pero limitará sus ataques, sus conjuros u otras opciones ofensivas.

APTITUDES REACTIVAS

Las reacciones y las acciones gratuitas con desencadenante pueden conceder a una criatura un impacto fuera de su turno. Esto puede hacer que el combate sea más interesante, pero también puede resultar arriesgado. Es tentador que todas las criaturas tengan una reacción, pero no es necesariamente una buena idea.

Para decidir si tu criatura debería tener una reacción, considera en primer lugar si tiene los reflejos o la perspicacia necesarios para reaccionar bien de entrada; por ejemplo, un ogro no dispone de Ataque de oportunidad porque es un gran zoquete. Por este motivo, es menos probable que los cienos, los constructos y las criaturas no inteligentes tengan reacciones.

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, saltarte reacciones puede hacer que el combate fluya más rápido. Por otra parte, una criatura que es más probable que luche en solitario podría tener una reacción que le permitiera seguir siendo peligrosa en medio de una oleada de ataques del grupo.

Al crear las reacciones, ten cuidado de las aptitudes del tipo 'te pillé'; las que castigan a los jugadores por tomar decisiones perfectamente razonables, por sacar malas tiradas de dados, y así sucesivamente. Si incluyes aptitudes como éstas, tendrán que servir para reforzar la temática básica de la criatura y el estilo de juego que quieres que utilice en combate. Por ejemplo, una criatura que da un Golpe como una reacción cuando alguien falla una tirada de ataque, animará a que los PJs utilicen sus acciones en otras tácticas, en lugar de atacar muchas veces cada turno. ¿Es eso lo que quieres? ¿Es esta dinámica esencial para que la criatura aparezca como se supone que tiene que hacerlo? Éste no es el tipo de aptitud que concederías a una criatura anciana, sino a un duelista sensacional o algo similar.

Las reacciones deberían requerir que sucediera algo fuera de lo normal, o ser relativamente débiles si las desencadena algo normal. Una reacción que se desencadena cada vez que alguien intenta Golpear a una criatura probablemente sea percibida por los jugadores como poco interesante, puesto que es demasiado previsible.

Las mejores reacciones deberían ser telegrafiadas de forma que, cuando sucedan, tengan sentido para los jugadores. Piensa en una de las reacciones básicas del juego: Bloqueo con el escudo. La criatura alza el escudo (una acción obvia que los PJs pueden ver), por lo que cuando bloquea el daño de un ataque, tiene sentido. Similarmente, si has creado una criatura cristalina, podrías hacer que acumulara energía sónica con un zumbido bajo, por lo que cuando utiliza una reac-

ción para soltar una explosión de energía sónica al sufrir un impacto, los jugadores pueden decir: 'vaya, tendría que haberlo visto venir'.

DAÑO POR REACCIÓN

Las reacciones deberían utilizar por lo general un daño menor que el de un Golpe moderado. Una reacción que inflige daño en un área podría infligir poco daño, pero utiliza con precaución semejantes reacciones.

APTITUDES CONSTANTES Y AUTOMÁTICAS

Ciertas aptitudes no deberían utilizar acción alguna. Las auras son una aptitud común constante, con ejemplos notables como la presencia aterradora, el calor de dragón de un dragón rojo adulto y el hedor de un xulgath. Un aura requiere un alcance y, si necesita una CD, por lo general la igualarás a la CD de conjuro moderada, a menos que se trate de uno de los conceptos definitorios de la criatura. Por ejemplo, la CD del hedor del xulgath es significativamente mayor puesto que el aura es una parte icónica de la criatura.

Las aptitudes sobre las que la criatura no tiene control deberían ser automáticas. Por ejemplo, el elemental de fuego fuego salvaje explota en llamas al morir. No tiene opción alguna de no hacerlo, por lo que no tendría sentido como reacción o como acción gratuita. Por el contrario, la aptitud ferocidad es una reacción porque requiere que la criatura haga un último esfuerzo para quedarse a 1 PG.

DAÑO CONSTANTE Y AUTOMÁTICO

De forma muy parecida a las reacciones, el daño para una aptitud constante debería ser bastante bajo. Por lo general este valor está algo por debajo del daño bajo por Golpe. Las aptitudes automáticas como la aptitud de explosión del fuego salvaje tienden a infligir daño por Golpe moderado o daño por área de uso ilimitado, y pueden infligir aún más si sólo funcionan tras la muerte de la criatura o cuando ya no representa una amenaza.

APTITUDES DE HABILIDAD

Una criatura con habilidades podría disponer de aptitudes relacionadas con sus habilidades. Las dotes de habilidad de las *Reglas básicas* son un buen comienzo. Evita conceder a tu criatura aptitudes de habilidad que no tengan importancia en sus interacciones con los PJs.

REVISIÓN HOLÍSTICA

Ahora es el momento de darle un repaso de conjunto a la criatura y asegurarse de que está a la altura de tu concepto. ¿Puede hacer todo lo que querías? ¿Encaja en su papel? ¿Hay algo que puedas añadir o algo superfluo que puedas eliminar para hacer que la criatura este donde tiene que estar?

Si esta criatura se ha diseñado para el combate, dirige mentalmente unos cuantos turnos para ella. ¿Sigue funcionando de forma decente si es lentificada? ¿Se puede mover en combate contra los PJs de forma efectiva dadas sus opciones de movilidad comparadas con las de ellos? ¿Tiene alguna aptitud que nunca utilizará dadas sus otras acciones?

Cuando estés satisfecho con tu creación, es hora de llevarla a la mesa. ¡Pero ese no es necesariamente el final! Si notas problemas durante la partida, puedes arreglarlos sobre la marcha. Es tu partida, y puedes cambiar libremente lo que has escrito si después cambias de opinión.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



APTITUDES DE RASGO

Las criaturas con determinados rasgos tienden a tener aptitudes similares entre sí. Muchas de ellas aparecen aquí, para ayudarte a que tus criaturas encajen con la temática del rasgo al crear criaturas propias.

ABERRACIÓN

Sentidos por lo general visión en la oscuridad

Idiomas por lo general aklo

AGUA

Idiomas por lo general acuano

Velocidad por lo general tiene Velocidad de volar

AIRE

Idiomas normalmente aurano

Velocidad muchas criaturas aéreas tienen Velocidad de volar

ÁNGEL

Rasgos bueno (por lo general NB), celestial

Aura cada ángel tiene un aura única basada en cómo actúa de mensajero y cómo entrega dichos mensajes.

Velocidad por lo general tiene Velocidad de volar

Rituales por lo general *mensajero angelical*

ANIMAL

Rasgos N

Idiomas ninguno

Int -4 or -5

ARCONTE

Rasgos LB, celestial

Aptitud de virtud cada arconte representa una virtud específica como el valor o la esperanza, y dispone de una aptitud especial basada en la virtud que representa

ASTRAL

Sentidos visión en la oscuridad

AZATA

Rasgos CB, celestial

Debilidades hierro frío, mal

Aptitud de libertad cada azata representa una libertad específica, como la libertad de expresión o el amor libre, y dispone de una aptitud especial basada en la libertad que representa

BESTIA

Int -3 o más

CELESTIAL

Rasgos bueno

Sentidos visión en la oscuridad

Idiomas celestial

Salvaciones a menudo un Bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia

Debilidades mal

Daño los ataques siempre infligen daño bueno adicional

CIENO

Rasgos casi todos los cienos carecen de mente y tienen el rasgo descerebrado

Sentidos normalmente sentido del movimiento (*Bestiario*, pág. 62) y carecen de visión

CA por lo general muy por debajo del valor bajo de su nivel

PG por lo general, el doble

Inmunidades impactos críticos, inconsciente, precisión, a menudo ácido; si carece de visión, añade efectos visuales; si es descerebrado, añade mental

CONSTRUCTO

Rasgos muchos constructos carecen de mente y tienen el rasgo descerebrado

Inmunidades ataques no letales, condenado, curativo, drenado, efectos de muerte, enfermo, fatigado, inconsciente, mareado, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; si es descerebrado, añade mental

DAIMONION

Rasgos NM, infernal

Idiomas daimónico, telepatía 100 pies (30 m)

Inmunidades efectos de muerte

Aptitud mortal cada daimonion representa un tipo específico de muerte, como por enfermedad o por hambre, y dispone de una aptitud especial basada en el método de muerte que representa

DEMONIO

Rasgos CM, infernal

Idiomas abisal, telepatía (por lo general 100 pies [30 m])

Debilidades hierro frío, bien

PG normalmente altos para compensar sus múltiples debilidades

Vulnerabilidad al pecado cada demonio representa un pecado específico, como la envidia o la ira, y sufre una vulnerabilidad especial basada en el pecado que representa. Esto debería ser algo que los PJs pudieran explotar con sus acciones, lo que a continuación causaría daño mental al demonio. La cantidad de daño se debería basar en lo fácil que sea explotar dicha vulnerabilidad.

Conjuros innatos divinos por lo general una *puerta dimensional* a 5.º nivel y *puerta dimensional* a voluntad a 4.º nivel

Rituales por lo general *pacto abisal*

Aptitud pecaminosa los demonios también disponen de una aptitud especial basada en el pecado que representan que, o bien les hace personificar mejor dicho pecado, o bien infundirlo en otros

DIABLO

Rasgos LM, infernal

Idiomas infernal, telepatía (por lo general 100 pies [30 m])

Inmunidades fuego; **Resistencias** físico (excepto plata), veneno

Conjuros innatos divinos por lo general una *puerta dimensional* a 5.º nivel y *puerta dimensional* a voluntad a 4.º nivel

Rituales por lo general *pacto infernal*

Aptitud de jerarquía infernal cada diablo tiene una aptitud que corresponde al papel que representa en la jerarquía infernal, normalmente centrado en controlar o en ser controlado, desde el Servilismo de los lémures hasta el Táctico de Cocito del gelugón, pasando por el Moldear diablos del diablo de la sima

DRAGÓN

Sentidos visión en la oscuridad

Idiomas por lo general dracónico

Velocidad por lo general tiene Velocidad de volar

Arma de aliento muchos dragones tienen la aptitud Arma de aliento, con elementos específicos determinados por la temática del dragón

ELEMENTAL

Sentidos visión en la oscuridad

Inmunidades sangrado, paralizado, veneno, dormir

EÓN

Rasgos LN, monitor

Idiomas utópico y otros idiomas planarios; visualización para los eones verdaderos

Debilidades caótico

Daño los ataques siempre infligen daño legal adicional

ESPÍRITU

Rasgos incorporeal, a menudo muerto viviente

ETÉREO

Sentidos visión en la oscuridad

FEÉRICO

Sentidos visión en la penumbra

Idiomas por lo general aklo, silvano o ambos

Debilidades hierro frío

FRÍO

Inmunidades o Resistencias frío

FUEGO

Idiomas por lo general ígnaro

Inmunidades fuego; **Resistencias** frío

GIGANTE

Rasgos Grande o mayor, humanoide

Sentidos visión en la penumbra

Idiomas por lo general jotun

HONGO

Rasgos los hongos sin mente tienen el rasgo descerebrado

Inmunidades si son descerebrados, mental; **Debilidades** a veces cortante o fuego

HUMANOIDE

Int -3 o más

INEVITABLE

Rasgos LN, eón, monitor

Inmunidades efectos de muerte, emoción, enfermedad, inconsciente, veneno

Daño los ataques siempre infligen daño legal adicional

INFERNAL

Rasgos mal

Sentidos visión en la oscuridad

Salvaciones a menudo un bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra la magia

Debilidades bien

Daño los ataques siempre infligen daño maligno adicional

MONITOR

Rasgos ni bueno ni maligno

Sentidos visión en la oscuridad

MUERTO VIVIENTE

Rasgos casi todos los muertos vivientes son malignos. Los muertos vivientes fantasmales tienen el rasgo incorporal. Los muertos vivientes carentes de mente, como la mayoría de zombis, tienen el rasgo descerebrado

Sentidos visión en la oscuridad

PG curación negativa

Inmunidades dormir (o inconsciente si nunca descansa), efectos de muerte, enfermedad, paralizar, veneno; si es descerebrado, añade mental

PLAGA

Rasgos tamaño basado en la masa total, por lo general Grande o mayor

PG normalmente bajos; **Inmunidades** precisión, mente de enjambre; **Debilidades** daño de área, daño por salpicadura; **Resistencias** físico, por lo general uno de los tipos físicos con resistencia baja o carente de ella

PLANTA

Rasgos las plantas sin mente tienen el rasgo descerebrado

Sentidos por lo general visión en la penumbra

Inmunidades si son descerebradas, mental; **Debilidades** a veces fuego

PROTEICO

Rasgos CN, monitor

Idiomas proteico

Debilidades legal; **Resistencias** precisión, anatomía proteica

Anatomía proteica (*Bestiario*, pág. 283)

Daño los ataques siempre infligen daño cóctico adicional

Conjuros innatos divinos libertad de movimientos constante

Cambiar de forma

PSICOPOMPO

Rasgos N, monitor

Sentidos sentido de la vida (normalmente 60 pies [18 m])

Idiomas requiano

Inmunidades efectos de muerte, enfermedad

Resistencias negativo, veneno

Daño toque espiritual (*Bestiario* pág. 287)

RAKSHASA

Rasgos LM, infernal

Salvaciones por lo general bonificador +2 por estatus a todas las salvaciones contra magia (+3 contra magia divina)

Resistencias físico (excepto perforante)

Cambiar de forma

TIERRA

Percepción a menudo sentido de la vibración

Idiomas por lo general terrano

Velocidad por lo general, Velocidad de excavar

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

DISEÑO DE PNJS

Las criaturas que se supone que se han de parecer mucho a las clases de personaje o intentan representar a personas en lugar de monstruos son PNJs. Podrían sufrir un escrutinio mayor de sus mecánicas que las criaturas, puesto que un jugador puede comparar más directamente su pícaro con un PNJ que actúa como un pícaro. Esto no significa necesariamente que tengas que construir un PNJ exactamente igual que un PJ.

Puedes construir PNJs igual que cualquier otra criatura. Si un PNJ funciona como si tuviera una clase, utiliza los rasgos de clase y las dotes de una clase adecuada para elegir sus aptitudes, y después comprueba tanto las competencias de clase como los modificadores por característica para determinar lo fuertes que deberían ser sus estadísticas. Itinerarios de clase en la pág. 73 tiene itinerarios ya contruidos para las clases de las *Reglas básicas* a fin de que puedas empezar.

Si no se supone que el PNJ tenga que funcionar como si tuviera una clase (por ejemplo, un panadero), consulta en su lugar la Galería de PNJs en las págs. 202 a 249. Compara tu PNJ con los existentes para determinar su nivel y busca aptitudes similares a las que debería tener el tuyo. También puedes crear nuevas aptitudes según tu necesidad para que las interacciones del PNJ con los PJs expresen su temática y su papel en la historia. Estos PNJs pueden ser de nivel -1 o de nivel 0. Sus capacidades están por debajo de las de los PJs, y normalmente no deberían utilizar rasgos de clase o dotes de las clases de PJ. Las criaturas de estos niveles tienden a ser extremadamente simples y por lo general puedes limitarte a utilizar una de la Galería de PNJs y cambiarle la piel.

Se recomienda encarecidamente que selecciones habilidades de PNJ utilizando niveles de competencia como harías con los PJs, aunque no tienes que precisar el número de incrementos de habilidad que concedes al PNJ. Le puedes conceder acceso más tempranamente los niveles de competencia experto, maestro o legendario si se trata de un PNJ basado en habilidades, y mejor competencia en áreas más estrechas de experiencia, como Saber de la ingeniería si es un PNJ manitas.

NIVEL DE NO COMBATE

El nivel de un PNJ debería representar su competencia en combate. Una persona común podría no ser una amenaza en combate, incluso si es importante o tiene muchas habilidades, y en consecuencia tener un nivel bajo. Sin embargo, eso no quiere decir que no presente desafíos en otros tipos de encuentro. Esto se representa mediante un nivel de no combate, y tiende a ser específico de su área de experiencia. Por ejemplo, el letrado de la pág. 220 de la Galería de PNJs es una criatura de 4.º nivel en un encuentro relacionado con asuntos legales.

Esto también puede funcionar al contrario, como por ejemplo una criatura poderosa en combate que no se adecua a los escenarios sociales. Éste suele ser el caso de las criaturas que no están entrenadas en las habilidades mentales. Puedes improvisar esto mientras diriges la partida, o planificarlo por adelantado si tienes en mente algo en particular.

Construir un nivel de no combate para un PNJ es bastante sencillo. Elige el nivel que quieres que tenga el PNJ para el tipo de desafío que tienes pensado, y utiliza los números de

habilidad para dicho nivel, normalmente alto o incluso extremo. Algunos desafíos, como por ejemplo los desafíos sociales, requerirán que la criatura tenga una Percepción y una CD de Voluntad elevadas por lo que, en esos casos, deberías incrementar también dichos valores. En general, deberían situarse en la franja moderada o alta para el nivel de combate, dependiendo de qué cantidad de competencia quieras que tenga el PNJ.

Los Puntos de Experiencia obtenidos por ganarle a un PNJ dependen de cómo le ha superado el grupo, puesto que los PX derivan de superar un desafío específico. Si los PJs derrotan al PNJ sin combate en un escenario de la especialidad de este último, el grupo obtiene PX basados en el nivel de no combate del PNJ. Si se limitan a darle una paliza, los PX se basarán en el nivel de criatura del PNJ. Esto significa bastante menudo 0 PX y un fallo en el objetivo de los PJs; por ejemplo, en un concurso de panadería, si los PJs se cargan al otro panadero, no solo serán descalificados, sino que probablemente se les detendrá por su delito.

CONSTRUCCIÓN AL ESTILO DE LOS PJS

Si eliges construir un PNJ utilizando por completo las reglas de los PJs, acabara siendo por lo general un desafío apropiado como una criatura de su nivel. Probablemente tenga estadísticas más bajas en algunas áreas que si lo hubieras construido utilizando las reglas de criaturas, pero también tendrá más opciones debido a su conjunto completo de dotes y rasgos de clase. Esto es mejor reservarlo para PNJs importantes y recurrentes, especialmente si tienen que dedicarse a tareas sociales o de exploración en lugar de a simples batallas.

Sigue habiendo algunas consideraciones y atajos que pueden acelerar el proceso, sin impedir que el PNJ funcione como tú quieres.

- El tesoro de la criatura debería seguir las reglas sobre Tesoro para PJs nuevos de la pág. 510 de las *Reglas básicas*. Tendrás que tener esto en cuenta en el tesoro global de tu campaña. Podrías incluso querer que el PNJ tuviera un objeto de mayor nivel apropiado como dotación de tesoro para el nivel.
- Puedes acelerar la generación de puntuaciones de características haciendo que los modificadores por característica iniciales sumen +9, sin que ninguno de ellos sea superior a +4 (y normalmente con no más de un modificador negativo). Puedes saltarte el proceso de añadir un bagaje si lo haces, pero podrías conceder a la criatura dos habilidades (una de las cuales debería ser de Saber) para representar las habilidades concedidas por un bagaje.
- No es necesario asignar todas y cada una de las dotes de habilidad, en particular para un PNJ de alto nivel. Límitate tan solo a elegir las más emblemáticas y pasa por encima del resto.
- Para las dotes generales, Iniciativa sensacional y Dureza son buenas elecciones.
- La mayor parte de las directrices sobre elección de conjuros se siguen aplicando, aunque podrías añadir unos cuantos conjuros de utilidad adicionales para enfrentarte con los desafíos de no combate, particularmente en espacios de bajo nivel.

ITINERARIOS DE CLASE

Puedes utilizar estas sugerencias para crear tu itinerario con el que emular la clase de un PJ, personalizándolo como consideres oportuno. Aun así, necesitarás revisar la clase para elegir dotes, armas y cosas parecidas. Toda esta-
dística que no esté indicada especialmente podrá utilizar cifras moderadas.

Alquimista Percepción baja; Artesanía alta; Inteligencia alta, Destreza o Fuerza moderadas o mejor; PG bajos a moderados; ataque con bombas moderado; sustancias alquímicas y difundidas, Bombardero rápido si es un alquimista bombardero, unas pocas aptitudes de alquimista más; normalmente es más fácil conceder al alquimista sus bombas en lugar de usar Alquimia rápida sobre la marcha.

Bárbaro Atletismo alto; Fue alta, Con alta a moderada; CA alta; Fortaleza alta; PG altos; ataque moderado y daño extremo (en furia); Furia y unas pocas aptitudes de bárbaro.

Bardo Ocultismo moderado, Interpretación alta, habilidades basadas en el Carisma altas; Car alto; Fortaleza baja, Voluntad moderada a alta; PG bajos a moderados; puntería alta; CD de conjuro alta a extrema; lanzamiento de conjuros ocultistas espontáneo como un bardo de su nivel; conjuros de composición

Campeón Percepción baja; Religión moderada; Fue o Des altas, Car moderado; CA extrema; Reflejos bajos; ataque moderado y daño alto; reacción del campeón, conjuros de devoción, Bloqueo con el escudo

Clérigo (de clausura) Percepción alta; Religión alta, habilidad temática relacionada con su dios moderada o alta; CA baja; Sab alta; Fortaleza baja, Voluntad alta; PG bajos a moderados; puntería baja; CD de conjuro alta a extrema; 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 temática relacionada con su dios moderada o alta; Fue alta, Sab moderada; CA alta; Reflejos bajos, Voluntad alta; CD de conjuro alta; lanzamiento de conjuros divinos preparados como un clérigo de su nivel; fuente divina, Bloqueo con el escudo

Druida Percepción alta; Naturaleza alta, habilidad relacionada con su orden moderada o alta; Sab alta; Voluntad alta; PG bajos a moderados; puntería baja; CD de conjuro alta a extrema; lanzamiento de conjuros primigenios preparados como un druida de su nivel; aptitud de orden y conjuro de orden de su orden; Bloqueo con el escudo; añade un animal al encuentro para la orden animal

Explorador Percepción alta; Naturaleza moderada y Supervivencia moderada a alta; Fue o Des altas; CA alta; ataque moderado y daño alto (o, para un explorador más sencillo, elimina Perseguir presa y utiliza tan solo ataque alto y daño alto); unas pocas aptitudes de explorador

Guerrero Acrobacias o Atletismo alto; Fue o Des alta; CA alta; Voluntad baja; ataque y daño altos; Ataque de oportunidad, Bloqueo con el escudo y unas pocas aptitudes de guerrero

Hechicero Percepción baja; habilidades de linaje moderadas y habilidades de linaje basadas en el Carisma altas; Car alto; CA baja; Fortaleza baja; PG bajos; puntería baja; CD de conjuro de alta a extrema; lanzamiento de conjuros simultáneo de una tradición basada en el linaje como un hechicero de su nivel; conjuros de linaje

Mago Percepción baja; Arcanos alto; Int alta; CA baja; Fortaleza baja; PG bajos; puntería baja; CD de conjuro de alta a extrema; lanzamiento de conjuros arcanos preparados como un mago de su nivel; Drenar objeto vinculado, conjuros de escuela de magia y espacios de conjuro adicionales para un especialista (o usos adicionales de Drenar objeto vinculado para un universalista)

Monje Acrobacias, Atletismo o ambas cosas altas; Fue o Des altas, Sab moderada; CA alta o extrema; ataque moderado y daño alto; Ráfaga de Golpes, unas pocas aptitudes de monje (incluyendo posiblemente conjuros de ki)

Pícaro Percepción alta; Des alta (o puntuación de característica clave para un enredo de pícaro específico); Sigilo y Latrocinio altos y más habilidades de lo habitual; CA alta; Fortaleza baja, Reflejos altos; PG bajos a moderados; ataque moderado y daño bajo a moderado antes de un ataque furtivo, más daño alto o extremo con ataque furtivo; ataque furtivo, unas cuantas aptitudes de pícaro

APTITUDES DE CLASE

No tienes por qué conceder a un PNJ todas las aptitudes de su clase, en especial las que tan solo alteran las cifras. Las siguientes aptitudes son buenas elecciones rápidas que hacen que los encuentros sean más interesantes.

Alquimista Dotes 1.º: Bombardero rápido; 6.º: Bomba debilitante; 8.º: Bomba adhesiva; 10.º: Bomba debilitante mayor, Salpicadura extendida; 14.º: Bomba debilitante verdadera; 18.º: Obrador de milagros

Bárbaro aptitud de instinto y dotes relacionadas, resistencia furiosa; Dotes 1.º: Intimidación furiosa; 2.º: Recupérate, Sin huida posible; 4.º: Barrido, Movimiento rápido; 6.º: Ataque de oportunidad, Hendedura; 8.º: Salto repentino; 10.º: Arredrar, Aullido terrorífico, Ven si te atreves; 14.º: Golpe asombroso, Golpe de torbellino; 18.º: Destripamiento cruel

Bardo dotes de musa; Dotes 4.º: Conjuro melodioso; 6.º: Endecha de perdición, Lanzamiento de conjuros firme; 10.º: Lanzamiento apresurado; 14.º: Allegro, Balada tranquilizadora; 16.º: Concentración sin esfuerzo; 20.º: Aria fatal

Campeón aliado divino y dotes relacionadas, impacto divino, exaltar, dotes basadas en la causa; Dotes 1.º Dominio de tu dios; 2.º: Gracia divina; 4.º: Aura de valor, Merced; 6.º Ataque de oportunidad, Hendedura; 8.º: Merced mayor; 12.º: Aura de fe; 14.º: Aura de justicia, Reflejos divinos; 18.º Forma celestial, Merced definitiva

Clérigo Dotes 1.º: Manos dañinas, Manos curativas; 2.º: Expulsar muertos vivos, Minar la vida; 4.º: Comandar muertos vivos, Infusión necrótica; 6.º: Arma divina, Energía selectiva; 8.º: Auxilio canalizado; 12.º: Recuperación defensiva; 14.º: Canalización rápida; 16.º: Azote eterno, Bendición eterna

Druida dotes de orden; Dotes 6.º: Lanzamiento de conjuros firme; 8.º: Llamador feérico (sólo los conjuros añadidos); 10.º: Energía abrumadora; 12.º: Convocación primigenia; 16.º: Concentración sin esfuerzo; 20.º: Conducto de líneas Ley

Explorador perseguir presa, ventaja del cazador, ventaja de la Naturaleza, cazador maestro, presa rápida, compañero animal o bien estilo de combate y dotes relacionadas; Dotes 2.º: Desenvainado rápido, Empatía salvaje; 4.º: Aviso del batidor; 6.º: Golpe hostigador; 8.º: Lucha a ciegas, Merced del guardián; 10.º: Camuflaje; 14.º: Sentir lo que no ves; 18.º: Cazador sombrío; 20.º: Hostigador definitivo

Guerrero valentía, dotes asociadas con un estilo de combate; Dotes 1.º: Ataque poderoso, Carga repentina; 2.º: Acometer, Golpe intimidante; 4.º: Barrido, Derribo; 6.º: Destrozar defensas; 8.º: Golpe derribador, Lucha a ciegas, Salto repentino; 10.º: Bruto temible, Golpe certero, Posición perturbadora, Reflejos de combate; 12.º: Ataque elástico; 14.º: Determinación, Golpe de torbellino; 20.º: Supremacía con un arma

Hechicero linaje y dotes relacionadas; Dotes 1.º: Contraconjuro, Hechicería peligrosa; 4.º: Encantar arma; 6.º: Lanzamiento de conjuros firme; 10.º: Energía abrumadora, Lanzamiento acelerado; 16.º: Concentración sin esfuerzo; 20.º: Maestría metamágica

Mago escuela y dotes relacionadas; Dotes 1.º: Contraconjuro; 4.º: Encantar arma; 6.º: Lanzamiento de conjuros firme; 10.º: Energía abrumadora, Lanzamiento acelerado; 12.º: Contraconjuro astuto; 14.º: Reflejar conjuro; 16.º: Concentración sin esfuerzo; 18.º: Posibilidades infinitas; 20.º: Maestría metamágica, Combinación de conjuros

Monje golpes de metal, golpes místicos, forma perfeccionada, posición y dotes relacionadas; Dotes 1.º: Embestida de ki, Golpe de ki; 2.º: Agarrón aplastante, Puño aturdir; 4.º: Desviar flecha, Patada voladora; 6.º: Explosión de ki, Lanzamiento giratorio, Paso abundante; 8.º: Correr por la pared; 10.º: Flujo sinuoso; 16.º: Palma temblorosa, Golpe demoledor; 18.º: Puños de diamante, Río rápido; 20.º: Rapidez duradera, Técnica imposible

Pícaro ataque por sorpresa, denegar ventaja, golpe debilitante, golpe maestro, enredos de pícaro y dotes relacionadas; Dotes 1.º: Esquiva ágil; 2.º: Desenvainado rápido, Movilidad; 4.º: Aviso del batidor; 6.º: Golpe hostigador, Retorcer el cuchillo, Unir fuerzas; 8.º: Lucha a ciegas, Puñalada trapera oportuna; 10.º: Sabio de la furtividad; 12.º: Saltar desde las sombras, Salto fantástico; 14.º: Sentir lo que no ves; 16.º: Tajo dissipador, Distracción perfecta; 20.º: Distracción reactiva, Parangón oculto,

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

CONSTRUCCIÓN DE PELIGROS

Construir peligros diseñados para tu partida te permite personalizarlos para que encajen con tu relato, tu ubicación y tus necesidades, así como para sorprender a los demás jugadores a cada turno. No hay forma buena ni mala de crear un peligro, pero esta guía presenta la información en el mismo orden del bloque de estadísticas de un peligro.

CONCEPTO

Lo primero que necesitas es un concepto para tu peligro. ¿De qué nivel es? ¿Va a ser simple o complejo? ¿Es una trampa, una aparición, un peligro medioambiental o alguna otra cosa? Si es una trampa, ¿es mecánica, mágica o ambas cosas? Este es un buen momento para empezarse a inventar el nombre del peligro y su descripción, puesto que te ayudará a decidir cómo puede ser desactivado.

La siguiente información se basa en los conceptos de Construcción de criaturas, que empiezan en la pág. 56.

TIPOS DE PELIGROS

Los tres tipos principales de peligros son las trampas, los peligros medioambientales y las apariciones.

Por lo general las trampas se construyen o se colocan, aunque también pueden formarse

accidentalmente, como por ejemplo si un portal mágico, al cabo de miles de años de desuso, funcionara mal al deformarse su magia. Las trampas mecánicas siempre tienen algún componente físico, mientras que las trampas puramente mágicas normalmente no lo tienen. Las trampas mágicas por lo general se pueden contrarrestar utilizando *disipar magia* y las que no indican un nivel de competencia para Sigilo se pueden encontrar utilizando *detectar magia*. El Latrocinio es la habilidad más común de las que se utilizan para desactivar trampas.

Los peligros medioambientales son otros seres vivos, como esporas y mohos peligrosos, o bien simples rasgos del terreno o del entorno, como las avalanchas o los desprendimientos de piedras. Si bien siempre son físicos, algunos peligros medioambientales no se pueden atacar o dañar de forma razonable, como por ejemplo una nube de gas venenoso o un área de arenas movedizas. La Supervivencia es la habilidad más común utilizada para desactivar los peligros medioambientales.

Las apariciones son peligros espirituales, que por lo general se forman cuando la esencia espiritual de un lugar queda impregnada de los instintos y de las emociones de la muerte de un ser vivo. Como quiera que las apariciones carecen de materia, raramente implican componente físico alguno, y cuando lo hacen, dicho componente suele ser incorpóreo o podría incluso ser dañado tan solo por la energía positiva. Las habilidades y las opciones utilizadas para desactivar las apariciones varían, aunque utilizar la Religión para llevar a cabo un exorcismo es común. Sin embargo, incluso con una prueba conseguida para desactivar una aparición, ésta podría reaparecer hasta que su asunto incompleto se resolviera. Desactivar o soportar con éxito una aparición suele proporcionar pistas para determinar qué hace falta para darle el descanso permanente.

COMPRENSIÓN Y ELECCIÓN DE ESTADÍSTICAS

En gran medida como las criaturas, las estadísticas de los peligros pueden ser extremas, altas o bajas (los peligros no necesitan tanta granularidad, por lo que no suelen tener valores moderados o terribles para sus estadísticas). Aunque están definidos en la creación de las criaturas, cuando construyes un peligro utilizas los valores de forma ligeramente distinta.

Extremo: si bien los valores extremos son estadísticas de talla mundial extremadamente difíciles de alcanzar o superar, a diferencia de los monstruos, casi todos los peligros tienen una estadística extrema porque normalmente sólo se activan si han pasado desapercibidos o si alguien ha sufrido un fallo crítico al desactivarlos.

¿Tiene una clase de dificultad de Sigilo extrema que lo hace increíblemente difícil de encontrar, una CD de



Desactivar extrema que hace peligroso desactivarlo o una CD de salvación extrema que lo convierte en mortal en el encuentro que desencadena? Éstas son las elecciones más comunes, puesto que cada una afecta una fase diferente de encontrar el peligro.

Alto: éste es un nivel capaz, y por lo general puede servir como valor base; este valor para los peligros cubre lo que para las criaturas serían los rangos alto y moderado.

Bajo: si un peligro tiene una debilidad, como por ejemplo una salvación de Reflejos baja para una trampa mecánica voluminosa o una CD para desactivar fácil para una trampa difícil de encontrar, suele tener un valor bajo. Si necesitas algo aún más bajo, utiliza un valor terrible de Construcción de criaturas (págs. 56 a 73), o simplemente un valor increíblemente bajo como el Sigilo del orbe del Armagedón (Reglas básicas, pág. 526).

SIGILO Y DESACTIVACIÓN

Al determinar las estadísticas de combate de un peligro, decide en primer lugar cómo se puede localizar y lo difícil que es desactivar. Un peligro cuyo desafío principal es lo difícil que es encontrarlo, como el foso oculto de las Reglas básicas, podría tener un efecto muy diferente para su nivel que un peligro a plena vista, que desafía a un PJ a desactivarlo, como el orbe del Armagedón.

TABLA 2-13: CD DE SIGILO Y DESACTIVACIÓN

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

Al decidir cómo se desactiva tu peligro, invéntate una narración descriptiva de cómo podría suceder, lo que proveerá los métodos y las habilidades necesarios para desactivarlo. Tienes que decidir el nivel de competencia necesario para encontrar el peligro, así como para desactivarlo con cada uno de los métodos. Recuerda que un peligro sin un nivel indicado junto a su CD de Sigilo es tan obvio que las criaturas pueden encontrarlo sin

necesidad de Buscarlo, y que los peligros mágicos sin un nivel indicado no suelen estar normalmente protegidos contra *detectar magia*. La mayoría de peligros contruidos por criaturas inteligentes están ocultos y por lo menos tienen el nivel entrenado. La Tabla 2-14 indica los requisitos de competencia alta y moderada por nivel; puedes utilizar niveles de competencia menores de los indicados, y si utilizas el nivel alto, considera un posible método secundario y quizá menos eficaz de desactivar el peligro utilizando un nivel menor. Por ejemplo, la aparición ansia sanguinaria de las Reglas básicas se puede desactivar con Religión a nivel maestro, o con Diplomacia a nivel experto a una CD mayor.

Si necesitas un modificador al Sigilo para un peligro complejo, resta 10 de la CD indicada.

TABLA 2-14: COMPETENCIA MÍNIMA

Niveles	Alto	Moderado
0 o menos	No entrenado	No entrenado
1 a 4	Entrenado (experto para Percepción)	Entrenado
5 a 8	Experto	Entrenado
9 a 18	Maestro	Experto
19 o más	Legendario	Maestro

DEFENSAS

Si hay un componente físico que un PJ puede romper, tienes que determinar la CA del peligro, su salvación de Fortaleza y su salvación de Reflejos, utilizando 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). Para construir un peligro puramente mágico o carente de forma, puedes saltarte esta sección.

TABLA 2-15: DEFENSAS

Nivel	CAE	CAA	CAB	Salv.E	Salv.A	Salv.baja	Dureza	PG*
-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 peligro.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



Algunos peligros, incluso los de alto nivel, no tienen sentido con un valor de Dureza alto. En dichos casos, te puedes saltar la Dureza y utilizar los valores de PG de la tabla 2-7: Puntos de Golpe, de la pág. 63. Especialmente para los peligros complejos, podrías dividir la durabilidad a lo largo de múltiples secciones, localizadas en posiciones diferentes, para animar la labor de equipo y la movilidad.

ATAQUE

Casi todos los peligros necesitan un bonificador al ataque y una CD de salvación, y los que infligen daño tienen que indicar un valor de daño. Los peligros simples infligen aproximadamente el doble de daño que los complejos, que tienen un modificador al ataque incluso mayor que el modificador al ataque extremo para una criatura (abreviado como Atq. S. en la Tabla 2-16: Ataque). Los peligros complejos suelen tener bonificadores al ataque parecidos a un bonificador al ataque alto para una criatura (abreviado como Atq. C en la tabla 2-16). Puedes ajustarlos aún más utilizando la Tabla 2-9: Modificador al ataque en la pág. 64, si tu peligro lo necesita. Las clases de dificultad de los peligros simples no son tan altas para su nivel como sus bonificadores al ataque, puesto que los efectos con CD suelen funcionar de alguna forma incluso con una salvación superada; utiliza las columnas CDE y CDA para las clases de dificultad extremas y alta de la Tabla 2-16: Ataque, de más abajo.

Las columnas de daño de la tabla proporcionan una expresión de daño que puedes utilizar, seguida por el daño promedio entre paréntesis. Si quieres construir tu propia expresión de daño, recuerda que el daño promedio es 2,5 para 1d4, 3,5 para 1d6, 4,4 para 1d8, 5,5 para 1d10 y 6,5 para 1d12.

TABLA 2-16: ATAQUE

Nivel	Atq. S	Atq. C	Daño S.	Daño C.	CDE	CDA
-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 PELIGROS SIMPLES

Al diseñar un peligro simple, asegúrate de seleccionar un desencadenante y un efecto apropiados. A menudo, un peligro simple que simplemente daña a su objetivo es poco más que un badén de regular la velocidad, hace ir más lento el juego sin exceso de valor añadido, así que piensa con cuidado en el propósito de tu peligro, tanto en el relato como en el mundo de juego, especialmente si es un peligro que una criatura construyó o colocó intencionalmente en ese lugar. Un buen peligro simple hace algo interesante, tiene una consecuencia duradera o se integra de alguna forma con los habitantes cercanos o incluso con los encuentros; puedes encontrar más información acerca de cómo integrar los peligros en los encuentros en Encuentros dinámicos de la pág. 48.

DISEÑO DE PELIGROS COMPLEJOS

A diferencia de un peligro simple, un peligro complejo puede interpretar el papel de una criatura en un combate, o puede incluso ser un encuentro por derecho propio. Muchas de las preocupaciones acerca de los efectos dañinos cuando se diseña un peligro simple no se aplican al diseñar un pedido complejo. Un peligro complejo puede aplicar su daño una y otra vez, acabando por matar a su indefensa víctima y no se pretende que sea un obstáculo fácil de superar.

Los peligros complejos tienen mucho más en común con las criaturas que los simples, y verás que las estadísticas de un peligro complejo son similares a las de una criatura. Un buen peligro complejo a menudo requiere desactivar múltiples componentes o interactuar de alguna otra manera con el encuentro. Por ejemplo, mientras que la galería de dardos envenenados de las *Reglas básicas* sólo requiere una prueba de Latrocinio para desactivarse, el panel de control está al otro extremo de la galería, por lo que un PJ tiene que cruzar primero al otro lado.

CONSTRUCCIÓN DE RUTINAS

Un peligro complejo tiene una rutina cada asalto, ya se trate de unas instrucciones programadas de antemano para una trampa, de instintos y emociones residuales que giran alrededor de una aparición compleja o de una fuerza de la Naturaleza como hundirse en unas arenas movedizas. Asegúrate de construir una rutina que tenga sentido para el peligro; un conducto de lava que escupe lava en la zona cada asalto no debería buscar ni tomar como objetivo a los PJs de forma precisa, pero podría salpicar áreas al azar dentro de su alcance o todo lo que tuviera a mano, dependiendo de cómo describas el peligro. Sin embargo, una aparición compleja podría reconocer la fuerza vital y tomar como objetivo a las criaturas vivas.

Si creas un peligro que no puede atacar consistentemente a los PJs (como el pilar de cuchillas giratorias de las *Reglas básicas*, que se mueve en una dirección aleatoria), podrías hacerlo más letal de alguna otra forma.

El peligro debe tener tantas acciones como sea necesario para llevar a cabo su rutina. Si divides la rutina del peligro en diversas acciones, también puedes eliminar alguna de ellas una vez se ha hecho algún avance parcial en desactivarlo o destruirlo; esto puede dar a los PJs una sensación de progreso y animarlos a ocuparse del peligro si aparece en algún encuentro junto a criaturas.

PELIGROS SIMPLES

Un peligro simple utiliza su reacción cuando se desencadena.

AULLADOR

PELIGRO -1

AMBIENTAL HONGO

Sigilo CD 12

Descripción Este hongo púrpura del tamaño de un ser humano emite un aullido que perfora los tímpanos cuando se le molesta.

Desactivar Supervivencia CD 18 para acercarse con cuidado y cortar el saco de aire del hongo sin provocar el aullido

CA 12; Fort +8, Ref +2

PG 9; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Aullido ➤ **Desencadenante** Una criatura o fuente de luz se acerca a 10 pies (3 m) o menos del aullador o este sufre daño; **Efecto** El aullador emite un aullido ensordecedor que inflige 1d6 daño sónico a todas las criaturas que están a 30 pies (9 m) o menos (salvación básica de Fortaleza CD 16; las criaturas que fallan esta tirada de forma crítica quedan ensordecidas durante 1 minuto).

Rearme 1 minuto

NEVADA

PELIGRO 0

AMBIENTAL

Sigilo CD 16 (entrenado)

Descripción La nieve suelta y el hielo se han acumulado en una superficie alta, como la rama de un árbol o un tejado. Su sujeción a la superficie es tenue, y es probable que caiga si ésta se mueve.

Desactivar Supervivencia CD 19 (entrenado) para desalojar la nieve de forma segura, o infligir cualquier cantidad de daño por fuego para destruir el peligro sin desencadenarlo

CA 16; Fort +10, Ref +8

PG 8; Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Nevada ➤ **Desencadenante** Una criatura se mueve por debajo de donde se encuentra la nevada; **Efecto** hielo y nieve caen sobre la criatura desencadenante, infligiendo 2d6+3 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 18) y dejando su ropa empapada. Hasta ponerse ropa seca o pasar por lo menos una hora en un área de temperatura normal o superior, la criatura trata los entornos fríos como un paso más fríos (por ejemplo, frío leve como frío severo).

TELARAÑA OBSTACULIZANTE PELIGRO 1

AMBIENTAL

Sigilo CD 18 (experto)

Descripción Láminas semitransparentes de telaraña cubren la entrada, listas para capturar pequeños insectos o para obstaculizar el paso a las criaturas mayores que la atraviesan.

Desactivar Supervivencia CD 17 (entrenado) para desalojarla

CA 19; Fort +10, Ref +11

PG 26 (UR 13); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Enredar ➤ **Desencadenante** Una criatura que no es una araña entra en la telaraña; **Efecto** La telaraña se enreda alrededor del cuerpo de la criatura desencadenante, aferrándose a sus extremidades. La criatura desencadenante debe tener

éxito en una salvación de Reflejos CD 20 o sufrir un penalizador de -10 pies (-3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades hasta que Huye de la telaraña (CD 20). Con un fallo crítico, la telaraña también se aferra al rostro de la criatura, dejándola indispuesta 1, estado que no puede intentar reducir hasta que Huye de la telaraña.

MOHO MARRÓN

PELIGRO 2

AMBIENTAL HONGO

Sigilo CD 21 (entrenado)

Descripción Este sencillo moho extrae el calor del aire.

Desactivar Supervivencia CD 18 (entrenado) para eliminar el moho de forma segura

Emitir frío (aura, frío); 5 pies (1,5 m). El moho marrón inflige 2d6 daño por frío a las criaturas próximas.

CA 18; Fort +11 Ref +5

PG 30 (UR 15); Inmunidades daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** frío 10

Absorber el calor ➤ **Desencadenante** Un fuego se acerca a 5 pies (1,5 m) o menos del moho marrón; **Efecto** El moho marrón se expande a todas las casillas adyacentes a su espacio. Al crecer, extrae aún más calor de su entorno, infligiendo 2d6+6 daño por frío (salvación básica de Fortaleza CD 18) a las criaturas que están a 10 pies (3 m) o menos después de expandirse.

Rearme Una vez expandido, el moho no puede volver a crecer de nuevo durante 1 día.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJS

GLOSARIO
E ÍNDICE



DERRUBIOS TRAICIONEROS

PELIGRO 3

AMBIENTAL

Sigilo CD 23 (entrenado)

Descripción El suelo de este terreno inclinado parece estable a primera vista, pero las rocas que lo cubren no están firmemente compactadas y son propensas a hacer resbalar.

Desactivar Supervivencia CD 20 (entrenado) para recorrer un camino seguro

Deslizamiento de piedras ➤ **Desencadenante** Una criatura pisa el terreno inestable; **Efecto** Las rocas giran y se deslizan bajo sus pies. La criatura desencadenante debe hacer una salvación de Reflejos CD 21 mientras intenta evitar las rocas, que infligen 2d10+13 daño contundente.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre la mitad de daño, cae tumbada en su espacio y rueda hasta el final de la pendiente.

Fallo La criatura sufre el daño completo, cae tumbada en su espacio y rueda hasta el final de la pendiente.

Fallo crítico Igual que el fallo, pero doble daño.

ATRAPAMOSCAS TITÁNICO

PELIGRO 4

AMBIENTAL

Sigilo CD 25 (entrenado)

Descripción Sobre la superficie, un atrapamoscas titánico parece un área normal de la planta atrapamoscas común, pero bajo las turbias aguas oculta unas mandíbulas mucho mayores, que miden 10 pies (3 m) de lado a lado, reforzadas con ramas de madera y provistas de cerdas paralizantes.

Desactivar Supervivencia CD 22 (entrenado) para engañar al sentido del peso y de la presión del atrapamoscas

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +8

PG 56 (UR 28); **Inmunidades** mental; **Resistencias** ácido 20, fuego 10

Cerrarse de golpe ➤ **Desencadenante** Una criatura Pequeña o Mediana se mueve a una casilla al alcance de las mandíbulas ocultas del atrapamoscas; **Efecto** Las mandíbulas del atrapamoscas se cierran de golpe, llevando a cabo un Golpe de mandíbulas contra la criatura desencadenante

Cuerpo a cuerpo ➤ mandíbulas +17, **Efecto** devorar

Devorar El objetivo queda atrapado en las mandíbulas del atrapamoscas, sufriendo el estado agarrado hasta que Huye (CD 21). Adicionalmente, queda expuesto a la toxina del atrapamoscas titánico debido a los centenares de minúsculas cerdas que se alinean en el interior de sus hojas. Si el Golpe de mandíbula del atrapamoscas es un éxito crítico, el objetivo sufre un penalizador -2 por circunstancia a sus tiradas de salvación contra este veneno. Al final de cada uno de los turnos del objetivo en que permanece agarrado, sufre 3d6 daño por ácido.

Toxina de atrapamoscas titánico (contacto, veneno) **Tirada de salvación** Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapas** 1 2d6 daño por veneno y aturdido 1 (1 asalto); **Etapas** 2 3d6 daño por veneno y aturdido 2 (1 asalto); **Etapas** 3 4d6 daño por veneno y paralizado (1 asalto)

Rearme 1 hora (o más, tras una comida grande)

REFLEXIÓN ESPECTRAL

PELIGRO 5

APARICIÓN

Sigilo CD 26 (experto)

Descripción La reflexión del espejo retuerce y distorsiona sutilmente, y su expresión adopta una inquietante mueca de malicia.

Desactivar Religión CD 23 (entrenado) para exorcizar el espíritu, o Latrocinio CD 23 (entrenado) para tapar rápidamente el espejo.

CA 19; **Fort** +15, **Ref** +10

PG 25; **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Empalamiento espectral ➤ **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos del espejo, que está iluminado por luz tenue o brillante; **Efecto** unas espinas sombrías empalan el cuerpo de la criatura reflejada cuando la aparición lleva a cabo un Golpe de espinas sombrías.

Cuerpo a cuerpo ➤ espinas sombrías +19, **Daño** 4d8+19 negativo más absorber vitalidad.

Absorber vitalidad Una criatura impactada por las espinas sombrías de la reflexión debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22 cuando la aparición intenta atraer al espejo parte de su energía vital. El objetivo queda drenado 1 con una salvación fallida, o drenado 2 con un fallo crítico.

Rearme La aparición se vuelve a formar al cabo de 1 minuto, manifestándose en cualquier espejo dentro de su área infundida (ver Especial a continuación).

Especial Las reflexiones espectrales a menudo infunden edificios enteros, manifestándose en cualquier espejo lo suficientemente grande. Los PG y la Dureza de ejemplo mostrados representan un espejo típico reforzado por la aparición; a discreción tuya, ésta podría aparecer en otras superficies capaces de reflejar, pero más difíciles de destruir. Derrotar una manifestación mediante daño destruye la superficie, evitando que la aparición la utilice de nuevo. Si esta aparición se da en una zona con muchos espejos, considera conceder a los PJs el doble o el triple de los PX para un peligro simple típico.

CORO FANTASMA

PELIGRO 6

APARICIÓN

Sigilo CD 20 (experto)

Descripción Un coro de almas perdidas se alza del suelo, interpretando un cántico escalofriante que aterroriza a quienes lo escuchan y azota su cuerpo con oleadas de sonido.

Desactivar Interpretación CD 28 (entrenado) para perturbar la resonancia de la canción con otra melodía o Religión CD 28 (entrenado) para silenciar ritualmente a los espíritus.

Cántico profano ➤ (auditivo, emoción, encantamiento, miedo, mental, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura se mueve a 10 pies (3 m) o menos de la sección del suelo de la que puede surgir el coro; **Efecto** El coro se alza y su canción inflige 4d8+18 daño mental a las criaturas no malignas a 30 pies (9 m) o menos de las formas espectrales de las almas. Cada una de las criaturas afectadas debe hacer una salvación de Voluntad CD 24.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre la mitad de daño y queda asustada 1.

Fallo La criatura sufre el daño completo y queda asustada 2.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño. También queda asustada 3 y huye durante 1 asalto.

LIMO VERDE

PELIGRO 9

AMBIENTAL

Sigilo CD 30 (experto)

Descripción Una película cáustica verde se adhiere al techo, esperando que sus presas pasen por debajo.

Desactivar Supervivencia CD 33 (experto) para despegar cuidadosamente el limo del techo sin tocarlo.

CA 20; Fort +25 Ref +15

PG 200 (UR 100); Inmunidades daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** frío 20

Emboscada disolvente ➤ **Desencadenante** Una criatura pasa por debajo del limo; **Efecto** El limo verde se deja caer sobre la criatura, intentando disolverla para formar una pasta nutritiva. El objetivo debe hacer una salvación de Reflejos CD 28.

Éxito crítico El objetivo salta a un lado y no resulta afectado.

Éxito Una pequeña cantidad de limo salpica al objetivo. Éste queda drenado 1.

Fallo El limo impacta a su objetivo. Éste queda drenado 1 y el valor de su estado se incrementa en 1 al final de cada uno de sus turnos hasta que el limo es eliminado. Si el objetivo llega a drenado 4, la siguiente vez que su valor de drenado se incrementa, muere y se disuelve en una pasta de nutrientes. Un limo que cubre a un objetivo ya no se puede eliminar mediante pruebas de Supervivencia y el daño que se le inflige también lo sufre el objetivo (aplicando las inmunidades, las debilidades y las resistencias del objetivo en lugar de las del limo verde).

Fallo crítico El limo recubre por completo a su objetivo. Esto tiene el mismo efecto que un fallo, excepto que el objetivo queda inmediatamente drenado 2, queda drenado 4 al cabo de 1 asalto y muere después tras 2 asaltos.

Rearme 1 hora, mientras que el limo se da un festín y después se arrastra lentamente de vuelta al techo.

ABJURADOR CELOSO

PELIGRO 11

APARICIÓN

Sigilo CD 33 (maestro)

Descripción Un espíritu ataviado con una capa surge del suelo, señalando con un dedo acusador.

Desactivar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (maestro) CD 36 para convencer al espíritu de que el conocimiento mágico del objetivo es demasiado grande para jugar con él.

Desgarrar magia ➤ (abjuración, arcano) **Desencadenante**

Una criatura actualmente afectada por un conjuro beneficioso se acerca a 30 pies (9 m) o menos del abjurador; **Efecto** Envidiando la fama y la capacidad mágica de otros, el abjurador celoso intenta provocar un fallo catastrófico en el conjuro benéfico de mayor nivel que actualmente afecta a su objetivo. Intenta una prueba de contrarrestar con un modificador +26. Si la prueba de contrarrestar tiene éxito, el conjuro es disipado y la criatura a la que está afectando sufre 4d12+30 de daño por fuerza al hacer implosión el conjuro de forma violenta (salvación básica de Reflejos CD 32).

Rearme 1 hora

PERDICIÓN EN PICADO

PELIGRO 15

APARICIÓN

Sigilo CD 40 (maestro) para oír los ecos de un objeto lejano estrellándose contra el suelo.

Descripción Cuatro espíritus vengativos agarran a los intrusos y los arrojan por un precipicio cercano de 120 pies (36 m) de caída.

Desactivar Atletismo CD 40 (entrenado) para devolver el empujón de forma tan intensa que los espíritus temen ser arrojados por el precipicio, o Religión CD 40 (experto) para encerrar temporalmente a los espíritus.

Llamada del suelo ➤ (divino, abjuración) **Desencadenante** Una criatura se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos del borde del precipicio; **Efecto** Cada espíritu intenta arrojar por el precipicio a una criatura que está a 60 pies (18 m) o menos del borde del mismo haciendo una prueba con un modificador +26 contra la CD de Fortaleza del objetivo. Si la aparición tiene éxito, el objetivo es arrojado al precipicio, cayendo 120 pies (36 m) hasta el suelo.

Hasta que la aparición es derrotada, cada criatura a 60 pies (18 m) o menos del borde del precipicio debe hacer una salvación de Voluntad CD 40 cada vez que tiene que llevar a cabo una acción para Detener una caída, Volar, Agarrarse a un saliente o evitar una caída de alguna otra forma; si la salvación se falla, la acción queda anulada. La aparición intenta automáticamente contrarrestar todo conjuro que lentificaría una caída o mitigaría los efectos de la misma, como por ejemplo caída de pluma, con un modificador de +32 a contrarrestar.

Rearme 1 hora

AGARRÓN DE LOS CONDENADOS

PELIGRO 17

APARICIÓN

Sigilo CD 43 (maestro)

Descripción Estos espíritus desesperados son los ecos de personas que cometieron grandes atrocidades en nombre de un dios maligno. Ahora, sólo les queda el conocimiento de que sus almas han sido condenadas y la creencia inquebrantable en que pueden



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJS

GLOSARIO
E ÍNDICE



mejorar su destino proporcionando sacrificios poderosos a sus infernales amos.

Desactivar Religión CD 46 (maestro) para inspirar a un dios para que intervenga y contrarreste el ritual.

Marca de condenación ➤ (divino, muerte, nigromancia) **Desencadenante** Tres o más criaturas vivas e inteligentes de nivel 13 entran en el área de la aparición; **Efecto** La aparición inflige 6d12+35 de daño por energía negativa a cada criatura en su área, y cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 40.

Éxito crítico La criatura no sufre daño y queda condenada 1.

Éxito La criatura sufre mitad de daño y queda condenada 1.

Fallo La criatura sufre daño completo, queda condenada 2 y está marcada para la condenación.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño, queda condenada 3 y está marcada para la condenación.

Si una criatura marcada para la condenación muere en las siguientes 24 horas, incluyendo por el daño causado por la aparición, su alma se ve arrastrada de inmediato al Plano del dios maligno al que sirvieron los espíritus condenados, donde queda en cautiverio a manos de uno de los servidores más poderosos de dicho dios. Tan sólo *deseo* y efectos similarmente potentes son capaces de recuperar directamente el alma perdida; sin embargo, también es posible recuperarla viajando al Plano maligno y derrotando a su captor.

Rearme 1 día

PELIGROS COMPLEJOS

Los peligros complejos tiran iniciativa y actúan en su turno.

LLAMA ETERNA

PELIGRO 7

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +18 (experto)

Descripción Un infierno espectral flamígero surge de la nada, reforzando a todas las criaturas muertas vivientes en su área. Esta aparición suele aparecer más a menudo a partir de los grupos carbonizados de tres personas que murieron abrasadas, ya fuera en un terrible accidente o en una ejecución deliberada, cuyas almas sin vengar arden de furia.

Desactivar Diplomacia CD 27 (experto) para calmar temporalmente la furia de uno de los tres espíritus, o Religión CD 30 (entrenado) para exorcizar a uno de los espíritus; para desactivar por completo la aparición hacen falta tres éxitos.

Agonía abrasadora ➤ (adivinación, mental) **Desencadenante** Una criatura viva se acerca a 10 pies (3 m) o menos de los restos de una víctima del fuego original; **Efecto** Recuerdos del dolor sufrido por las víctimas pasadas del fuego asaltan la mente de la criatura desencadenante. La criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 25, y después la aparición tira iniciativa.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada.

Éxito La criatura queda indispuesta 1.

Fallo La criatura queda indispuesta 2.

Fallo crítico La criatura queda indispuesta 3 y desprevenida mientras permanece en el área de la aparición y durante los 3 asaltos subsiguientes.

Rutina (1 acción) Llamas fantasmales rugen a través del área de la aparición, infligiendo 4d6 daño por fuego a cada criatura viva en su interior (salvación básica de Voluntad CD 23). Las criaturas muertas vivientes de la zona quedan cubiertas de llamas en el asalto siguiente. Obtienen el rasgo fuego e inmunidad al fuego, y todos

sus ataques infligen 1d6 daño por fuego adicional. Los objetos del área no resultan afectados.

Rearme Las llamas cesan 1 minuto después de que todas las criaturas vivas abandonan el área, pero al cabo de 1 hora, la ira y el dolor se reanudan y la aparición está lista para activarse de nuevo.

TRAICIÓN FRUSTRANTE

PELIGRO 8

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +21 (experto)

Descripción Los aliados parecen quitarse sus disfraces y revelarse como monstruos malévolos.

Desactivar 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 custodia 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 oscilar y cambiar las formas de las criaturas cercanas, que parecen transformarse en seres infernales o aberrantes sedientos de sangre. Cada criatura en el área debe hacer una salvación de Voluntad CD 30.

Éxito crítico La criatura ve a través de las ilusiones por completo y es temporalmente inmune a la rutina de la aparición durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta afectada por las extrañas imágenes.

Fallo La criatura cree que las ilusiones son ciertas; si queda confusa debido a la rutina de la aparición, no puede hacer pruebas planas para acabar con el estado confuso cuando sufre daño.

Fallo crítico Igual que fallo, pero a la criatura le queda una cierta sospecha de los demás y no se puede beneficiar de reacciones de Prestar ayuda durante 24 horas.

Rutina (1 acción; ilusión, incapacitación, ocultismo). La aparición continúa confundiendo los sentidos de las víctimas y las inspira a la violencia entre sí. Cada criatura en el área de la aparición debe hacer una salvación de Voluntad CD 26.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y es temporalmente inmune durante 1 minuto.

Éxito La criatura no resulta 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 abandonan el área, pero se rearma inmediatamente después.

INUNDACIÓN PELIGROSA

PELIGRO 10

COMPLEJO MEDIOAMBIENTAL

Sigilo +22 (experto)

Descripción Ya se trate de agua inundando las calles y arrastrando residuos peligrosos por el camino, o una sustancia menos natural liberada de su recipiente, esta inundación implacable azota todo lo que encuentra a su paso.

Desactivar Tres pruebas de Atletismo, Artesanía o Supervivencia CD 35 para mover o construir barricadas lo suficientemente fuertes como para crear un refugio ante la inundación. Si bien esto crea un lugar seguro donde refugiarse, las criaturas fuera del área de la barricada podrían seguir en peligro dependiendo de la naturaleza y del origen de la inundación.

Liberación explosiva ➤ **Desencadenante** Una criatura o efecto rompe el confinamiento de la inundación; **Efecto** El peligro tira iniciativa al avanzar la inundación.

Rutina ♦ La inundación avanza 60 pies (18 m) chocando contra todas las criaturas de esa área. Cada criatura debe hacer una salvación de Fortaleza CD 30 cuando las fuertes aguas la golpean y la arrastran corriente abajo. La cantidad y el tipo de daños sufridos se basan en la naturaleza de la inundación, y ciertos tipos de inundaciones imponen efectos adicionales. Las turbulentas aguas significan que las criaturas dentro del área de la inundación deben hacer una prueba de Atletismo CD 20 para Nadar si quieren moverse y que quienes no superan dicha prueba cada asalto se pueden ahogar.

Éxito crítico La criatura no sufre daño.

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo y es arrastrada 10 pies (3 m) por el agua.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño y es arrastrada 20 pies (6 m) por el agua.

- **Baba pegajosa** La sustancia es particularmente pegajosa. Inflige 2d12+6 daño contundente. Además, cada criatura en la inundación debe hacer cada asalto una salvación de Reflejos CD 29 al inicio de su turno. Con una salvación fallida, sufre un penalizador de -10 pies (-3 m) por circunstancia a todas sus Velocidades durante 1 asalto. Con un fallo crítico, queda inmovilizada durante 1 asalto.
- **Derrame ácido** Esta inundación corrosiva disuelve la carne al moverse, infligiendo 1d12 daño contundente y 1d12+8 daño por ácido. Además, inflige 2d6 daño persistente por ácido a las criaturas que fallan de forma crítica su salvación de Fortaleza.
- **Olas batientes** Esta inundación de aguas rápidas inflige 2d12+10 daño contundente.
- **Residuos afilados** Las aguas han arrastrado diversos objetos, algunos de los cuales están particularmente afilados. La inundación inflige 1d12 daño contundente y 1d12+12 daño perforante.
- **Residuos repulsivos** Esta inundación ha arrastrado objetos contaminados o portadores de infecciones como residuos de alcantarilla o comida podrida. Inflige 2d12+8 daño contundente. Cada criatura expuesta a la inundación debe hacer una salvación de Fortaleza CD 29, quedando indispuesta 1 con un fallo o indispuesta 2 con un fallo crítico. Además, las criaturas que entran en contacto con las aguas de la inundación quedan expuestas a la fiebre de la mugre (Fortaleza CD 20, *Bestiario*, pág. 273).

CUCHILLAS DESOLLANTES

PELIGRO 12

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo +25 (experto)

Descripción Un tornado giratorio de cristales y esquivas de metal impulsado espectralmente que hace jirones cualquier cosa que toca.

Desactivar Latrocinio CD 35 (maestro) para ajustar de forma precisa las cuchillas de forma que se destruyan unas a otras o Religión CD 38 (experto) para debilitar la aparición; para desactivarla hacen falta cuatro éxitos.

CA 33; **Fort** +27, **Ref** +25, **Vol** +22

Dureza 20, **PG** 100 (UR 50); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** positivo 15

Cuchillas giratorias ➤ **Desencadenante** Tres o más criaturas entran en el área de la aparición; **Efecto** Fragmentos afilados se alzan del suelo y empiezan a girar rápidamente en círculos ocupando una casilla de 5 pies (1,5 m). La aparición tira 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 debe hacer una

salvación de Reflejos CD 33.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre mitad de daño.

Fallo La criatura sufre daño completo más 1d10 daño persistente por sagrado.

Fallo crítico La criatura sufre doble daño más 1d10 daño persistente por sagrado. También queda herida 1 (o incrementa su valor de herida en 1 si ya lo estaba).

Cada prueba con éxito para desactivar este peligro reduce en 30 pies (9 m) el movimiento de la aparición, y el cuarto éxito la desactiva por completo.

Rearme La aparición atrae esquivas afiladas de nuevo a su área a lo largo de una hora, tras la cual puede desencadenarse de nuevo.

DANZA DE LA MUERTE

PELIGRO 16

APARICIÓN COMPLEJO

Sigilo CD +32 (maestro)

Descripción Una orquesta fantasmagórica obliga a bailar a todos los que la oyen hasta que se derrumban exhaustos.

Desactivar Intimidación CD 42 (experto) tres veces para asustar tanto a los bailarines como a los músicos espectrales e impedir que sigan participando en la mortal interpretación, Interpretación CD 40 (maestro) dos veces para emitir una melodía suficientemente discordante como para perturbar la compulsión o bien Religión CD 42 (maestro) tres veces para desterrar a los espíritus con plegarias.

Preludio ➤ (auditivo, encantamiento, incapacitación, ocultismo) **Desencadenante** Una criatura se acerca a 30 pies (9 m) o menos de la orquesta; **Efecto** La orquesta obliga a todas las criaturas que pueden oír a empezar a bailar. Cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 41, con los siguientes efectos.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura queda desprevénida y no puede utilizar reacciones. Además, debe invertir 1 de sus acciones cada asalto bailando. Bailar es una acción de movimiento que permite a la criatura dar una Zancada de hasta la mitad de su Velocidad.

Fallo Igual que éxito, excepto que la criatura debe invertir 2 de sus acciones cada salto bailando.

Fallo crítico Igual que fallo, excepto que la criatura debe gastar 3 de sus acciones cada asalto bailando.

Rutina (1 acción; auditivo, encantamiento, capacitación, ocultismo) La orquesta interpreta una melodía estridente, que obliga a todas las criaturas que pueden oír a invertir acciones bailando. Cada asalto, cada criatura debe hacer una salvación de Voluntad CD 37; los resultados de esta salvación modifican el número de acciones que dicha criatura debe invertir bailando cada asalto. Si esto hace que la criatura gaste más acciones bailando de las que puede utilizar en su turno, sufre 10d6 daño (o el doble con un fallo crítico) debido a que se mueve más rápido de lo que su cuerpo puede gestionar.

Éxito crítico La criatura disminuye en 1 el número de acciones que debe invertir bailando.

Éxito Sin efecto.

Fallo La criatura incrementa en 1 las acciones que debe invertir bailando.

Fallo crítico La criatura incrementa en 2 las acciones que debe invertir bailando.

Rearme La espeluznante orquesta invierte una hora afinando de nuevo sus fantasmagóricos instrumentos, tras lo cual está lista para empezar de nuevo su rutina.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS

Crear tus propios objetos mágicos y sustancias químicas es una forma excelente de personalizar la aventura y la experiencia de juego para tu grupo y añadir elementos únicos sin que se requiera la misma profundidad de mecánica que para una clase, arquetipo o ascendencia nuevas.

Los objetos nuevos son grandes recuerdos de aventuras previas y tienden a ser uno de los elementos que un PJ empezará a utilizar a mitad de campaña tras recibirlos como recompensa. Esta sección explica la filosofía y las cifras que hay tras la creación de objetos, ¡para que puedas diseñar los tuyos en un tiempo récord!

CONCEPTO Y PAPEL

En primer lugar, invéntate un concepto para el objeto basado en el papel que éste juega en tu partida y en el mundo de juego. Podrías incluir un objeto nuevo en unas antiguas ruinas para dar una idea acerca de su historia y de 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 gólems.

Un nuevo objeto mágico podría llegar a tener importancia más adelante en el relato, o su papel podría ser tan simple como un objeto divertido de tema lobuno para un monje que utiliza Posición del lobo. Ten en cuenta tu concepto para que te guíe a lo largo del resto del proceso. Empieza a pensar qué tipo de objeto mágico va a ser. Cada tipo de objeto tiene su propio nicho, y algunos es poco probable que sean útiles para los PJs. Por ejemplo, las armas y armaduras nuevas requieren que los PJs dejen de utilizar las que ya tienen, lo que podría despertar reticencias a usar los nuevos objetos a menos que sean notablemente mejores, mientras que los objetos consumibles no tienen un impacto tan grande sobre el relato como los objetos permanentes.

NIVEL DEL OBJETO

Un objeto nuevo estará normalmente a unos pocos niveles de distancia de los PJs. Si es demasiado bajo, podría no ser interesante, y si es demasiado alto, podría ser demasiado poderoso o demasiado lucrativo si se vende.

COMPARACIÓN

En primer lugar, echa una ojeada a objetos similares. Por ejemplo, si quieres un objeto permanente que permita volar a alguien, mira la *escoba voladora*, que se mueve por voluntad propia a un lugar y por lo tanto no se puede utilizar para obtener una ventaja enorme durante un combate, y las *botas aladas* que sí se pueden usar. Esto te dará una idea del rango de niveles correcto y de las diferentes especificaciones y limitaciones de los objetos existentes. Incluso podrías ser capaz de ajustar una de ambas cosas un poquito para obtener lo que quieres con un esfuerzo mínimo.

EFFECTOS DE LOS OBJETOS

A continuación, utiliza el concepto y el papel del objeto para decidir sus efectos. Aquí es donde tu creatividad dará vida al objeto. Asegúrate de que haga algo emocionante y que anime a la interpretación. Un objeto mágico que no hace nada más que proporcionar un bonificador es mucho menos interesante, incluso si dicho bonificador es de peso, como por ejemplo en el caso de un arma mágica. Para determinar la potencia del objeto, ten en cuenta las aptitudes especiales que le quieres conceder, así como el bonificador por objeto que otorga (si lo hace).

Para consejos específicos sobre el tipo de objeto mágico que estás creando, comprueba Diseño por tipo en la pág. 83.

APTITUDES ESPECIALES

Al decidir qué aptitudes especiales son apropiadas para cada nivel, lo mejor es mirar conjuros similares para calibrar el efecto. Para la mayor parte de consumibles, el efecto debería ser menos poderoso que el mayor nivel de conjuro que un lanzador del nivel del objeto podría lanzar. Los pergaminos son casi lo más eficaz que puedes obtener (son del mismo nivel que tendría un lanzador de conjuros) pero requieren un lanzador que tenga el conjuro en su lista y utilizan el mismo número de acciones que lanzar el conjuro de la forma normal.

La forma más directa es en forma de una aptitud diaria. Para ello, el nivel del objeto debería ser por lo menos 2 niveles mayor que el nivel mínimo al que un lanzador de conjuros podría lanzar dicho conjuro por primera vez. Por ejemplo, si tu aptitud es casi tan potente como un conjuro de 3.^{er} nivel lanzado una vez al día (quizás *acelerar*), el objeto debería ser por lo menos 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 nivel de conjuro (como por ejemplo, conjuros de larga duración donde una vez al día equivale a permanente), por lo que un objeto específico que no conceda semejante conjuro podría tener poderes adicionales como bonificadores al mismo precio que una varita.

Si el objeto se puede activar múltiples veces al día, debería ser por lo menos 4 niveles superior (de 9.^o nivel en nuestro ejemplo). La frecuencia podría ir desde 2 veces al día hasta una vez por hora y cualquier cosa entre ambas. Elige lo que tenga sentido para permitir a los jugadores que usen el objeto más frecuentemente sin que llegue a ser constante o ilimitado de forma efectiva. La frecuencia apropiada, si está bien que tenga activaciones ilimitadas, varía ampliamente en función del conjuro. Los lanzamientos ilimitados de un truco están bien, pero un efecto equivalente en un conjuro que no es un truco raramente es una buena idea. Intenta construir un objeto de ese tipo sólo si estás seguro de las consecuencias. Los objetos que se pueden activar con frecuencia menor de una vez al día no aparecen muy a menudo, y por lo general encajan con aptitudes que tienen sentido fuera de los encuentros. Sigue siendo mejor ceñirse a las directrices para las aptitudes diarias, pero dichos objetos tienden a tener más propiedades, a menudo extrañas.

APTITUDES CONSTANTES

Si quieres que en efecto sea constante, fija su nivel y su Precio en consecuencia. Por ejemplo, supongamos que tu grupo es de nivel 16 y quieres concederles un objeto cuya temática gira alrededor del vuelo. Un conjuro de *volar* de 7.^o nivel dura ya una hora, por lo que un lanzamiento cubre una parte significativa del día de aventuras. Para que las cosas sigan siendo sencillas, decides crear una capa de 16.^o nivel que permita al portador volar de forma constante. Recuerda, se supone que algunos efectos no tienen que ser constantes, y esto podría distorsionar tu partida.

ACCIONES DE ACTIVACIÓN

¡Vigila al elegir el número de acciones que cuesta una activación! Una activación de 1 acción que lanza un conjuro con un tiempo

de lanzamiento de 2 acciones es drásticamente más poderosa en un encuentro de lo que debería ser un objeto con una activación de 2 acciones. Un objeto como ese es normalmente de un nivel mucho mayor, y funciona mejor con conjuros ‘utilitarios’ o con los que tienen una utilidad limitada en lugar de con los conjuros ofensivos. La apuesta más segura es utilizar el mismo número de acciones que cuesta habitualmente lanzar el conjuro.

ESCALA HASTA QUE ALGO DEJE DE SER ÚTIL

Algunos conjuros no son atractivos si su nivel es demasiado bajo. Por ejemplo, un objeto que lanza *manos ardientes* de 1.º nivel 3 veces al día podría ser de 5.º o de 6.º nivel. El problema es que escalar los conjuros tiene su mayor impacto a niveles bajos, por lo que dicho conjuro no es efectivo comparado con otras acciones que un PJ podría llevar a cabo. Si te has de equivocar, hazlo por el lado de menos activaciones y más impresionantes.

BONIFICADORES

Si tu objeto incluye bonificadores por objeto, comprueba en la tabla que viene a continuación los niveles de objeto mínimos a los que la aritmética del juego espera que se apliquen bonificadores permanentes. Un objeto de menor nivel podría conceder semejante bonificador de forma temporal, pero asegúrate de que no se convierte en permanente. Si un PJ suele forzar 3 o menos cerraduras al día, no hay diferencia alguna entre un bonificador +2 por objeto a forzar todas las cerraduras y una activación que concede un bonificador +2 por objeto a Forzar cerraduras tres veces al día.

Para los bonificadores al ataque, CA y a las salvaciones, los mínimos encajan con las *armas* y las *armaduras mágicas*. Puedes hacer que los objetos tengan estos bonificadores (como por ejemplo las *vendas de golpes poderosos*), pero ten en cuenta que compiten con las runas fundamentales.

Los bonificadores por habilidad se aplican a una gama de objetos mayor. Algunos tienen un uso más extendido, por lo que un objeto de Atletismo podría ser más caro que un objeto equivalente de Sociedad. Obtener un bonificador a la Percepción es especialmente valioso comparado con obtenerlo a una habilidad. El hecho de que un objeto sea del nivel mínimo para su bonificador no significa que dicho bonificador tenga que ser el único poder del objeto. Dicho objeto puede y debería tener un poder adicional interesante más allá del bonificador. Igualmente, un objeto podría ser de un nivel superior al mínimo pero, si es mucho mayor, sus aptitudes empiezan a competir con el siguiente bonificador.

TABLA 2-17: NIVELES PARA BONIFICADORES DE OBJETO PERMANENTES

Estadística	+1	+2	+3
Bonificador al ataque	2	10	16
CA	5	11	18
Salvación (runa resistente)	8	14	20
Habilidad/Percepción	3	9	17*

* Éste es también el nivel mínimo para los objetos de ápice.

DISEÑO POR TIPO

La siguiente directriz se aplica a objetos de diversos tipos.

ACEITES

Los aceites son consumibles que se aplican sobre los objetos o, más raramente, sobre las criaturas. Proporcionan una oportunidad interesante de aplicar efectos a otros objetos. Recuerda no diseñar

accidentalmente una poción con algo que debería ser tomado por vía oral; por ejemplo, ¡un PJ petrificado no puede beber una poción anti petrificante! Las acciones requeridas para usar un aceite dependen de la minuciosidad con la que se tenga que aplicar. Para una que se utiliza fuera del combate, se podría necesitar 1 minuto o más.

ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y las armaduras específicas reemplazan la oportunidad de añadir runas de propiedad, por lo que tienes mucho espacio para diseñar. Elige aptitudes que parezcan ligadas al hecho de que son armas o armaduras; por ejemplo, una espada flamígera que apunta a un enemigo para disparar rayos de fuego se ajusta más a la temática que una espada flamígera que lanza *muro de fuego* de forma inconexa.

Un objeto específico debería costar más que el arma o armadura base solo con las runas fundamentales, pero a menudo puedes descontar de forma significativa el coste de los componentes adicionales, como parte del nicho especial de un objeto específico. Ten cuidado con las armas o armaduras específicas que incluyan runas de propiedad además de aptitudes específicas únicas. Si concedes un descuento, podrías acabar con un objeto significativamente superior a uno construido utilizando el sistema normal de runas de propiedad. Eso no siempre es malo, puesto que sigue siendo cambiar personalización por potencia y puede resultar apropiado si el objeto tiene un lugar importante en tu relato. Asegúrate tan solo de que la diferencia no es demasiado drástica. Si tan solo pretendes crear un arma o una armadura con runas y sin aptitudes especiales adicionales, puedes hacerlo. El Precio de semejante objeto 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 podrías inspirarte en los dones de las reliquias que están en las págs. 96 a 105. Incluso si tu partida no utiliza reliquias, dicha sección tiene una gran cantidad de elecciones ordenadas por temática. Si lo haces, ten en cuenta que las aptitudes de las reliquias son normalmente más potentes de lo usual para su nivel, y que dichas aptitudes no se escalarían en un objeto mágico normal.

BASTONES

Tendrás que inventarte una temática y crear una lista de conjuros que encaje con la misma, normalmente de uno a tres por nivel de conjuro, y todos de la misma lista. Un bastón es por lo menos tres niveles mayor que el nivel mínimo al que un lanzador de conjuros puede lanzar el conjuro de mayor nivel que contiene, por lo que un bastón con conjuros de hasta 4.º nivel sería por lo menos un objeto de 10.º nivel.

ESCUDOS

Utiliza los *escudos recios* como estándar de comparación para la Dureza, los PG y el UR de un escudo para un escudo de dicho nivel. Tu nuevo escudo debería tener menos que dichos estándares puesto que hace algo más, y puedes utilizar la magnitud de la reducción para dejar sitio a aptitudes defensivas creativas.

ESTRUCTURAS

Las estructuras son evocativas y constituyen grandes objetos terciarios, extraños pero sin formar parte de una configuración de combate. Eso permite que su precio sea razonable, pero asegúrate de que no dan pie a abusos ocultos en los que la estructura altera drásticamente los encuentros. El rasgo estructura está para ayudar como punto de partida.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



POCIONES FRENTE A ELIXIRES

Las sustancias alquímicas y los objetos mágicos siguen una economía de precio similar basada en su nivel, pero los efectos de las pociones pueden ser un poco más amplios y más directamente mágicos. Los alquimistas pueden elaborar 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 en potencia con un conjuro de 9.º nivel, un alquimista podría llevar encima el equivalente a más de 40 conjuros de 9.º nivel y conjuros potencialmente apresurados gracias a la activación de una sola acción.

MUNICIÓN

La munición mágica es un consumible, lanzarla la destruye. Presta atención a si concedes una activación a las municiones: cualquier efecto grande y vistoso para su nivel debería tener casi siempre una, puesto que de lo contrario el efecto es esencialmente una acción gratuita encima de un Golpe. Esto es particularmente importante para la munición de nivel extremadamente bajo, puesto que un PJ de nivel alto podría utilizarla para cada Golpe sin importarle el coste. Si la munición no inflige daño normal por Golpe con un impacto, ¡acuérdate de decirlo! Que inflija daño es la opción por defecto.

OBJETOS PUESTOS

Los objetos puestos varían ampliamente en efecto, pero cada uno ocupa un lugar de los 10 objetos investidos de un PJ. Recuerda incluir la entrada de objeto puesto, si es aplicable (o si te puedes imaginar a alguien llevando 10 o más sin dificultad). Dónde se lleva el objeto debería encajar con sus efectos o bonificadores: unos zapatos deberían ayudar a moverte, unas gafas afectan a tu visión, y así sucesivamente. Igual que los objetos sostenidos, imagínate un PJ llevando puesto el objeto para hacerte una idea de cómo utilizar su magia.

Los objetos de cúspide son siempre por lo menos de nivel 17 y deberían tener aptitudes únicas además de su bonificador, igual que otros objetos.

OBJETOS SOSTENIDOS

Por lo general, los objetos sostenidos deberían requerir manipulación para usarse, con activaciones de Interactuar. A menudo son herramientas, instrumentos, objetos que se pueden arrojar y cosas parecidas. Imagínate a un PJ utilizando físicamente el objeto y qué aspecto tendría.

Recuerda que los PJs marciales tienen más difícil utilizar objetos sostenidos, en comparación con los lanzadores de conjuros o los PJs de manos libres como los monjes. Un bárbaro podría tener que renunciar al uso de un arma a dos manos para poder utilizar un objeto sostenido y por lo tanto es menos probable que use uno de ellos. Esto significa que podrías diseñar objetos sostenidos específicamente para PJs no marciales, o hacer que fueran objetos que un PJ marcial utiliza fuera del combate.

PERGAMINOS

Nunca tendrás que diseñar un nuevo pergamino, pero utilízalos como comparación al diseñar otros tipos de consumibles. Si estás diseñando un consumible que parece mucho mejor que un pergamino de su nivel (o más rápido de activar), probablemente deberías elevar el nivel del objeto o ajustar el efecto.

POCIONES

Las pociones son consumibles en el sentido más literal de la palabra; literalmente las consumes. Como quiera que la acción de beber no es fácil de dividir, tan solo se requiere una acción para activarlas. Esta ventaja hace que las pociones que duplican efectos de conjuro sean increíblemente poderosas y es la razón por lo que casi siempre son de mayor nivel que los pergaminos de efecto similar.

RUNAS

Las runas de propiedad son una forma divertida y versátil de personalizar armas y armaduras sin tener que desprenderse de los objetos previos. Cada una debería ser bastante simple, especialmente a niveles bajos, puesto que combinar runas puede hacer las cosas excesivamente complicadas. Compáralas con las demás propiedades para determinar el nivel correcto.

SUSTANCIAS ALQUÍMICAS

Las sustancias alquímicas son consumibles. Como quiera que los alquimistas pueden elaborar gran cantidad gratis, las sustancias alquímicas tienden a estar en el extremo más débil para su nivel, con Precios más bajos. Evita los efectos alquímicos que se parecen demasiado a la magia. La alquimia es capaz de hacer cosas fantásticas, pero debería tener su propio sello distintivo; dónde trases la línea dependerá de tu partida.

Las bombas alquímicas son como armas para los alquimistas y de forma prioritaria deberían infligir daño, con pequeños efectos adicionales. Las bombas existentes son grandes modelos. Los elixires son variados; asegúrate de no duplicar pociones, especialmente las que son altamente mágicas. Ten cuidado con los inconvenientes de los mutágenos; es fácil crear uno que no afecte a determinados PJs. Por ejemplo, fíjate en el mutágeno sereno. Si su inconveniente no afectara a los conjuros, los lanzadores basados en la Sabiduría que no utilizan armas no tendrían inconveniente alguno. Los venenos son una de las sustancias alquímicas más complicadas de diseñar, y lo mejor es limitarse a refinar uno de las que salen en las *Reglas básicas* para evitar la creación de algo excesivamente potente; compáralo con venenos del mismo tipo que tienen una incubación y una duración de etapa similar, puesto que las incubaciones y las duraciones más largas tienden a infligir daños mucho más drásticos. Los materiales alquímicos tienen un uso interesante para añadir algo de extrañeza. Pueden ser especialmente creativos e interesantes, pero tienden a no ser potentes.

TALISMANES

Como quiera que los talismanes se fijan por adelantado pero no requieren acción para quitarse, recompensan la planificación y la previsión. Los que pueden ser activados como una acción gratuita también tienen la mejor eficacia de acción de cualquier consumible. De la misma forma en que los pergaminos recompensan a los lanzadores de conjuros específicos, los requisitos de los talismanes recompensan tipos de PJ en particular. Los talismanes podrían conceder un solo uso de una dote, con un efecto adicional si el PJ ya la tiene. Piensa en los talismanes como la respuesta a los pergaminos de los PJs marciales, con el fin de expandir las opciones de quienes no lanzan conjuros en tu partida.

VARITAS

No necesitarás diseñar varitas mágicas básicas, pero a lo mejor te interesa una varita especial. Al diseñar una nueva varita especial,

el nivel de la misma debería ser entre 1 y 2 superior al de la varita básica, dependiendo de la magnitud del efecto especial. Recuerda que, si haces la varita 2 niveles superior, ahora compite con las varitas de un conjuro de un nivel superior, ¡por lo que los efectos especiales deberían compensar el coste!

ANOTA LAS CIFRAS

¡Casi has acabado! El paso final es anotar las cifras.

CD

Elige la CD de las aptitudes del objeto. No te equivocarás mucho si utilizas las clases de dificultad típicas de la Tabla 2-18. Sin embargo, un objeto con una función muy estrecha podría tener una CD hasta 2 mayor, y uno que obliga a hacer una salvación (como es el caso de las auras) normalmente es 2 menor. Cuanto más baja es la CD, más rápidamente queda obsoleto el objeto.

TABLA 2-18: 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

Utiliza las siguientes directrices para ponerle precio a los objetos.

OBJETOS PERMANENTES

Cada nivel de objeto tiene un rango de precios. Basándote en el papel y en las aptitudes del objeto, decide dónde colocarlo dentro de dicho rango. Hay muchas variaciones, y principalmente sólo tendrás que preocuparte del Precio si esperas que los PJs sean capaces de vender el objeto.

Los objetos principales cuestan casi el valor más alto para su nivel. Tienen un gran impacto en el combate o en las aptitudes del jugador. Esto incluye armas, armaduras y objetos de Percepción. El precio más alto es el de objetos como *armas mágicas*, *armaduras mágicas* y objetos de ápice. Por lo tanto, un *arma +1 de golpe* vale 100 po a 4.º nivel.

Los objetos secundarios, con valores intermedios, proporcionan beneficios secundarios significativos o potencian habilidades no de combate o de apoyo de elevadas consecuencias como Medicina o Artesanía.

Los objetos terciarios, de bajo valor, son extraños o muy específicos, y no suelen ser consustanciales con la construcción del PJ. Los que son especialmente extraños podrían quedar entre dos niveles.

TABLA 2-19: PRECIO DE LOS OBJETOS MÁGICOS PERMANENTES

Nivel	Precio	Objeto base
1	10 a 20 po	
2	25 a 35 po	<i>arma +1</i>
3	45 a 60 po	objeto que proporciona un +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 resistente</i>
9	575 a 700 po	objeto que proporciona un +2 a una habilidad
10	820 a 1.000 po	<i>arma +2 de golpe</i>
11	1.160 a 1.400 po	<i>armadura +2 resistente</i>
12	1.640 a 2.000 po	<i>arma +2 de golpe mayor</i>
13	2.400 a 3.000 po	
14	3.600 a 4.500 po	<i>armadura +2 resistente mayor</i>
15	5.300 a 6.500 po	
16	7.900 a 10.000 po	<i>arma +3 de golpe mayor</i>
17	12.000 a 15.000 po	objeto que proporciona un +3 a una habilidad, objeto de ápice
18	18.600 a 24.000 po	<i>armadura +3 resistente 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 resistente superior</i>

CONSUMIBLES

Los consumibles tienen un rango ligeramente más estrecho, con los objetos de mayor nivel como los pergaminos, las porciones de curación óptimas o los consumibles extremadamente útiles como una *poción de invisibilidad* en el extremo más alto.

TABLA 2-20: PRECIO DEL CONSUMIBLE

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 1.300 po
16	1.301 a 2.000 po
17	2.001 a 3.000 po
18	3.001 a 5.000 po
19	5.001 a 8.000 po
20	8.001 a 14.000 po

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

PECULIARIDADES DE OBJETO

Las peculiaridades de objeto son características peculiares que hacen que los objetos sean únicos de formas inusuales. Pueden hacer que los objetos individuales (en particular los permanentes) destaquen entre sí, y proporcionar atractivo adicional a los objetos mágicos más allá de sus beneficios mecánicos.

Puedes utilizar la tabla de más abajo para aplicar rápidamente una peculiaridad a cualquier objeto, como los que se encuentran como tesoro o los objetos nuevos que crea un PJ. En lugar de tirar los dados, podrías en su lugar elegir uno por ti mismo o inventar una peculiaridad nueva. Las peculiaridades de objeto no suelen tener efecto mecánico alguno, puesto que su única intención es dar color y ayudar a afinar detalles del mundo, aunque puedes añadir alguno si quieres. Dichos efectos

nunca deberían conceder más de un bonificador +1 por objeto o un penalizador -1 por objeto, e incluso en este caso la estadística o prueba a la que se aplica debería ser estrecha. Para una peculiaridad que concede a un objeto la capacidad de hablar, tú eliges el idioma basándote en la historia del mismo, o tu mejor aproximación a como debería ser dicha historia. Normalmente se trata de un idioma hablado por el creador del objeto.

TABLA 2-21: PECULIARIDADES

d%	Peculiaridad	Descripción
01	Melodioso	Cuando se utiliza, se oye una música apenas audible.
02	Altera la piel	El color de la piel del usuario cambia a uno brillante, como el azul o el verde.
03	Coral	Repite en una voz cantarina todo lo que dice el usuario.
04	Coloración de ánimo	El estado de ánimo del usuario afecta el color del objeto.
05	Hablador	Se pone a charlar sobre temas sin importancia.
06	Enrancador	La comida a 1 pie (30 cm) o menos se enrancia a un ritmo doble del normal.
07	Amistoso	Pide que se le presente todo aquel que se encuentra con el usuario.
08	Amortiguador	Los sonidos cercanos se amortiguan ligeramente.
09	Rúnico	Aparecen runas en la piel del usuario.
10	Cómodo	Puede servir como manta o como almohada.
11	Impermeable	El usuario permanece seco bajo la lluvia.
12	Torpe	Cuando está desatendido, derriba otros objetos pequeños a 1 pie (30 cm) de distancia o menos.
13	Apariencia elemental	Parece hecho de llamas, agua u otro material elemental.
14	Magnético	Los objetos pequeños y ferrosos de Impedimenta ligera o menor se adhieren a él.
15	Aberrante	Tiene tentáculos, dientes u otros rasgos poco atractivos.
16	Devorador de sueños	Las criaturas dormidas a 10 pies (3 m) o menos no sueñan.
17	Limpio	Permanece prístino a pesar de la suciedad.
18	Hambriento	Necesita comidas diarias, a menudo cosas extrañas como astillas de madera.
19	Oloroso	Huele como la última comida del usuario.
20	Llamativo	Surgen de él fogonazos de luz, chispas de color y otros efectos.
21	Rastro frondoso	Crecen plantas pequeñas por donde pisa el usuario, que permanecen durante 1 hora.
22	Quejumbroso	Refunfuña cuando no se lo usa.
23	Detector	Consciente de un animal o planta específica, como por ejemplo ardillas o hiedra venenosa, a 30 pies (9 m) o menos.

24	Mentiroso	Cuenta mentiras grandiosas y obvias.
25	Compresor	El usuario es ligeramente más bajito.
26	Atento	Se da la vuelta para darle la cara a la última criatura en tocarlo.
27	Soprano	La voz del usuario se vuelve más potente.
28	Menguante	Disminuye en tamaño cuando se usa.
29	Aromático	En sus inmediaciones el aire huele bien.
30	Templado	El objeto desprende una calidez suave.
31	Rastro legamoso	El usuario deja un rastro de limo por donde pasa, que permanece durante 1 hora.
32	Tetracromático	Los colores le parecen más vívidos al usuario.
33	Resonante	Los sonidos cercanos aumentan ligeramente.
34	Atractor de insectos	A su alrededor se arremolinan insectos inofensivos.
35	Lengua antigua	Habla en un idioma olvidado.
36	Sanguinario	La visión de la sangre hace que tiemble de anticipación.
37	Pulido	Altamente reflectante.
38	Escriba	Absorbe tinta durante 1 hora, permitiendo que sus puntas se utilicen como cálamos.
39	Sucio	Siempre lleva encima una capa de suciedad.
40	Alterador de ojos	El color de los ojos del usuario cambia.
41	Conservante	La comida a 1 pie (30 cm) o menos se estropea a la mitad de su ritmo habitual.
42	Frondoso	Pequeñas plantas crecen de él o sobre su superficie.
43	Húmedo	Tanto su usuario como él siempre están húmedos.
44	Animador	Ofrece ánimos cuando el usuario falla en una prueba.
45	Leal	Permanece a 5 pies (1,5 m) del usuario, como si lo llevaran con una correa.
46	Ritualista	Exige que el usuario lleve a cabo un acto sencillo cada mañana.
47	Inquieto	Se mueve lenta pero inquietamente.
48	Desplazado	Parece estar a una cierta distancia de donde realmente está.
49	Cariñoso	Proporciona consejos y recordatorios.
50	Proyector	La luz crea un efecto caleidoscópico.
51	Alterador del cabello	El color del cabello del usuario cambia.

52	Vigilante	Unos ojos que miran fijamente lo recubren.
53	Generoso	Fabrica pequeños detalles.
54	Soprano	La voz del usuario se vuelve más potente.
55	Goteante	Secreta un líquido inofensivo.
56	Alterador del sabor	La comida sabe distinta, como por ejemplo más dulce o más, salada.
57	Rebotante	Rebota si choca.
58	Lúcido	Las criaturas dormidas a 10 pies (3 m) o menos ven el objeto en sueños.
59	Decoroso	Insiste en que el usuario utilice un lenguaje educado.
60	Mal aspecto	Parece de pacotilla o hecho a base de retales.
61	Bailarín	Baila sin moverse cuando no se está usando.
62	Peludo	Cubierto por una fina capa de pelo.
63	Color poco usual	De un color extravagante, como por ejemplo una armadura color púrpura brillante.
64	Sonoro	Emite un tono puro cuando se le golpea.
65	Estrellado	Parece hecho a partir del cielo nocturno.
66	Compacto	Se pliega cuidadosamente en una forma más pequeña.
67	Nebuloso	Emite constantemente niebla o vapor.
68	Gorjeante	Arrulla o pía cuando se utiliza.
69	Equilibrado	Siempre permanece perfectamente vertical.
70	Protector solar	Su usuario nunca se quema con el sol.
71	Atractor de animales	Al usuario los siguen animales inofensivos.
72	Ostentoso	Obliga al usuario a moverse de forma dramática.
73	Trazador	Seguido por finos rastros de color.
74	Monologuista	Recita largas conferencias o discursos.
75	Presagiador	Hace predicciones misteriosas.
76	Adhesivo	Se adhiere ligeramente a cualquier superficie.
77	Levitador	Flota ligeramente por encima de una superficie.
78	Legamoso	Cubierto de una fina capa de lodo.
79	Comentarista	Hace comentarios sobre lo que le rodea.
80	Entumecedor	El usuario es menos sensible al dolor.
81	Cronometrador	Anuncia la hora actual.
82	Destacado	El usuario es ligeramente más alto.
83	Absorbente	Absorbe hasta una pinta (1 l) de líquido.
84	Facetado	Parece hecho de cristal o de gemas.
85	Burbujeante	Crea burbujas cuando se usa.
86	Volteador de imágenes	El usuario parece duplicado en un espejo.
87	Crecepelo	El cabello del usuario crece a un ritmo doble del normal.
88	Alternante	Su apariencia cambia lentamente.
89	Sudoroso	Se vuelve húmedo y pungente cuando se usa de forma extensa.
90	Brillante	Brilla y resplandece con la luz.
91	Fundente	Exuda una película gruesa cada mañana.
92	Resonante	Los sonidos alrededor del usuario tienen eco.

93	Sin sombra	Ni el objeto ni el usuario proyectan sombra alguna.
94	Narrador	Lleva un relato inscrito o conoce un relato que puede recitar cuando se le ordena.
95	Frío	Ligeramente frío al tacto.
96	Lavado de color	La visión del usuario cambia a una coloración en concreto, como por ejemplo sepia o monocromática.
97	Creciente	Crece en tamaño cuando se usa.
98	Flotante	Desciende lentamente cuando se deja caer.
99	Dos peculiaridades	Tira dos veces en la tabla y aplica al objeto ambas peculiaridades. Repite cualquier resultado de 99 o 100.
100	Dos peculiaridades	Tira dos veces en la tabla y aplica al objeto ambas peculiaridades. Repite cualquier resultado de 99 o 100.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

OBJETOS INTELIGENTES

Los objetos mágicos con mente propia llevan milenios siendo uno de los puntos fuertes de los mitos y de las fantasías. Cuando se integran en una campaña, se pueden convertir en personajes memorables por derecho propio.

Los objetos inteligentes son un tipo especial de objeto mágico que está a caballo entre el tesoro y el PNJ. Un objeto inteligente podría ser otro tipo de objeto: un artefacto (como *Serithbtial*, en la pág. 112), un objeto maldito (pág. 90) o incluso una reliquia (pág. 94) que crece junto a quien la empuña.

Introducir un objeto inteligente es una forma efectiva de alterar de forma sutil la dinámica del grupo. Un objeto inteligente funciona bien cuando su personalidad lo convierte en un complemento natural o en algo frustrante para su compañero: el PJ que inviste, sostiene o interactúa de alguna otra forma con el objeto. Un objeto inteligente que tan solo se puede comunicar con dicho PJ en particular es también una gran manera de animar a los jugadores que son un poquito más calmados, o los que son más lentos en hablar en una escena en la que todos los PJs pueden hablar con un PNJ en particular. Debido a su capacidad para actuar, inherentemente limitada, los objetos inteligentes representan un riesgo menor de robar protagonismo que otros PNJs que viajan junto al grupo.

REGLAS PARA LOS OBJETOS INTELIGENTES

Todos los objetos inteligentes tienen el rasgo inteligente. Los objetos inteligentes no se pueden elaborar por medios normales; por lo general se requiere un accidente, un acto divino o un sacrificio importante por parte del creador para conceder al objeto la esencia mental que necesita para ser inteligente y, en algunos casos raros, la esencia espiritual que necesita para tener alma propia. Debido a ello, los objetos inteligentes siempre son raros o únicos. Las estadísticas y las reglas normales para usar un objeto de este tipo se aplican igualmente a un objeto inteligente. Además, los objetos inteligentes tienen unas cuantas estadísticas de las que otros objetos carecen.

ALINEAMIENTO

Un objeto inteligente siempre tiene un rasgo de alineamiento, igual que cualquier otra criatura, incluso si no pertenece a una especie inteligente. Pocos objetos inteligentes son capaces de crecer y de cambiar su alineamiento y su naturaleza fundamental; la mayoría se fijan en el momento de su creación.

PERCEPCIÓN Y SENTIDOS

Un objeto inteligente que tiene algún sentido del mundo que le rodea tiene un modificador a la Percepción. Los objetos inteligentes tan solo disponen de los sentidos indicados en su entrada, en lugar del surtido sensorial típico de la mayoría de criaturas. Si un objeto inteligente se da cuenta de algo de lo que no se da cuenta su compañero, podría ser capaz de comunicarse con él y de hacérselo saber.

COMUNICACIÓN E IDIOMAS

Los objetos inteligentes casi siempre disponen de algún medio de comunicación; ¡una forma fácil de demostrar la inteligencia de un objeto! Las formas más comunes son mediante la empatía, el habla y la telepatía. El habla y la telepatía funcionan como para cualquier criatura, mientras que una conexión empática sólo permite al objeto compartir emociones. Las conexiones empáticas y telepáticas a menudo están limitadas, o bien al compañero del objeto, o a una cierta distancia. Si un objeto inteligente entiende o habla cualquier idioma, se indica entre paréntesis en su entrada de Comunicación. Si en el objeto no se indica que habla un idioma, sólo puede entender los idiomas indicados, no hablarlos.

HABILIDADES

Los objetos inteligentes podrían tener modificadores a las habilidades basadas en la Inteligencia, la Sabiduría o el Carisma que encajaran con su naturaleza.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Los objetos inteligentes tienen puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma aunque, debido a que son objetos inanimados, no tienen entradas de Fuerza, Destreza o Constitución.

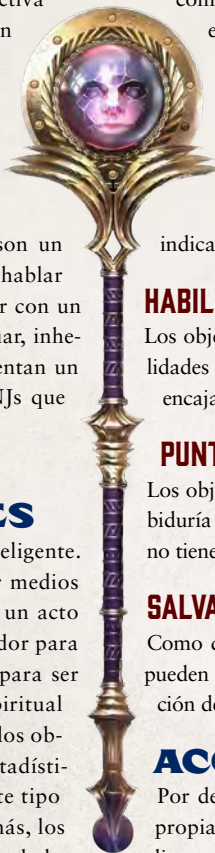
SALVACIÓN DE VOLUNTAD

Como quiera que tienen mente propia, los objetos inteligentes pueden verse sujetos a efectos mentales que requieren una salvación de Voluntad.

ACCIONES DE OBJETO

Por defecto, los objetos inteligentes tienen control sobre su propia magia, lo que quiere decir que un arma mágica inteligente podría negar los efectos de sus runas fundamentales y de propiedad si quisiera, y que los objetos inteligentes llevan a cabo sus propias activaciones cuando quieren. Los objetos inteligentes pueden utilizar normalmente 3 acciones por turno, actuando en el turno de su compañero. Dichas acciones no cuentan para el límite de 3 acciones de su compañero. Si alguna de sus activaciones requiere una reacción, disponen de ella.

Más allá de negar efectos mágicos y de comunicar su descontento, los objetos inteligentes sólo suelen influenciar o entorpecer a sus compañeros de formas sutiles. Si el objeto es un arma o una herramienta necesaria para una acción (como las herramientas de ladrón), por lo menos puede ser lo suficientemente disruptivo como para que su compañero sufra un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas asociadas, en gran medida como si éste utilizara un 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 incluye dichas aptitudes.



DISEÑO DE OBJETOS INTELIGENTES

Cuando te pones por vez primera a crear un objeto inteligente, pregúntate qué papel esperas que lleve a cabo en tu partida. A diferencia de cualquier otro objeto, un objeto inteligente es un personaje por derecho propio y se suma a la dinámica del grupo, por lo general de forma parecida a un PNJ menor que sigue al grupo durante toda la aventura. Esto significa que es importante tener en mente un papel claro. ¿Es el objeto un aliado en la peligrosa misión del PJ? ¿Un espíritu afín y un confidente? ¿Un estorbo para el PJ? ¿Un aliado moralmente ambiguo que merece la pena tener debido a su gran poder? ¿O quizás un alivio cómico? Una vez que sepas lo que quieres hacer con el objeto, puedes desarrollar su personalidad y sus aptitudes en paralelo, trazando vínculos temáticos entre ellos.

Al elegir valores para las estadísticas de los objetos inteligentes, a menudo querrás utilizar valores adecuados para una criatura de su nivel. Podrías utilizar valores mucho más bajos si quieres que tenga una debilidad, pero ten en cuenta que un modificador por Voluntad bajo lo hará particularmente fácil de controlar, lo que se puede convertir en un problema si tiene la capacidad de hacerle la vida imposible a su compañero. Como quiera que el objeto inteligente suele poder activar sus aptitudes por sí mismo, en realidad estás añadiendo un personaje adicional limitado al equipo, así que has de considerar que efecto va tener sobre los encuentros a los que se van a enfrentar los PJs. Por ejemplo, un objeto normal de alto nivel que permite a un PJ lanzar una *bola de fuego* de 3.º nivel cada asalto podría ser razonable puesto que cuenta para las acciones disponibles del PJ, pero el objeto inteligente añade dicha *bola de fuego* a cualquier otra cosa que hagan los PJs.

OBJETOS INTELIGENTES ESPECÍFICOS

Los siguientes, así como el artefacto inteligente *Seriththal* de la pág. 112, son unos pocos objetos inteligentes de ejemplo para que puedas empezar.

DIADEMA DEL GENIO

OBJETO 18

RARO N ADIVINACIÓN ÁPICE ARCANO INTELIGENTE

Uso diadema puesta; **Impedimenta** L

Percepción +22; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m), detectar magia constante

Comunicación habla (común, dracónico y otros 8 idiomas comunes)

Habilidades Arcanos +34, siete habilidades de Saber +28, Ocultismo +28, Sociedad +28

Int +8, **Sab** +8, **Car** +4

Vol +24

La *diadema del genio* es una *diadema de intelecto* que actúa normalmente como un profesor o mentor arrogante, a menudo alardeando de que tiene un intelecto superior certificado muy por encima de tu propia inteligencia, incluso tras añadir los beneficios que la diadema te concede. La *diadema del genio* te anima a aprender cosas por ti mismo en lugar de Recordar conocimiento por ti, aunque tus aliados o tú podríais aprovecharos de su arrogancia utilizando Engaño para engañarla y que lo haga ella. Además de permitirte que la actives, la

diadema puede utilizar la activación de *hipercognición* de la *diadema de intelecto* con sus acciones propias, aunque si lo hace es ella quien obtiene los beneficios en lugar de ti. Sólo la diadema puede utilizar la siguiente activación.

Activar ➡ (orden, Interactuar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La *diadema del genio* lanza *debilidad mental* a 7.º nivel.

ESCUDO DEL MÁRTIR

OBJETO 7

RARO LB ABJURACIÓN DIVINO INTELIGENTE

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Percepción +12; visión precisa 30 pies (9 m), oído impreciso 30 pies (9 m)

Comunicación habla (común y celestial)

Habilidades Diplomacia +15, Religión +13

Int +0, **Sab** +2, **Car** +4

Vol +15

Un *escudo del mártir* es un *escudo recio menor* imbuido con la comprensión y la compasión de un campeón devoto de un dios justo, como lomedae o Vildeis, que se sacrificó para salvar a un aliado. Además de intentar convertirte de buenas maneras a su religión, el *escudo del mártir* puede utilizar 1 reacción cada asalto en el que, cuando se lo alza, la utiliza para Bloquear con el escudo y así proteger a un aliado adyacente a ti, con los efectos de la dote Guardián escudo (*Reglas básicas*, pág. 112). El *escudo del mártir* utiliza esta reacción tanto si tú querrías hacerlo como si no. El *escudo del mártir* se puede mejorar a una forma más fuerte de *escudo recio* pagando la diferencia de coste entre su tipo actual y el nuevo tipo.

ESPAÑA CANTARINA

OBJETO 5

RARO CB ENCANTAMIENTO INTELIGENTE OCULTISTA

Uso sostenida en una 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 Interpretación +15

Int +2, **Sab** +2, **Car** +4

Vol +13 (+17 contra intentos de acallar su canto)

Una *espada cantarina* es una *espada larga* +1 de golpe imbuida con la consciencia de un bardo bullicioso, y por lo tanto canta constantemente y en todo momento. Una *espada cantarina* no puede dejar de cantar y de hecho no se comunica de otra manera. Una prueba de Diplomacia o de Intimidación contra su CD de Voluntad puede convencerla de acallar su cántico a un susurro durante 10 minutos, o 20 minutos con un éxito crítico, aunque rápidamente se molesta con cualquiera que lo hace de forma repetitiva. La *espada cantarina* puede invertir sus acciones para atacar por cuenta propia, con los efectos de una activación de un arma *danzante*, excepto que su modificador al ataque es +12. Además, puede llevar a cabo las siguientes activaciones; cada una lanza un conjuro de composición y sigue todas las reglas usuales de las composiciones.

Activar ➡ (orden) **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La *espada cantarina* lanza *inspirar valor*.

Activar ➡ (orden) **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto** La *espada cantarina* lanza *inspirar defensa*.

Activar ➡ (orden) **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** Tú o un aliado tuyo a 60 pies (18 m) o menos hacéis una tirada de salvación contra un efecto auditivo; **Efecto** La *espada cantarina* lanza *contrarrestar Interpretación*.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

OBJETOS MALDITOS

Si bien los objetos mágicos pueden ser armas potentes en el arsenal de cualquier aventurero, la magia puede ser impredecible y no siempre es benigna. Los objetos malditos son creaciones mágicas poco usuales que tienen un efecto malicioso sobre los incautos y pueden obligar a sus portadores a hacer elecciones difíciles.

Los objetos malditos casi nunca se crean de forma intencional; incluso quienes se proponen maldecir un objeto encuentran la labor increíblemente difícil o incluso imposible. Dichos objetos son el resultado de contratiempos mágicos, de una elaboración deficiente o de la interferencia de fuerzas siniestras en su creación. Muchos especifican cómo funciona su maldición, pero las maldiciones son volubles y tú como DJ eres quien determina cómo funcionan las maldiciones en tu partida. Debido a estos factores, un objeto con el rasgo maldito siempre es raro.

Identificación de objetos malditos: los objetos malditos a menudo parecen ser objetos mágicos normales, puesto que la magia que deforma su funcionamiento también disfraza su maldición de los intentos de detectarla. A menos que consigas un éxito crítico al identificar un objeto maldito, aparece simplemente como algo útil o benigno. Un éxito crítico revela tanto la presencia de la maldición como la naturaleza exacta de la misma.

Eliminación de objetos malditos: muchos objetos malditos no se pueden tirar. Algunos utilizan la magia para fusionarse con quienes los empuñan, haciendo imposible quitarlos, mientras que otros se sintonizan con su propietario y vuelven incluso si se tiran (esta sección utiliza el término ‘fusionarse’ para describir una y otra situación). En muchos casos, este rasgo tan solo se revela una vez que el objeto maldito ha sido desencadenado por vez primera o después de investirlo por vez primera, lo que permite al usuario desarrollar un falso sentido de la seguridad. Los objetos malditos fusionados se pueden quitar designando a su propietario como objetivo de un conjuro de *quitar maldición* o magia similar. Si el conjuro tiene éxito, el objeto se puede tirar, pero nada previene que vuelva a maldecir a la misma criatura si se cumplen las condiciones, con lo que lo mejor es deshacerse del objeto rápidamente. Los objetos malditos investidos que no se pueden quitar continúan contando para el total de objetos investidos de un PJ, incluso sin reinvestirlos cada día.

OBJETOS MALDITOS ESPECÍFICOS

Los siguientes son unos pocos ejemplos de objetos malditos.

ANILLO DE LA VERDAD

OBJETO 10

RARO ENCANTAMIENTO INVESTITO MÁGICO MALDITO

Uso puesto; Impedimenta –

Este anillo parece ser un *anillo de mentiras*, pero cuando se inviste, una investigación más detallada revela unas alas angelicales y unas criaturas divinas ocultas en la faz del anillo. Cuando inviertes el anillo, te vuelves incapaz de decir una mentira deliberada, ni hablando,

ni por escrito. Si intentas omitir la verdad o construir tus frases de forma verídica pero engañosa, haz una prueba plana CD 11; con un fallo, el propio anillo espeta la verdad (tal y como tú la crees) como respuesta. Mantenerse en silencio no activa la maldición del anillo.

Una vez se ha activado la maldición por vez primera, el anillo se fusiona contigo.

ARMADURA DE LA MEDUSA

OBJETO 14

RARO INVESTITO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso armadura puesta; Impedimenta 3

Esta *cota de escamas +2 adamantina* parece llevar una runa de *fortificación*, pero no concede ninguno de sus efectos. Siempre que sufres un impacto crítico, después de anotarte el daño quedas petrificado durante 1 asalto. Una vez se ha activado la maldición por primera vez, la armadura se fusiona contigo.

BOLSA DE COMADREJAS

OBJETO 4

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO

Uso sostenida en dos manos; Impedimenta 1

Este objeto parece ser una *bolsa de contención* tipo I y funcionar como ella, hasta que intentas recuperar un objeto de la misma. Siempre que recuperas un objeto de una *bolsa de comadreja*, haz una prueba plana CD 11. Con un éxito, recuperas el objeto de la forma habitual. Con un fallo, el objeto que recuperas se transforma en una comadreja; esto no afecta a artefactos, a objetos malditos o a otros objetos difíciles de destruir.

Esta comadreja tiene las estadísticas de una rata gigante (*Bestiario*, pág. 295), excepto que es Menuda y exuda un aura de magia de transmutación. La comadreja no tiene lealtad alguna hacia ti y normalmente intenta huir lo más rápido posible. Si la comadreja es designada como objetivo de un conjuro de *quitar maldición* o efecto mágico similar, se transforma de nuevo en el objeto original que fue extraído de la *bolsa de comadreas*. Si muere o la matan, la comadreja desaparece y el objeto queda destruido de forma permanente. Como quiera que la comadreja es un objeto transformado, no obtienes ningún beneficio de los que obtendrías habitualmente por atacar a una criatura, derrotarla, dañarla o cosas similares, pero obtienes cualquier beneficio debido a destruir un objeto.

BOLSA DEVORADORA

OBJETO 7 O MÁS

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO

Uso sostenida en dos manos; Impedimenta 1

Este objeto parece ser una *bolsa de contención* y funcionar como ella, pero en realidad es el orificio de alimentación de una extraña criatura extradimensional. Toda materia animal o vegetal guardada en la bolsa tiene una probabilidad de despertar el interés de la misma. Siempre que metes la mano en la bolsa para recuperar un objeto o colocas en la misma un animal o vegetal (o un producto animal o vegetal), haz una prueba plana CD 9. Con un éxito, la bolsa ignora la



BOLSA DEVORADORA

intrusión. Con un fallo, la bolsa devora el material desencadenante, eliminándolo de este reino de existencia; la bolsa no puede devorar artefactos ni otros objetos similarmente difíciles de destruir. Si el material desencadenante no está por completo dentro de la bolsa, como por ejemplo cuando alguien mete la mano dentro, la *bolsa devoradora* intenta arrastrarlo hacia dentro por completo mediante una acción de Presa, con un bonificador al Atletismo determinado por el tipo de bolsa. Con un éxito, devora por completo a la víctima o al objeto.

Tipo I; Nivel 7; bonificador al Atletismo +15; funciona como una *bolsa de contención* tipo II

Tipo II; Nivel 11; bonificador al Atletismo +21; funciona como una *bolsa de contención* tipo III

Tipo III; Nivel 13; bonificador al Atletismo +24; funciona como una *bolsa de contención* tipo IV

BOTAS DE BAILE

OBJETO 11

RARO ENCANTAMIENTO INVESTITO MÁGICO MALDITO

Uso calzado puesto; **Impedimenta** L

Estas botas actúan como unas *botas élficas mayores*, pero reaccionan exageradamente a un esfuerzo físico fuerte. Cuando las llevas puestas, la maldición se activa cada vez que haces una prueba de Atletismo o das más de una Zancada en un solo asalto durante un encuentro. Las botas lanzan un conjuro de *danza incontrolable* de 8.º nivel sobre ti, y además fallas automáticamente tu salvación. Una vez se ha activado la maldición por vez primera, las botas se fusionan contigo.

CAPA DE INMOLACIÓN

OBJETO 7

RARO EVOCACIÓN INVESTITO MÁGICO MALDITO

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Con el aspecto de una capa mágica, como por ejemplo una *capa élfica*, este atuendo está hecho con un tejido altamente volátil. Al llevarlo puesto, si sufres daño por fuego sufres además 1d10 daño persistente por fuego. Si tuvieras que sufrir más daño por fuego mientras está activo el daño persistente por fuego, no hay efecto adicional. Puedes apagar el daño persistente por fuego de la forma habitual.

Toda criatura que te impacta con un ataque sin armas cuerpo a cuerpo mientras estás sufriendo este daño persistente por fuego sufre tanto daño por fuego como el daño por fuego persistente que tú sufriste en el turno anterior. Una vez se ha activado la maldición por primera vez, la capa se fusiona contigo.

CAPA VENENOSA

OBJETO 13 O MÁS

RARO INVESTITO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso capa puesta; **Impedimenta** L

Esta capa de aspecto inocuo está asociada con un tipo de veneno que se define a la creación de la misma. A menudo aparece como una *capa clandestina* o una *capa del murciélago* a ojos de los incautos. Cuando vistes esta capa, pierdes cualquier resistencia al daño por veneno y siempre que sufres daño cortante o perforante en combate, quedas expuesto al tipo de veneno asociado a la *capa venenosa* sin período de incubación, incluso si no es un veneno de herida. Una vez se ha activado la maldición por primera vez, la capa se fusiona contigo.

Tipo I; Nivel 6; Veneno veneno de escorpión gigante

Tipo II; Nivel 10; Veneno acónito

Tipo III; Nivel 13; Veneno veneno de gusano púrpura

Tipo IV; Nivel 17; Veneno cicuta

COLLAR DE ESTRANGULAMIENTO

OBJETO 15

RARO INVESTITO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso collar puesto; **Impedimenta** L

Este bello collar parece ser un objeto mágico como un *collar de bolas de fuego* o un *colgante de ocultismo*. Al ponérselo se bloquea mágicamente en su lugar, de forma sospechosamente apretada, y se fusiona contigo. Cuando entras en una situación de tensión extrema (a determinar por el DJ) el collar se aprieta alrededor de tu cuello, asfixiándote (*Reglas básicas*, pág. 478) e infligiéndote 30 daño contundente al final de cada uno de tus turnos. Una vez por asalto, puedes invertir una acción para hacer una prueba de Atletismo CD 34 o una salvación de Fortaleza; un éxito significa que no sufres daño en ese turno, pero continuas asfixiándote. El collar se aflojará después de que lleves muerto un mes.

GARRA DE MONO

OBJETO 20

RARO DESVENTURA MÁGICO MALDITO NIGROMANCIA

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** L

Esta mano seca y retorcida está cerrada en forma de puño, esperando que una criatura la recoja. Cuando sostienes la *garra de mono*, la mano se abre revelando tres dedos ajados. La *garra de mono* te concede tres deseos, doblando un dedo tras otro. Una vez recoges la *garra de mono*, no puedes tirar la mano hasta que vuelve a ser un puño cerrado por haber lanzado sus tres deseos. Todo intento de tirar la mano, incluso con los efectos de un conjuro de *milagro* o de *deseo*, son baldíos puesto que reaparece entre tus posesiones al cabo de 1d4 horas; durante dicho intervalo, no funciona para ninguna otra criatura. La mano vuelve incluso si otra criatura te la roba. Una vez has formulado tus 3 deseos, la *garra de mono* utiliza *cambio de Plano* para viajar a un punto al azar del Multiverso.

Siempre que la *garra de mono* te oye pronunciar una declaración que suena como un *deseo*, incluso si no utilizas las palabras 'deseo que', se activa y concede una versión retorcida y horripilante de tu *deseo*, proporcionando cualquier efecto que encaje dentro de las posibilidades de *alterar la realidad*, *milagro*, *fenómeno primigenio* o *deseo*, y potencialmente un efecto mayor a discreción del DJ.

GUANTES DE DESCUIDO

OBJETO 7

RARO ABJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL INVESTITO MÁGICO MALDITO

Uso guantes puestos; **Impedimenta** L

Estos guantes parecen *guantes de almacenamiento* y funcionan igual que ellos, pero repelen todo objeto no almacenado en los guantes. Cuando se llevan puestos, siempre que interacciones para desenvainar o sostener un objeto, haz una prueba plana CD 11. Con un éxito, lo haces de la forma habitual. Con un fallo, en su lugar lanzas el objeto 15 pies (4,5 m) en una dirección aleatoria. Puedes utilizar una reacción para hacer una salvación de Reflejos CD 23, lo que hace que el objeto caiga a tus pies si tienes éxito. Sacar el objeto almacenado en los guantes no desencadena la maldición. La primera vez que se activa la maldición, los guantes se fusionan contigo.

PIEDRA DE PESO

OBJETO 2

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO



GARRA DE MONO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

Uso sostenida en una mano; Impedimenta L

También conocida como imán de suelo (*NdT: juego de palabras entre 'loadstone' y 'lodestone'*), esta pequeña piedra parece no ser mágica y tiene un brillo atractivo, dando la impresión de que podría ser un objeto valioso, un objeto notable o una piedra mágica de algún tipo. Cuando has llevado la piedra en tu persona durante 1 minuto, se activa su maldición: su tamaño no cambia, pero de repente incrementa su peso a Impedimenta 5. Este peso adicional no hace que la piedra inflija más daño si se arroja o se usa como arma. Reaparece entre tus posesiones al cabo de 1 minuto de tirarla, y no se puede destruir ni tirar de forma permanente, ni siquiera meterla en un recipiente (como una *bolsa de contención*) que reduzca o niegue su Impedimenta, hasta que se someta a un conjuro de *quitar maldición* o efecto mágico similar. Una vez se ha activado la maldición por primera vez, la piedra se fusiona contigo.

MALDICIONES DE OBJETO

La mayor parte de maldiciones alteran un objeto base. Las maldiciones de objeto alteran su objeto base, en gran medida como una runa de propiedad, aunque no se pueden detectar ni identificar a menos que una criatura consiga un éxito crítico en una prueba para Identificar el objeto. Una maldición se puede aplicar a los tipos específicos de objetos mágicos indicados en su entrada de Uso. Normalmente las maldiciones no se pueden eliminar y transferir del objeto aunque, a discreción tuya, una y otra cosa pueden ser posibles una vez rota la maldición. Si los PJs consiguen romper la maldición, el objeto recién liberado de la misma podría resultar bastante valioso.

ATRAEFLECHAS

MALDICIÓN 8

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO

Uso maldice armaduras o escudos

Un objeto afectado por una maldición *atraeflechas* te protege de forma normal, pero atrae como un imán los ataques a distancia. Siempre que una criatura a 120 pies (36 m) o menos falla con un ataque a distancia, debe repetir la tirada de inmediato contra tu CA, afectándote dependiendo del resultado de la nueva tirada de ataque. La maldición *atraeflechas* sólo se activa si eres un objetivo válido. Las criaturas que intentan fallar voluntariamente un ataque a distancia no la activan. Una vez se ha activado la maldición por vez primera, el objeto se fusiona contigo.

DEGENERATIVA

MALDICIÓN 5

RARO ÁCIDO MÁGICO MALDITO NIGROMANCIA

Uso maldice un arma

Fallo hace que el arma se desmorone. Siempre que fallas críticamente una tirada de ataque con el arma, la maldición *degenerativa* inflige 1d10 daño por ácido a la misma, ignorando sus Durezas y resistencias.

DEPENDIENTE

MALDICIÓN 9

RARO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso maldice equipo usado para habilidades o bien un arma.

La maldición *dependiente* hace que el objeto sólo funcione de forma adecuada en determinadas circunstancias. Siempre que utilices el objeto para llevar a cabo una prueba de habilidad o uses el arma en combate, tu grado de éxito será uno peor que el resultado aparecido en el dado si no se cumplen dichas condiciones específicas. Los tipos más comunes de maldiciones dependientes son nocturna o diurna (funcionar con normalidad sólo de noche o sólo de día, respectivamente) pero hay maldiciones más restrictivas, como por ejemplo una maldición que restringe el uso del objeto a estar bajo tierra o una maldición que permite al objeto funcionar de forma efectiva tan solo durante el otoño.

DEPRIMENTE

MALDICIÓN 3

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO

Uso maldice armaduras

Cuando vistes esta armadura, aparece sobre tu cabeza una nube del tamaño de tu persona, empieza a llover sobre ti y la armadura se fusiona contigo. Esto apaga toda llama no cubierta y empapa todo objeto que lleves puesto o sostengas, estropeándolo potencialmente. Los estados fríos son un paso peores bajo la nube, y a discreción del DJ podrías tener otros problemas, como por ejemplo que interfiera con el sueño.

CAPA VENENOSA

EXAGERACIÓN

RARO EVOCACIÓN MÁGICO MALDITO

Uso maldice un arma

El arma brilla con una luz excesiva a cada ataque. En un impacto crítico con el arma, quedas cegado hasta el final de tu turno y sufres los efectos de un conjuro de *fuego feérico* hasta el inicio de tu siguiente turno.

FAMÉLICA

RARO EVOCACIÓN MÁGICO MALDITO

Uso maldice un anillo, bastón o varita

Una maldición *famélica* extrae poder del cuerpo del usuario. Siempre que activas el objeto, te notas increíblemente hambriento y empiezas de inmediato a pasar hambre (*Reglas básicas*, pág. 500). Requieres 10 veces más comida de lo habitual para el día siguiente.

INCENDIARIA

RARO EVOCACIÓN FUEGO MÁGICO MALDITO

Uso maldice un anillo, bastón o varita

Una maldición *incendiaria* crea fallos en los senderos místicos que canalizan la magia a través del objeto, permitiendo que el poder residual se escape en forma de chispas. Siempre que activas el objeto mágico, un aliado al azar a 30 pies (9 m) o menos sufre 1d10 daño persistente por fuego. Si no hay aliado alguno dentro del alcance, el daño lo sufres tú. A discreción del DJ, en su lugar esta maldición podría hacer arder un objeto desatendido o el entorno circundante.

MANCILLANTE

RARO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso maldice equipo o un arma

Esta propiedad está asociada a un color específico, definido en el momento de la creación de la maldición. Siempre que utilizas el equipo afectado mientras llevas a cabo una acción de manipular con otro objeto, el segundo objeto queda permanentemente manchado del color asociado. Por ejemplo, si has utilizado un juego de *ganzúas mancillantes* amarillas para abrir una puerta, la cerradura quedaría permanentemente manchada de amarillo. Este cambio de color no persiste de forma antinatural, y se puede cambiar mediante cualquier método mundano normal o mágico.

MARCHITANTE

RARO MÁGICO MALDITO NIGROMANCIA

Uso maldice un anillo, bastón o varita

Una maldición *marchitante* seca la carne vulnerable. Siempre que activas el objeto, uno de tus dedos se vuelve negro y se cae. Sufres un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Latrocinio y a las tiradas de ataque basadas en la Destreza con una mano a la que le falten 2 o 3 dedos; si pierdes más de 4 dedos en una mano, no puedes utilizarla para sostener objetos o llevar a cabo acciones de manipular. Dichos dedos se pueden reemplazar mediante magia, pero por lo demás se pierden para siempre. El DJ tiene la última palabra sobre cómo afecta esta maldición a criaturas con apéndices inusuales o con cantidades de dedos diferentes a lo habitual.

MALDICIÓN 5



ANILLO DE LA VERDAD

MORDEDURA SANGRIENTA

RARO MÁGICO MALDITO NIGROMANCIA

Uso maldice un arma cortante o perforante

Un arma de *mordedura sangrienta* es despertada por la violencia y alimentada por la sangre. Cuando llevas a cabo un ataque con éxito con dicha arma, inflige una herida con 1d6 daño persistente por sangrado (además de su daño normal), pero también te inflige 1d6 daño persistente por sangrado a ti. La maldición permanece durmiente hasta que el arma impacta a una criatura, en cuyo momento, unas espinas negras surgen del arma y se clavan en tu cuerpo; el arma se fusiona contigo y no puedes utilizar la mano que la empuña para ningún otro propósito. Si el arma es a dos manos, sólo se fija a una mano (a elección del DJ).

PAVONEO

RARO ENCANTAMIENTO MÁGICO MALDITO

Uso maldice un arma

Las armas con la maldición del *pavoneo* inspiran en quienes las empuñan un exceso de confianza, exigiendo estilo por encima de pragmatismo. Siempre que reduces a un enemigo a 0 PG, pierdes todas las acciones restantes de tu turno porque te ves obligado a hacer una floritura, a alardear, a hacer posturas o a perder su tiempo de alguna otra forma como respuesta.

RAUCA

RARO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Uso maldice un arma

Si bien una maldición *rauca* resulta más irritante que letal, es la antítesis de la sutileza. Siempre utilizas el objeto afectado y debes gritar a pleno pulmón lo que intentas hacer con él, desbaratando cualquier intento de sigilo. Si no anuncias tu acción o lo haces con un volumen de voz no apropiado, ésta se convierte en un fallo crítico de forma automática.

TRAICIONERA

RARO EVOCACIÓN MÁGICO MALDITO

Uso maldice un arma

Un arma con la maldición *traicionera* retuerce el espacio en respuesta a desventuras catastróficas. Siempre que fallas de forma crítica un Golpe con esta arma, se retuerce sobre sí misma (o su proyectil gira en mitad del aire) para acertarte en la espalda como si te hubieras dado a ti mismo, infligiendo automáticamente daño máximo.

TRANSPOSICIÓN ERRÁTICA

RARO CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL MÁGICO MALDITO

Uso maldice un arma

Esta maldición estalla con magia de teletransporte incontrolada cuando se activa, transportando criaturas a través del campo de batalla de forma poco fiable. Con un impacto crítico con el arma afectada tú y un aliado tuyo a 60 pies (18 m) o menos (elegido al azar) os teletransportáis para intercambiar vuestras posiciones. Si cualquiera de las criaturas afectadas no cabe por entero en su nuevo espacio, es colocada en la siguiente casilla disponible.

MALDICIÓN 6

MALDICIÓN 11

MALDICIÓN 3

MALDICIÓN 4

MALDICIÓN 11

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

RELIQUIAS

Algunos objetos mágicos extraordinarios aumentan de poder junto a un PJ, obteniendo aptitudes que se suman a la leyenda de un aventurero. Se llaman reliquias, y tener una puede definir a un PJ más que cualquier otro objeto mágico.

Una reliquia empieza como un objeto sencillo, llamado una semilla de reliquia, que es poco más que un objeto funcional con un efecto mágico menor asociado al mismo. Conforme el poder del propietario de la reliquia aumenta, también lo hace la reliquia. Desarrolla dones, que son nuevas aptitudes y activaciones mágicas. Estas aptitudes pueden estar relacionadas temáticamente con la reliquia, el PJ o la naturaleza de la campaña. Si una reliquia se transfiere a otro PJ, este proceso empieza de nuevo, a veces concediendo las mismas aptitudes a lo largo del tiempo, pero posiblemente abriendo la puerta a poderes enteramente nuevos. Si alguien le quita la reliquia a su propietario, suele funcionar durante un tiempo, aunque podría perderlo de forma incremental a lo largo del tiempo si no se devuelve. Los cambios que sufre la reliquia en semejante circunstancia quedan a tu albedrío, y deberían encajar con el relato.

La decisión de añadir reliquias a la partida queda enteramente a discreción tuya como DJ. Si decides hacerlo, necesitarás ajustar un poco el tesoro. También es inteligente considerar cuántos jugadores esperas que acaben con reliquias. ¿Obtendrá

una cada uno de ellos? ¿O sólo habrá una o dos, vinculadas a la temática de la campaña?

CÓMO DESCUBRIR UNA RELIQUIA

Algunas reliquias podrían empezar como objetos ordinarios con una historia rica. Podrían formar parte del equipo inicial de un PJ, y descubrirse sus verdaderos poderes más adelante durante el juego. Otras reliquias se pueden obtener durante el juego como parte del desarrollo de la historia. Sea cual sea su origen, estos poderosos objetos podrían parecer poca cosa al principio, pero contienen el potencial de convertirse en algo auténticamente grande.

Por ejemplo, un amuleto viejo y deslustrado que se encontró alrededor del cuello de un rey enterrado podría resultar ser un objeto de profundo significado histórico, capaz de despertar un gran poder. La espada familiar, de aspecto ordinario, que ha pasado de mano en mano a lo largo de las generaciones, podría desatar un potencial oculto gracias a las gestas de su propietario.

Los PJs podrían reconocer de inmediato una reliquia por su aptitud, o podrían llevarla durante algún tiempo antes de que su auténtica naturaleza se hiciera aparente. La historia de una reliquia debería ser el relato de un descubrimiento. Al principio, el portador de la reliquia no entiende por completo el poder del objeto, o podría ser incapaz de utilizarlo, averiguando sus aptitudes tan solo después de un acontecimiento trascendental o de un avance fortuito. Al final, las reliquias son herramientas poderosas al servicio del relato, que funcionan como un valioso vínculo a la narrativa, pero su crecimiento y su desarrollo están en tus manos. A causa del lugar que las reliquias tienen en el relato, ni están a la venta, ni se pueden elaborar.

Presta atención a los trasfondos de los PJs en busca de reliquias potenciales, y busca lugares en tu narrativa que pudieran ser adecuados a una reliquia de la campaña. Si estás pensando en utilizar reliquias en tu partida, haz que tus jugadores lo sepan por adelantado, puesto que sus ideas y sus planes te pueden orientar y proporcionarles una implicación mayor en ellas.

RELIQUIAS DE BAGAJE

Una reliquia de bagaje está vinculada con la historia de un PJ, y su forma y sus aptitudes deberían inspirarse en la historia de la vida de su PJ o en el pasado del objeto. La reliquia podría ser un regalo de un amigo o de un mentor, una herencia de la familia del PJ, un objeto encontrado durante su etapa formativa o incluso el primer objeto elaborado por éste. El jugador debería seleccionar la forma que adopta la reliquia (una espada larga baqueteada, un anillo de cobre o una capa roja ajada, por ejemplo).

RELIQUIAS DE CAMPAÑA

Una reliquia de campaña surge de la historia continuada de la campaña. Tú decides todo lo relativo a dicho objeto, desde su for-



ma hasta sus aspectos (descritos a continuación) como parte de la historia de la campaña. Utiliza las reliquias de campaña para reforzar y presagiar las temáticas de tu partida. Después de todo, las reliquias acuden a quienes las necesitan para llevar a cabo grandes gestas, por lo que encontrar una reliquia con los aspectos perfectos para tus futuros desafíos es completamente probable. A diferencia de las reliquias de trasfondo, las de campaña suelen tener aptitudes mágicas cuando se encuentran por vez primera.

ASPECTOS DE UNA RELIQUIA

Cada reliquia está asociada con diversos aspectos (normalmente dos) que evidencian su concepto global y su propósito. Cada uno de los dones individuales tiene un aspecto asociado. Deberías seleccionar casi siempre dones con un aspecto que encaja con uno de los que tiene la reliquia. Por ejemplo, una daga de bronce recuperada de la Ciudad de Bronce podría tener los aspectos fuego y mente, lo que significa que podría tener el don destello de fuego (que tiene el aspecto fuego), pero no el don geoda rodante (que tiene el aspecto tierra).

Por lo general puedes determinar fácilmente por lo menos un aspecto de una reliquia fijándote en la historia del objeto o en la personalidad del PJ. Por ejemplo, si un jugador decide que su reliquia de bagaje es una maza oxidada que empuñara su tata-rabuela en batalla contra hordas de muertos vivientes, la maza podría tener el aspecto vida, puesto que se utilizó para abatir incontables criaturas muertas vivientes. No pasa nada si dejas que un jugador elija un aspecto para una reliquia de bagaje; a través del juego, el objeto revelará otro aspecto asociado con el mismo. En el ejemplo previo, la maza podría revelar que también tiene poderes contra los demonios, en cuyo caso sus aspectos podrían ser celestial y vida.

CÓMO AVANZA UNA RELIQUIA

Cuando el portador de una reliquia lleva a cabo gestas poderosas y hace avanzar el relato, la reliquia se hace más fuerte. El avance más básico de una reliquia es su nivel, que siempre coincide con el de su propietario. Las armas y las armaduras pueden obtener runas fundamentales de la forma normal. Tú eres quien decide qué runa de propiedad se puede añadir a una reliquia en concreto (si es que se puede); por defecto, las reliquias no pueden tener runas de propiedad, igual que cualquier otro objeto específico.

El avance más complejo procede de los dones. La Tabla 2-22: Dones para reliquias muestra el número típico de dones que debería tener una reliquia en un nivel determinado, pero las reliquias no la siguen de forma estricta. En su lugar, los dones surgen según el ritmo del relato, las necesidades de la campaña y la relación entre el PJ y la reliquia. En términos generales esto equivale a que una reliquia obtiene un don por cada 4 niveles que tiene su portador, pero esto podría fluctuar según progrese la campaña. Por ejemplo, una reliquia podría obtener su primer don a 4.º nivel, después de que su portador derrote a un poderoso enemigo. Después podría ganar el segundo a 7.º nivel, tras llevar a cabo un ritual especial. Esa misma reliquia podría no obtener otro don hasta 13.º nivel y de nuevo a nivel 16.º cuando el jugador alcanza otros hitos principales.

Los tipos de don (menor, mayor y superior) indican su nivel general de poder. De nuevo, la tabla indica lo que es generalmente apropiado a determinados niveles, pero puedes alterarlo como

creas oportuno. Por lo general, deberías evitar la concesión de un don menor a 10.º nivel o superior, porque no va a ser nada impresionante, aunque algunos de ellos se escalan lo suficientemente bien como para resultar interesantes a niveles altos. La entrada Equivalente en po para cada don te ayuda a determinar en qué cantidad deberías reducir el tesoro al utilizar reliquias (consulta Cómo ajustar el tesoro más abajo).

TABLA 2-22: DONES PARA RELIQUIAS

Número de dones	Nivel mínimo	Tipo de don	Equivalente en en piezas oro
1	1.º	Menor	20 po
2	5.º	Menor	160 po
3	9.º	Mayor	700 po
4	13.º	Mayor	3.000 po
5	17.º	Superior	15.000 po

Tú decides qué dones obtiene una reliquia, por lo general seleccionando un solo don u ofreciendo dos caminos para que la reliquia crezca y permitiendo que el jugador elija, pero esta mecánica debería guiarse por el relato y por la naturaleza del PJ portador de la reliquia. Una reliquia debería complementar al portador, reforzando sus puntos fuertes y ayudándole a superar sus puntos débiles. Dentro de este marco, deberías mantener una temática cohesionada para la reliquia.

CÓMO AJUSTAR EL TESORO

Cuando incorporas reliquias a tu partida, puedes ajustar hacia abajo el tesoro obtenido por el grupo para compensar el incremento de poder que representan. Esencialmente, parte del tesoro de la Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel, de la pág. 509 de las *Reglas básicas* debería ser reemplazado por semillas de reliquia y por dones. Puedes utilizar el nivel mínimo de la reliquia, situándola en lugar de un objeto permanente de dicho nivel o utilizar el equivalente en po. Ten en cuenta que a menudo los dones de reliquia son un poco más poderosos que otros objetos del mismo parecido incluso al empezar, y que a menudo se escalan sin coste adicional, por lo que los PJs con reliquias suelen ser un poquito más poderosos.

Si lo prefieres, puedes conceder reliquias además de otras recompensas. Esto significa que los PJs serán mucho más poderosos, pero estarás recompensando su inversión en el relato.

CÓMO CREAR SEMILLAS DE RELIQUIA

Una semilla de reliquia puede ser bastante sencilla: imagínate un objeto normal con dos aspectos y una apariencia que encaja con la temática. También puedes utilizar un objeto mágico existente para una reliquia de campaña; elige dos aspectos y modifica su apariencia o sus características para hacerlo claramente diferente de otros objetos de su tipo. Puedes elegir una tradición para la semilla y aplicar dicho rasgo a la misma y a todos sus dones. Esta tradición podría derivar del bagaje del objeto, o podría aparecer o cambiar a lo largo de los momentos del relato que implican a la reliquia.

Si quieres 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 reliquia de 3.º nivel.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



RELIQUIAS DIRIGIDAS POR LOS JUGADORES

Aunque estas reglas suponen que tú como DJ proporcionas dones de reliquia como forma de tesoro con alguna información por parte de los jugadores, en su lugar podrías hacer que los jugadores tuvieran que tomar todas las decisiones relativas a sus reliquias. Anima a los jugadores a elegir estilos de objeto y aspectos diferentes para que encajen con la temática de sus PJs, en lugar de elegir simplemente la combinación de opciones más poderosa. Haz que tus jugadores describan cómo crece en poder su reliquia a lo largo del relato. ¿Qué actos de las sesiones anteriores concedieron poder a la reliquia? ¿Qué meditaciones o prácticas especiales llevaron a cabo para desbloquear nuevos dones? ¿Qué se siente al ver crecer la reliquia?

Conforme el objeto y el PJ suben de nivel, el jugador elige qué dones de la lista obtiene el objeto como parte del avance del PJ. Si sigues siendo tú quien ajusta el tesoro de la forma habitual debido a la incorporación de reliquias a tu partida. De hecho, si el jugador intenta optimizar las combinaciones, probablemente acabe siendo más potente que con el método estándar.

DONES PARA RELIQUIAS

Los dones se dividen en tres niveles. Los dones menores conceden aptitudes útiles y a menudo escalables, y están disponibles en una época temprana de la carrera de un PJ. Los dones mayores definen una reliquia, determinando su auténtico propósito y concediendo aptitudes poderosas. Los dones superiores son el pináculo del poder, y la mayor parte de las reliquias nunca tienen más de uno.

Cuanto más dones hay de un aspecto, más refleja dicho aspecto la reliquia, y mayor influencia tiene dicho aspecto sobre el PJ que la empuña. Un objeto con múltiples dones de sombra podría empezar a perder su color. Con cuatro o cinco, el PJ que la empuña podría adoptar un tono ceniciento y la reliquia podría acabar estando hecha por entero de sombras.

SALVACIONES DE DON Y TIRADAS DE ATAQUE DE CONJURO

Muchos dones permiten una tirada de salvación o tienen otras aptitudes que cambian conforme la reliquia sube de nivel. La CD para cualquier tirada de salvación requerida por un don es igual a la CD de la clase de su propietario o su CD de conjuro. El modificador al ataque de conjuro de un don es 10 menos que dicha CD. El modificador a contrarrestar de la reliquia es igual al modificador a contrarrestar de su propietario.

AGUA

CHOQUE DE LA MAREA

DON MENOR

AGUA EVOCACIÓN

Aspecto agua

Activar ➤ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia escupe una densa esfera de agua. Haz una tirada de ataque de conjuro contra un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. Con un éxito, infliges 2d10 daño contundente +2 daño contundente por salpicadura. A 3.º nivel y cada 2 niveles subsiguientes, incrementa en 1d10 el daño inicial y en 1 el daño por salpicadura.

CORRIENTES AZOTADORAS

DON MENOR

AGUA EVOCACIÓN

Aspecto agua; **Prerrequisitos** La reliquia es un arma

Condensa agua en un extremo de tu reliquia. Puedes ajustar el agarre de tu reliquia con una acción de Interactuar, lo que te permite llevar a cabo Golpes azotadores como los de tu arma actual con tu reliquia, que infligen 1d4 daño contundente; tienen los rasgos desarmar, sutil, alcance 10, derribo y versátil Cor y están en el grupo de los manguales. Tus golpes agotadores actuales obtienen el beneficio de las runas fundamental y de propiedad de tu reliquia, aunque cualquier runa de propiedad que no sea aplicable a las Corrientes azotadoras no se aplica. Puedes utilizar otra acción de Interactuar para volver a tu agarre normal y dar Golpes con la reliquia.

CORTINA DE MONZÓN

DON MENOR

AIRE CONJURACIÓN AGUA

Aspecto agua

Activar ➤ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Invocas una cortina de violenta lluvia en una ubicación a 120 pies (36 m) o menos. La cortina tiene 5 pies (1,5 m) de grosor, 30 pies (9 m) de longitud, hasta 30 pies (9 m) de altura y dura 1 minuto. Se alza en vertical, pero puedes dar forma a su recorrido. Tiene los siguientes efectos.

- Si un fuego la cruza, o bien usas el resultado de un grado de éxito peor que el de su tirada de ataque, o el objetivo usa el resultado de un grado de éxito mejor que el de su tirada de salvación, según sea apropiado.
- Las criaturas con debilidad al agua que cruzan la cortina o inician su turno en ella sufren tanto daño como su debilidad.
- La cortina impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para sentir criaturas u objetos al otro lado.

DEPÓSITO SIN FONDO

DON MAYOR

AGUA CONJURACIÓN EXTRADIMENSIONAL

Aspecto agua

Activar ➤ Interactuar; **Efecto** Tu reliquia puede absorber y liberar agua, almacenándola en un depósito inacabable. O bien tocas con tu reliquia una masa de agua adyacente y absorbes 1 galón (4 l) de la misma al depósito, o liberas 1 galón (4 l) de un líquido del depósito. Puedes añadir otra acción a la activación para absorber el agua de una criatura tocada que esté hecha por completo de agua, como por ejemplo un elemental de agua. Si lo haces, sufre 1d6 daño por cada nivel de reliquia (salvación básica de Fortaleza).

Activar ➤ Interactuar; **Desencadenante** Eres designado como objetivo por un efecto de ácido o de agua; **Efecto** Tu reliquia intenta contrarrestar el efecto, gastando un galón (4 l) del líquido almacenado. A discreción del DJ, puedes utilizar esta aptitud sobre efectos que utilizan otros líquidos, como por ejemplo la sangre.

PISADAS FLUIDAS

DON MAYOR

AGUA EVOCACIÓN

Aspecto agua

Tu reliquia se asegura de que el agua no impide tu movimiento. Obtienes los efectos del conjuro *caminar sobre las aguas* y la aptitud de respirar agua. También obtienes una Velocidad de Nadar igual a tu Velocidad, o de 15 pies (4,5 m), la mayor de las dos.

LAS RUNAS COMO DONES

Puedes reemplazar dones con runas. Si permites runas de propiedad sobre la reliquia, querrás que ocupen espacios de runa. Por lo demás, puedes conceder tantas o tan pocas como prefieras, igual que cualquier otro don. Las runas están divididas en menores, mayores y superiores, pero debes utilizar su nivel y Precio normal cuando ajustas el tesoro, en lugar de los números y niveles de la Tabla 2-22. Si estás utilizando la variante de reliquias dirigidas por los jugadores, se recomienda que no utilices esta opción.

AGUA

Armadura (menor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (frío o fuego), resbaladiza; **Armadura (mayor)** resbaladiza mayor o superior

Arma (menor) cambiante

AIRE

Armadura (mayor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (frío o electricidad), invisibilidad; **Armadura (superior)** etérea

Arma (menor) retornante; **Arma (mayor)** danzante, electrizante, tronante; **Arma (superior)** electrizante mayor, tronante mayor

CELESTIAL

Arma (mayor) anárquica (con temática de los azata), axiomática (con temática de los arcontes), sagrada

FUEGO

Armadura (menor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (fuego)

Arma (menor) flamígera; **Arma (mayor)** flamígera mayor

INFERNAL

Armadura (menor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (ácido, frío o fuego)

Arma (mayor) anárquica (con temática demoníaca), axiomática (con temática diabólica), sacrilega

MENTE

Armadura (menor) ilusoria; **Armadura (mayor)** invisibilidad

MUERTE

Arma (menor) toque fantasmal, hiriente

PLANTA

Arma (menor) cambiante

SOMBRA

Armadura (menor) sombra; **Armadura (mayor)** sombra mayor; **Armadura (superior)** etérea, sombra mayor

TIERRA

Armadura (menor) resistente a la energía o resistente a la energía mayor (ácido); **Armadura (mayor)** fortificante; **Armadura (superior)** fortificante mayor

Arma (menor) cambiante

VIDA

Arma (menor) perturbadora; **Arma (mayor)** perturbadora mayor

ONDAS Y OLAS

AGUA

Aspecto agua

Te sintonizas con el flujo y el reflujo de todas las cosas. Obtienes sentido de las olas 60 como sentido preciso y puedes lanzar *empujón hidráulico* a 5.º nivel a voluntad como conjuro innato.

Activar ♦♦ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** De ti fluye agua hasta el nivel del tobillo. Llenando una emanación de 60 pies (18 m) centrada en ti durante 1 minuto. Los enemigos del interior del área que no tengan Velocidad de nadar tratarán el área como terreno difícil para el movimiento terrestre. Mientras este efecto persista, podrás hacer que cualquier efecto acuático que genere se origine en cualquier punto del interior de la emanación, además de su alcance y área normales.

DON SUPERIOR



Activar ♦ corden; **Efecto** Una barrera invisible de aire desvía los ataques a distancia, concediéndote un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra los ataques a distancia hasta el inicio de tu siguiente turno. A 13.º nivel, se incrementa a un bonificador +3 por circunstancia a la CA contra los ataques a distancia.

CHISPA MORTAL

DON MENOR

AIRE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Aspecto aire

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Efecto** Una chispa salta de la reliquia en dirección a una criatura que está a 20 pies (6 m) o menos. La chispa inflige 1d12 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos). El daño se incrementa en 1d12 a 6.º nivel y en otro 1d12 a cada 4 niveles posteriores.

AIRE

BARRERA DE VIENTO

DON MENOR

ABJURACIÓN AIRE

Aspecto aire

PASOS DE PLUMA

DON MENOR

AIRE TRANSMUTACIÓN

Aspecto aire; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto. Mientras llevas puesta la reliquia, no desencadenas trampas que utilizan peso o placas de presión como desencadenante. Además,

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



siempre que caes, reduces el daño por caída en tantos puntos como el nivel de la reliquia. Si esto reduce el daño por caída a 0, caes de pie y no quedas tumbado. La reliquia concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo hechas para Saltar, que se incrementa a +2 a 9.º nivel y a +3 a 17.º nivel.



TORMENTA DE RELÁMPAGOS

DON MAYOR

AIRE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Aspecto aire

Activar ♦♦ orden; **Efecto** La reliquia te rodea con una tormenta de viento, lluvia y relámpagos en una emanación de 30 pies (9 m). Esta tormenta es terreno difícil para todas las criaturas excepto tú. Toda criatura distinta a ti que entra o empieza 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.

VIENTOS PROPELENTES

DON MAYOR

AIRE TRANSMUTACIÓN

Aspecto aire

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La reliquia lanza *volar* designándote a ti como objetivo.

TORMENTA VIVIENTE

DON SUPERIOR

AIRE ELECTRICIDAD EVOCACIÓN

Aspecto aire

La reliquia te concede una Velocidad de vuelo igual a tu Velocidad, o 60 pies (18 m), lo que sea mayor. Además, una criatura que te Golpea con un ataque cuerpo a cuerpo sufre 5 daño por electricidad y puedes lanzar *relámpago* a 5.º nivel como conjuro innato.

BESTIA

GARRAS FERALES

DON MENOR

MORFISMO TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto

Activar ♦ orden; **Efecto** Tus manos se transforman en un par de garras. Te conceden un ataque sin armas de garra que inflige 1d6 daño cortante y tiene los rasgos ágil y sutil. Esto dura hasta que Disipas el efecto.

LLAMADA DE LAS TIERRAS VÍRGENES

DON MENOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia convoca a una criatura para luchar a tu lado, lanzando *convocar animal* con un nivel igual a la mitad del nivel del objeto, redondeado hacia arriba. Puedes Mantener esta activación como harías con el conjuro.

SENTIDOS DE BESTIA

DON MENOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto

La reliquia te concede los sentidos agudos de un animal mientras la llevas puesta. Obtienes visión en la penumbra. Si ya tenías visión en la

penumbra, en su lugar obtienes visión en la oscuridad. A 10.º nivel, la reliquia te concede olfato impreciso con un alcance de 10 pies (3 m).

FORMA DE FURIA DON MAYOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto

Activar ♦♦ orden, visualizar; **Frecuencia**

Dos veces al día; **Efecto** Llamando a la naturaleza

bestial de tu interior, cambias tu forma por la de un animal. La reliquia lanza sobre ti *forma de animal*, transformándote cada vez en el mismo tipo de animal, elegido cuando se obtiene el don; el nivel del conjuro es la mitad del nivel del objeto, redondeado hacia abajo.

A 11.º nivel, el conjuro es de 5.º nivel, y el nivel de conjuro aumenta en 1 por cada 2 niveles posteriores.

RASTRO DE LA BESTIA

DON MAYOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia

El espíritu de un animal te llena. La reliquia te concede uno de los siguientes beneficios, elegido por el DJ cuando la reliquia obtiene este don.

- Un bonificador de +10 pies (+3 m) por estatus a tu Velocidad terrestre.
- Una Velocidad de Tregar igual a tu Velocidad terrestre.
- Una Velocidad de Nadar igual a tu Velocidad terrestre.

FORMA DE VENGANZA

DON SUPERIOR

TRANSMUTACIÓN

Aspecto bestia; **Prerrequisitos** don forma de furia

Siempre que utilizas la activación forma de furia de la reliquia, puede lanzar *forma aérea* o *forma de dinosaurio* en lugar de *forma animal*. Igual que forma de furia, estos conjuros también te convierten en el mismo tipo de animal cada vez (por lo que dispones de tres formas que puedes adoptar en total, una por cada conjuro). El nivel de conjuro es el mismo definido en forma de furia.

Mientras estás transformado puedes cambiar de una de las formas a otra Manteniendo la activación. Esto no cambia la duración.

CELESTIALES

GRACIA CELESTIAL

DON MENOR

ABJURACIÓN

Aspecto celestial; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto

El cielo te protege del daño. Mientras llevas puesta la reliquia, obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra los ataques de los infernales y resistencia a un tipo de energía que corresponde al origen celestial de la reliquia (por ejemplo, resistencia sónico de un ángel coral). La resistencia es igual a la mitad del nivel de la reliquia (mínimo 1).

PALABRA DE LA FE

DON MENOR

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto celestial

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto**

Imponiendo tu mano sobre ti mismo o sobre un aliado, curas las heridas y refuerzas el espíritu. El objetivo recupera 1d8 PG por nivel de objeto y reduce en 1 su valor de asustado.

RETRIBUCIÓN DIVINA

DON MENOR

EVOCACIÓN

Aspecto celestial; **Prerrequisitos** La reliquia es un arma

Activar ♦♦ orden; **Efecto** Utilizando furia divina, distingues 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. Dale un Golpe a dicho enemigo, infligiendo un dado de daño adicional con cada impacto. Si el objetivo es maligno, queda también debilitado 1 hasta el inicio de tu siguiente turno con un impacto (o debilitado 2 con un impacto crítico).

LLAMADA JUSTA

DON MAYOR

BIEN EVOCACIÓN

Aspecto celestial

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Una magia sagrada llena tus armamentos, convirtiéndolos en auténticas armas contra el mal. Durante 1 minuto, tus armas y tus ataques sin armas obtienen la runa de arma *sagrada* mientras las empuñas. Si un arma está en su límite de runas de propiedad, puedes elegir una de ellas para que permanezca durmiente mientras la runa *sagrada* surte efecto. Además, cada Golpe que tus aliados llevan a cabo con éxito mientras están a 30 pies (9 m) o menos de ti inflige 1 daño adicional bueno.



El calor de tu reliquia mantiene el aire que te rodea agradablemente cálido. Mientras sostienes o llevas puesta la reliquia, te protege del frío ambiental severo. A 9.º nivel, también te protege del frío extremo, y a 17.º nivel, te protege del frío increíble. A 4.º nivel, la reliquia obtiene también la siguiente activación.

Activar ♦♦ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia eleva de forma errática la temperatura del aire a tu alrededor, creando resplandores de calor que distorsionan tu apariencia y te conceden el estado oculto durante 1 minuto. Como quiera que la naturaleza de este efecto no impide que tu ubicación siga siendo obvia, no puedes usar este ocultamiento para Esconderte o Moverte furtivamente.

RAYO DE FUEGO

DON MENOR

EVOCACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Efecto** Un rayo de fuego surge de la reliquia. Haz una tirada de ataque con tu reliquia contra un objetivo a 30 pies (9 m) o menos. El rayo inflige 1d6 daño por fuego por cada 2 niveles de la reliquia (mínimo 1d6).

Éxito crítico El rayo inflige doble daño, así como tanto daño persistente por fuego como el nivel de la reliquia.

Éxito El rayo inflige daño completo.

LUZ SAGRADA

DON MAYOR

BIEN EVOCACIÓN

Aspecto celestial

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **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 malignas del área quedan asustadas 1 y no pueden reducir su valor de asustado por debajo de 1 mientras permanecen en la luz. Los infernales del área incrementan en 5 cualquier debilidad que tienen al daño bueno. Puedes Mantener esta activación hasta 1 minuto.

RECIPIENTE ANGELICAL

DON SUPERIOR

BIEN CONJURACIÓN

Aspecto celestial

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** A una invitación tuya, un celestial imbuye tu cuerpo de divinidad. Obtienes 50 PG adicionales, incrementando tanto tus PG máximos como los actuales y también debilidad 10 al daño maligno. Si la reliquia tiene el don llamada justa, esta activación concede también los efectos de dicho don, sin gastar su uso diario.

Puedes Disipar el efecto. Si lo haces, desatas una oleada de poder sagrado, haciendo que la reliquia lance un *decreto divino* de 8.º nivel, eligiendo bien como alineamiento.



VISIÓN INCANDESCENTE

DON MENOR

EVOCACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tus ojos se sintonizan con las signatures de calor al extenderse tu visión al infrarrojo, concediéndote un sentido preciso de visión del calor durante 1 minuto. Tu visión del calor puede ver gradientes de temperatura hasta un incremento de rango de distancia de 30 pies (9 m) lo que te permite detectar criaturas vivas y objetos cálidos incluso en la oscuridad. Los objetos cálidos bloquean tu visión del calor incluso si son transparentes, como por ejemplo el agua caliente.

OLEADA ABRASADORA

DON MAYOR

EVOCACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Efecto** Permite que una parte de la magia de fuego albergada en tu reliquia surja en una dirección elegida por ti. Puedes infligir 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 usar de nuevo oleada abrasadora durante 1d4 saltos.

NEBLINA CÁLIDA

DON MENOR

ABJURACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

PROPULSIÓN A CHORRO

DON MAYOR

EVOCACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



Activar ♦ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Llamas procedentes de tu reliquia se canalizan por tu cuerpo, surgiendo desde tus pies, tus manos u otros miembros con suficiente fuerza para propulsarte por el suelo o por el aire. Durante 1 minuto, obtienes un bonificador +10 pies (+3 m) por estatus a tu Velocidad y obtienes una Velocidad de volar igual a tu nueva Velocidad o a 20 pies (6 m), la mayor de ambas. Debes acabar tu turno en terreno sólido, o caer.

ALMA ARDIENTE

EVOCACIÓN FUEGO

Aspecto fuego

La magia de fuego infunde tu cuerpo y tu alma, protegiéndote de las llamas menores y permitiéndote convertir incluso las chispas más pequeñas en poderosos infiernos. Obtienes resistencia al fuego 10. La primera vez cada hora que se te designa como objetivo de un efecto de fuego que infligiría daño, recuperas 1d8 PG por cada nivel de contrarrestar del efecto, además de sufrir el daño.

Activar ↻ visualizar; **Desencadenante** Una criatura a 60 pies (18 m) o menos sufre un impacto crítico o sufre un fallo crítico en una salvación contra un efecto de fuego y no queda reducida a 0 PG; **Efecto** Surgen rugiendo llamas de la criatura desencadenante, infligiendo 6d6 daño por fuego a todas las criaturas en una explosión de 15 pies (4,5 m) centrada en ella, e incluyéndola (Reflejos básica). A ti no te afecta la activación, aunque sí a tus aliados. Si este daño reduce a 0 PG a la criatura desencadenante, queda reducida a una ceniza fina, aunque su equipo permanece. No puedes usar de nuevo esta activación durante 1d4 asaltos.

DON SUPERIOR

PEQUEÑO AYUDANTE

ADIVINACIÓN MAL

Aspecto infernal

Tu reliquia despierta a la consciencia, desarrollando una personalidad (y por lo general una que choca con la tuya). Tu reliquia tiene un alineamiento que corresponde al tipo de infernal asociado al objeto, visión precisa y oído impreciso ambos hasta 30 pies (9 m), la aptitud de entender y hablar un idioma que tú conoces y modificadores +0 a la Inteligencia, a la Sabiduría y al Carisma. Sus modificadores totales a la Percepción y a la Voluntad son iguales a tus modificadores por competencia en Percepción y Voluntad respectivamente. Está entrenada en el Saber asociado a su tipo de infernal (como por ejemplo Saber de los demonios), para un modificador total de 2 + el nivel de la reliquia. A diferencia de la mayoría de objetos inteligentes, la reliquia carece de acciones y de reacciones y no puede utilizar ninguna de sus propias activaciones.

FERVOR PROFANO

ADIVINACIÓN MAL

Aspecto infernal

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Energías profanas retuercen tus armas, llenándolas de furia contra todo lo que es bueno. Durante 1 minuto, tus armas y tus ataques sin armas obtienen la runa de arma *profana* mientras las empuñas. Si un arma está en su límite de runas de propiedad, puedes elegir una de ellas para que permanezca durmiente mientras la runa *profana* surte efecto. Además, cada Golpe con éxito que tus aliados llevan a cabo mientras están a 30 pies (9 m) o menos de ti inflige 1 daño adicional maligno.

DON MAYOR

INFERNALES

DESAFÍO INFERNAL

ABJURACIÓN

Aspecto infernal; **Prerrequisitos** La reliquia es un objeto puesto

El poder infernal de tu reliquia te ofrece más protección contra los celestiales y te permite ignorar el daño. Mientras llevas puesta la reliquia, obtienes un bonificador +1 por estatus a la CA contra los ataques de los celestiales y resistencia a un tipo de energía que corresponde al origen infernal de la reliquia (por ejemplo, la resistencia al fuego de un diablo). La resistencia es igual a la mitad del nivel de la reliquia (mínimo 1).

DON MENOR

MALDECIR HERIDA DON MENOR

MAL MALDICIÓN NIGROMANCIA

Aspecto infernal; **Prerrequisitos** La reliquia es un arma

Activar ↻ orden; **Desencadenante** Tu Golpe con la reliquia inflige daño a una criatura a 60 pies (18 m) o menos; **Efecto** El mal que contiene tu reliquia maldice la herida de un enemigo para asegurarse de que no se cura. La criatura Desencadenante debe hacer una salvación de Voluntad o será incapaz de recuperar los PG perdidos por el daño debido al Golpe Desencadenante hasta los siguientes preparativos diarios. Si utilizas Maldecir herida sobre una criatura ya afectada por tu Maldecir herida, tu aplicación previa expira.

TRATO INFERNAL

ADIVINACIÓN MAL

Aspecto infernal

Activar ♦ orden; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Negocias con la fuerza maléfica que potencia tu reliquia en busca de una dádiva, aunque debes ofrecer algo a cambio. Selecciona uno de los siguientes beneficios.

- Tu reliquia intenta contrarrestar un estado dañino que te afecta.
- Recuperas 3d8+16 PG. Este es un efecto de curación.
- Obtienes un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque durante 1 minuto.

Como pago, te ocurre uno de los siguientes efectos (determinado al azar) después de aplicar el beneficio.

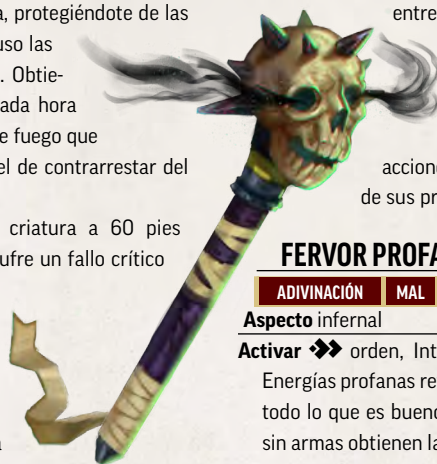
- Quedas anonadado 1 durante 1 minuto.
- Quedas torpe 1 durante 1 minuto.
- Pierdes 1d8 PG.
- Sufres un penalizador -1 a las tiradas de daño durante 1 minuto.

COMANDAR LEGIÓN DON SUPERIOR

CONJURACIÓN

Aspecto infernal

Activar ♦♦♦ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia abre un portal en sí misma, abrumando a tus enemigos con infernales. Lanzas *convocar*



infernial a 6.º nivel, pero convocas a dos infernales en lugar de uno, y puedes comandar ambos con 1 acción de Mantener el conjuro. Si la reliquia tiene el don fervor profano, esta activación concede también los efectos de dicho don, sin gastar su uso diario. Durante el siguiente minuto, puedes utilizar la siguiente activación.

Activar ♦ visualizar; **Desencadenante** Uno de los infernales convocados mediante comandar legión es desaterrado; **Efecto** Convocas a ese mismo infernal de nuevo en un espacio adyacente. El infernal vuelve con todos sus PG, y todos los estados, conjuros y otros efectos sobre él acaban antes de que vuelvas a convocarlo. Sin embargo, no recuperará ninguna aptitud de uso limitado que haya utilizado antes, como conjuros innatos o aptitudes con una entrada de Frecuencia.



MENTALES

DEPÓSITO DE CONOCIMIENTOS

DON MENOR

ADIVINACIÓN MENTAL

Aspecto mente

Tu reliquia está imbuida de impresiones psíquicas de eras pasadas. Mientras la reliquia permanece en tu persona, estás entrenado en 3 habilidades de Saber adicionales a elección del DJ, que encajan con la historia de la reliquia, decididas en el momento de obtener este don. Si la reliquia es de 9.º nivel, dispones de competencia experta a nivel experto en estas habilidades de Saber. Si la reliquia es de 17.º nivel, dispones de competencia a nivel maestro en las mismas.

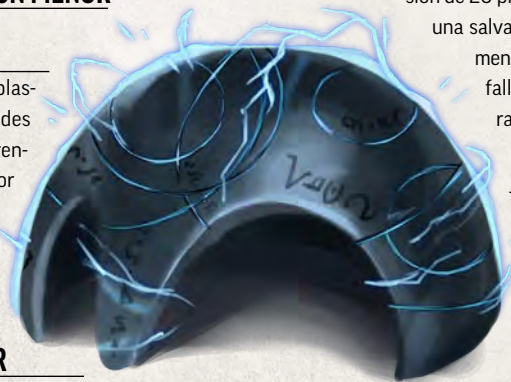
NEXO LINGÜÍSTICO

DON MENOR

ADIVINACIÓN MENTAL

Aspecto mente

Tu reliquia te concede una potente plasticidad neural 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 volver a entrenar uno de los idiomas de la reliquia con tan solo una semana de tiempo libre.



RECALCULAR

DON MENOR

ADIVINACIÓN MENTAL

Aspecto mente

Activar ➤ visualizar; **Desencadenante** Fallas una tirada de ataque; **Efecto** Tras fallar un ataque, el análisis de ángulos, las probabilidades y una mirada de otros factores fluyen de la reliquia a tu mente, preparándote para el siguiente. Obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente tirada de ataque contra el objetivo al que fallaste, si lo haces antes del inicio de tu siguiente turno.

FILTRO DE PERCEPCIÓN

DON MAYOR

ADIVINACIÓN MENTAL

Activar ♦♦ evualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia

se pone en contacto con la mente de las criaturas cercanas y bloquea tu presencia de su percepción. Durante los siguientes 10 minutos, una criatura que entre en una emanación de 120 pies (36 m) de radio, centrada en ti, deberá hacer una salvación secreta de Voluntad, después de lo cual la criatura será temporalmente inmune durante 1 día.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada

Éxito La criatura sufre un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para

Buscar o detectarte de alguna otra manera.

Fallo Filtras todos los sentidos de la criatura, haciendo difícil que se dé cuenta de tu presencia. Cuando estás escondido o no detectado respecto a la criatura, ésta no te observará si haces algo diferente a Esconderte, Moverte furtivamente o dar un Paso. Si hace una prueba de Percepción para Buscar o detectarte de alguna otra forma, su resultado será un grado de éxito peor que el obtenido con los dados, y si tú haces una prueba de Sigilo para Esconderte, Moverte furtivamente o escapar de su atención de alguna otra forma, tu resultado será un grado de éxito mejor que el obtenido con los dados contra la criatura. Si llevas a cabo una acción hostil contra la criatura, el efecto se acaba para dicha criatura una vez completada la actuación hostil.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el efecto no se acaba para dicha criatura si utilizas una acción hostil contra ella.

GRITO PSÍQUICO

DON MAYOR

ADIVINACIÓN MENTAL

Aspecto mente

Activar ♦♦ visualizar; **Efecto** Tus pensamientos se agolpan antes de surgir en un poderoso grito telepático. Los enemigos en una explosión de 20 pies (6 m) de radio centrada en ti deben hacer una salvación básica de Voluntad o sufrir 1d10 daño mental por cada 2 niveles de la reliquia. Con un fallo crítico, también quedan anonadados 1 durante 1 minuto.

BASTIÓN MENTAL DON SUPERIOR

MENTAL

Aspecto mente

Tu reliquia toma el control de algunos de tus procesos mentales y potencia otros. Obtienes telepatía; si ya la tenías, en su lugar incrementas su alcance en 30 pies (9 m). Siempre que quedes anonadado,

reduce en 1 el valor. Estás permanentemente acelerado y puedes utilizar la acción adicional para Recordar conocimiento.

MUERTE

MIRADA MORTAL

DON MENOR

NEGATIVO NIGROMANCIA

Aspecto muerte

Activar ♦♦ visualizar, Interactuar; **Efecto** Tu mirada hace que la carne de una criatura se pudra y se marchite. El objetivo es una criatura a la que puedes ver a 30 pies (9 m) o menos. Tu mirada inflige 1d6 daño negativo a la criatura por cada 2 niveles de la reliquia (mínimo

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



mo 1d6; salvación básica de Fortaleza). Una criatura muerta viviente u otra criatura con curación negativa que es designada como objetivo de esta forma, en su lugar se cura 1d6 PG por nivel de la reliquia y queda temporalmente inmune a este efecto durante 10 minutos.

MUERTE EN VIDA

DON MENOR

NIGROMANCIA

Aspecto muerte

Permaneces en el umbral entre los vivos y los muertos. Si haces una tirada de salvación contra un efecto que te infligiría daño negativo, como por ejemplo *dañar*, tu resultado será un grado de éxito mejor que el obtenido. Si sacas un éxito crítico y el efecto es capaz de curar a los muertos vivientes, recuperas tantos PG como la mitad del daño completo del conjuro. Cualquier conjuro o efecto positivo que te curaría sólo surte la mitad del efecto normal. Todos estos efectos se aplican tan solo si eres una criatura viva.

SUDARIO DE LA OTRA VIDA

DON MENOR

NEGATIVO

NIGROMANCIA

Aspecto muerte

Activar ➤ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Te amortajas durante 1 minuto con poderes de más allá del reino de los vivos. Mientras este sudario está activo, adoptas una apariencia pálida 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 los efectos de muerte, las enfermedades, los efectos que te paralizarían, el veneno y los efectos de sueño. Además, la CD para tus pruebas de recuperación es 9 + tu valor de moribundo en lugar de 10 + tu valor de moribundo.

MAREA DE MUERTE

DON MAYOR

NEGATIVO

NIGROMANCIA

Aspecto muerte; **Prerrequisitos** don mirada mortal

Puedes Activar mirada mortal con 3 acciones en lugar de 2. Si lo haces, puedes designar como objetivo a todas las criaturas vivas a 30 pies (9 m) o menos de ti excepto tú. Si tienes la aptitud de curación negativa, te puedes incluir a ti mismo para ser curado.

TRASPASAR EL VELO

DON MAYOR

NIGROMANCIA

Aspecto muerte; **Prerrequisitos** don muerte en vida

La reliquia te permite traspasar el velo que hay entre la vida y la muerte. Mientras sostienes o llevas puesta la reliquia, dispones de la aptitud curación negativa (como si fueras un muerto viviente; la energía positiva te daña y la energía negativa te cura). Además, siempre que eres curado por un conjuro o efecto negativo, obtienes resistencia 5 a todo tipo de daño (excepto fuerza, toque fantasmal y positivo) hasta el inicio de tu siguiente turno. Finalmente, obtienes un bonificador +2 por objeto a todas las salvaciones contra los efectos de muerte mientras eres el portador de la reliquia, que se incrementa a un bonificador +3 por objeto a 13.º nivel.

ESPECTRO MACABRO

NOTE MAYOR

NIGROMANCIA

Aspecto muerte

Activar ➤ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pue-

des llamar a los poderes terroríficos que alimentan a tu reliquia para que se transformen en un espectro de muerte. Te conviertes en incorporeal, careciendo de cuerpo físico. Eres inmune a los efectos que requieren un cuerpo físico, incluyendo el daño de precisión, así como la exposición a la mayoría de enfermedades y venenos. También tienes tanta resistencia a todo el daño como la mitad del nivel de la reliquia; el daño por fuerza, los ataques de *toque fantasmal*, el daño negativo y el daño positivo ignoran esta resistencia, que se dobla contra el daño no mágico.

Puedes atravesar objetos sólidos. Cuando estás en el interior de un objeto, no puedes percibir, atacar, o Interactuar con nada del exterior, y siempre quedas lentificado 1 durante los turnos que empiezas en el interior de un objeto. Las criaturas corporales te pueden atravesar, pero no pueden acabar su movimiento en tu espacio. No puedes hacer pruebas basadas en la Fuerza contra criaturas u objetos corporales, a menos que dichos objetos tengan la runa de propiedad *toque fantasmal*.

De la misma forma, las criaturas corporales no pueden hacer pruebas basadas en la Fuerza contra ti.

Puedes Mantener esta activación hasta 1 minuto.

PLANTA

HACER BROTRAR ALIADO

DON MENOR

PLANTA

Aspecto planta

Activar ➤ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia madura rápidamente y anima la materia vegetal cercana convirtiéndola en un aliado que lucha junto a ti, lanzando *convocar plantas u hongos*, con un nivel de la mitad del nivel del objeto redondeado hacia arriba. Puedes Mantener esta activación como harías con el conjuro.

JARDÍN DEL BOTICARIO

DON MENOR

CURACIÓN

NIGROMANCIA

PLANTA

Aspecto planta

Tu reliquia elabora poderosas 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 consuma una de esas hierbas con una acción de Interactuar recuperará 1d8 PG por cada 2 niveles de reliquia (mínimo 1d8). A 9.º nivel, la reliquia hace crecer tres hierbas cada noche y a 17.º nivel, cuatro. Las hierbas se marchitan 1 día después de ser cosechadas.

ROCIADA DE POLEN

DON MENOR

EVOCACIÓN

PLANTA

Aspecto planta

Activar ➤ orden, Interactuar; **Efecto** Polen y esporas, ambos venenosos, surgen de tu reliquia, 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). Con un fallo crítico, los objetivos quedan también deslumbrados durante 1 asalto. No puedes usar de nuevo Rociada de polen durante 1d4 saltos.



DANZA DE LOS PÉTALOS

DON MAYOR

PLANTA TRANSMUTACIÓN

Aspecto planta

Activar ♦♦ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Te deshaces en una nube de pétalos y de hojas. Esto te concede 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 pasar por espacios de tan solo unas cuantas pulgadas (cm) de anchura, moviendo tus pétalos constituyentes a través de la ranura. No obtienes la aptitud mente de enjambre, por lo que te siguen afectando normalmente los efectos mentales. Como plaga, no puedes hablar, ni lanzar conjuros, ni utilizar acciones de manipular que requieren de tus manos, ni activar tus objetos mágicos, ni dar 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 desencadena cuando caes o sufres daño, aplicando las resistencias, debilidades e inmunidad al daño por caída de este don al efecto desencadenante.



recuperando 2d8+5 PG; recoger un fruto sin comerlo hace que se desvanezca de inmediato. Este es un efecto de curación y una criatura determinada sólo puede curarse a partir del árbol una vez por asalto.

- **Espinas** Una planta espinosa o tallo de bambú de 10 pies (3 m) de altura brota en la ubicación del objetivo. Mientras el tallo persiste, cada asalto al final de tu turno surgen estas afiladas del suelo, infligiendo 6d8 daño perforante a todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m) centrada en la planta excepto tú (salvación básica de Reflejos).
- **Flor cadáver** Una sola flor de aroma pútrido crece en la ubicación del objetivo. Mientras la flor persiste, cada asalto al final de tu turno, todas las criaturas en una explosión de 20 pies (6 m) centrada en la planta excepto tú deben hacer una salvación de Fortaleza o quedar indispuestas 2 (también aturridas 2 con un fallo crítico). Éste es un efecto de veneno.

SOMBRA

ENVOLVENTE

DON MENOR

CONJURACIÓN SOMBRA

Aspecto sombra

Las sombras a tus pies pueden albergar objetos. Puedes Interactuar con tu sombra para almacenar o recuperar objetos, como harías con un recipiente mundano. Tu sombra puede contener Impedimenta 3 de objetos, que no cuentan para la Impedimenta que llevas. A 6.^o nivel, y cada 4 niveles subsiguientes, puedes almacenar 1 Impedimenta adicional de objetos en tu sombra. Si bien los objetos están en tu sombra y pueden ser detectados de forma normal, obtienes un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas de Sigilo para Ocultar los objetos a menos que alguien sepa buscarlos en tu sombra.

HERRERO DE SOMBRA

DON MENOR

CONJURACIÓN SOMBRA

Aspecto sombra

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** Tu reliquia tira de las sombras cercanas, retorciéndolas hasta que adoptan la forma de un arma, herramienta o un objeto sencillos, como por ejemplo una soga o una palanqueta. El objeto dura hasta que se utiliza para una sola actividad, hasta que usas de nuevo Herrero de sombra o durante 1 minuto, lo que suceda primero, tras lo cual se disipa.

OSCURECER

DON MENOR

ILUSIÓN SOMBRA

Aspecto sombra

Tu reliquia absorbe la luz y teje sombras a tu alrededor, ocultándote en la oscuridad. Mientras estás en luz tenue en un área de sombras, puedes hacer una prueba de Sigilo para Esconderte, incluso si no estás oculto de la criatura, como por ejemplo una criatura con visión en la oscuridad.

ZARCILLO APRESADOR

DON MAYOR

PLANTA TRANSMUTACIÓN

Aspecto planta

Activar ♦ Interactuar; **Efecto** Tu reliquia lanza un zarcillo pegajoso y de múltiples hebras contra un objetivo a 50 pies (15 m) o menos. Haz una tirada de ataque como harías utilizando un garfio de escalada, pero si sacas un fallo crítico en la prueba para fijar el zarcillo, en su lugar obtienes un fallo simple. Una vez el zarcillo está anclado, las criaturas obtienen un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Atletismo para Trepar por el mismo, y un bonificador de +5 pies (+1,5 m) por estatus a la distancia que se mueven mediante una prueba con éxito al Trepar utilizando el zarcillo.

El zarcillo dura 1 día o hasta que utilizas de nuevo Zarcillo apresador, en cuyo momento el anterior se marchita.

MEGAFLORA

DON SUPERIOR

CONJURACIÓN PLANTA

Aspecto planta

Activar ♦♦ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Con un pulso de energía natural, tu reliquia hace crecer en un instante plantas enormes. 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 no ocupado de 10 pies (3 m) a 30 pies (9 m) o menos y tiene 50 PG, debilidad al fuego 5, CA 37, Ref +20 y Fort +30. Persiste durante 1 minuto o hasta que queda reducida a 0 PG.

- **Árbol de la vida** Un gran árbol del que cuelgan frutos curativos crece en la ubicación del objetivo. Mientras el árbol persiste, las criaturas vivas al alcance del mismo pueden utilizar una acción de Interactuar para coger uno de los frutos del árbol,

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

CAMINOS SOMBRÍOS

DON MAYOR

CONJURACIÓN SOMBRA TELETRANSPORTE

Aspecto sombra

Activar ➤ orden, visualizar; **Efecto** Tu reliquia crea un sendero desde tu sombra hasta otra cercana, transportándote a ti y a cualquier objeto que llevas o sostienes desde tu espacio actual hasta otro no ocupado a 30 pies (9 m) o menos que puedes ver. No puedes usar de nuevo el don Caminos sombríos durante 1d4 asaltos.

Si el destino no está en un área de luz brillante, el alcance es en su lugar de 60 pies (18 m). Si esto trae a otra criatura contigo (incluso si la llevas en un espacio extradimensional), el don falla.

SOMBRA DANZARINA

DON MAYOR

EVOCACIÓN SOMBRA

Aspecto sombra; **Prerrequisitos** La reliquia es un arma

Activar ➤ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La sombra de tu reliquia se separa de ella y baila por los aires para atacar a un enemigo. Cuando Activas la reliquia, designas un objetivo. La sombra de la reliquia vuela un máximo de 60 pies (18 m) hasta quedar adyacente a dicho enemigo y después da un Golpe contra él, infligiendo 5d8 en caso de éxito y el doble con un éxito crítico; el tipo de daño es cualquiera normalmente infligido por tu reliquia. La sombra utiliza tu bonificador al ataque con la reliquia, cuenta para tu penalizador por ataque múltiple y se le aplica si es necesario. Mientras esta activación surte efecto, puedes utilizar una acción individual que tiene los rasgos ataque y concentrar, para dirigir mentalmente la sombra y que dé otro Golpe contra el mismo objetivo. La sombra dura hasta que dicho objetivo queda reducido a 0 PG, se separa de ti más de 400 pies (120 m), o se mueve a un área donde no se pueden proyectar sombras, como por ejemplo un área de oscuridad completa, lo que sucede primero.

La sombra no ocupa espacio, ni concede flaqueo, ni tiene ningún otro atributo de criatura, siguiendo de forma automática al enemigo elegido. La sombra no puede llevar a cabo ningún otro ataque diferente a su Golpe, y ni las dotes ni los conjuros que afectan a las armas se le pueden aplicar.

CUERPO DE SOMBRA

DON SUPERIOR

SOMBRA TRANSMUTACIÓN

Aspecto sombra

Activar ➤ orden, Interactuar; **Efecto** Una sustancia sombría infunde tu cuerpo, y puedes dar forma a volutas de tu ser convirtiéndolas en una gran variedad de sombras dañinas. Esto tiene el mismo efecto que un *estallido de sombra* de 6.º nivel, pudiendo elegir sólo entre daño contundente, cortante o perforante. No puedes usar de nuevo esta activación durante 1d4 saltos

TIERRA

GEODA RODANTE

DON MENOR

CONJURACIÓN TIERRA

Aspecto tierra

Activar ➤ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** La piedra y el cristal forman una esfera que persigue a tus enemigos. Creas una geoda en un espacio desocupado a 30 pies (9 m) o menos. Puedes invertir una acción, que tiene

el rasgo concentrar, para mover la geoda hasta 30 pies (9 m) por el suelo. Si la geoda entra en el espacio de una criatura, está debe tener éxito en una salvación básica de Reflejos o sufrir 2d6 daño contundente; una criatura sólo puede sufrir daño de esta forma una vez por turno, incluso si haces rodar la geoda a través de su espacio en múltiples ocasiones. La geoda persiste hasta 1 minuto, o bien hasta que es destruida o Disipada; tiene CA 5, Dureza 10 y 40 PG, y es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión

SUAVIZAR LA CARGA

DON MENOR

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Aspecto tierra

Tu reliquia extrae fuerza de la tierra que hay bajo tus pies para aligerar tu carga. Mientras la reliquia esté en tu persona y estés pisando suelo, podrás llevar 1 más Impedimenta de lo normal antes de quedar impedido, e incrementarás en 2 tu Impedimenta máxima. A 6.º nivel y cada 4 niveles subsiguientes, incrementa en 1 la Impedimenta que puedes llevar antes de quedar impedido y en 2 tu Impedimenta máxima.

TIERRA RESQUEBRAJADA

DON MENOR

EVOCACIÓN TIERRA

Aspecto tierra

Activar ➤ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Pulsos sísmicos de tu reliquia se extienden por el terreno cercano, haciendo aflorar a la superficie fragmentos afilados. Un área de piedra o tierra de 10 pies (3 m) de radio a 60 pies (18 m) o menos se transforma en terreno difícil. Una criatura que entra en una casilla afectada durante una acción de movimiento debe tener éxito en una prueba de Acrobacias o salvación de Reflejos, o sufre 1d6 daño perforante; tan solo tiene que tirar una vez por acción de movimiento, incluso si atraviesa diversas casillas. A 6.º nivel y cada 4 niveles subsiguientes, incrementa el daño en 1d6.

ALZAR BALUARTE

DON MAYOR

CONJURACIÓN TIERRA

Aspecto tierra

Activar ➤ orden, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Tu reliquia da forma a la tierra a tu alrededor. Lanzas muro de piedra a 5.º nivel.

BOTÍN SUBTERRÁNEO

DON MAYOR

CONJURACIÓN TIERRA

Aspecto tierra

Tu reliquia fabrica metales y piedras para potenciar tus armas. Cada día durante tus preparativos diarios, tu reliquia conjura una esquirla mágica de plata, hierro frío, oro o una piedra no preciosa o material metálico a tu elección (como bronce o granito). Si tu reliquia es un arma, absorbe de inmediato la esquirla haciendo que obtenga un brillo mágico de dicho metal o piedra hasta tus preparativos del día siguiente. Si tu reliquia no es un arma, la esquirla no se usa de inmediato y puedes tocar con ella una piedra o un arma de metal utilizando una acción de Interactuar para conferirle un brillo mágico de dicho metal o piedra durante 10 minutos. Mientras el arma está recubierta por el brillo mágico, interacciona con las debilidades, las resistencias y similares como si estuviera hecha de la piedra o el metal de la esquirla en lugar de su material propio. El brillo y la esquirla son obviamente de naturaleza mágica y si no la usas, desaparece cuando llevas a cabo tus siguientes preparativos diarios. A 17.º nivel, añade adamantita y mithril a las opciones disponibles.

ESTATUA VIVIENTE

DON SUPERIOR

TIERRA TRANSMUTACIÓN

Aspecto tierra

Las energías de tu reliquia te han dado el control sobre el lindero entre la carne y la piedra. Puedes lanzar *de la carne a la piedra* y *de la piedra a la carne* a 6.º nivel como conjuros innatos, cada uno de ellos una vez al día. Mientras permanezcas con los pies en el suelo, tu cuerpo se petrificará de forma reflexiva en el momento en el que seas golpeado, concediéndote resistencia 5 al daño físico (excepto adamantino). Esto se incrementa a 8 en cuevas o entornos subterráneos.

VIDA

CONCEDER VIDA

DON MENOR

POSITIVO TRANSMUTACIÓN

Aspecto vida

Activar ➡ orden, visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto**

Una infusión de energía positiva de tu reliquia puede animar temporalmente un objeto sin vida. Transformas un objeto inanimado adyacente en un objeto animado de 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 emprende una sola tarea sencilla no de combate, definida por ti cuando utilizas Conceder vida, ignorando toda orden subsiguiente. El objeto es descerebrado y lleva a cabo la tarea de forma decidida y nada creativa. El objeto permanece animado durante 1 hora.

OLEADA CURATIVA

DON MENOR

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Activar ➡ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Liberas una oleada de energía positiva en un cono de 15 pies (4,5 m). Tú y todo objetivo vivo en el área recuperarás 1d4 PG por nivel de la reliquia.

VIDA DESBORDANTE

DON MENOR

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

La fuerza vital surge de ti y la energía positiva hace que tu esencia vital brote 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 PG, que recuperas de los conjuros de curación de energía positiva; este bonificador sólo se aplica la primera vez por lanzamiento en el que un conjuro en particular te cura.

INEXTINGUIBLE

DON MAYOR

NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Tu conexión con la fuerza vital te hace más difícil de matar que a otros. Mueres al estado moribundo 5, en lugar de a moribundo 4. Si obtienes un éxito en una salvación contra la muerte o un Efecto negativo, obtienes en su lugar un éxito crítico.

SIFÓN DE VITALIDAD

DON MAYOR

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Activar ➡ visualizar; **Desencadenante** Un aliado a 60 pies (18 m) o menos recupera más PG de los que tiene actualmente mediante un efecto de curación positiva del que es objetivo sin duración; **Efecto** Tu reliquia actúa como relé para la vitalidad. Tú o una criatura adyacente voluntaria recuperarás tantos PG como la cantidad sobrante de los PG máximos de la criatura desencadenante; por ejemplo, si a la criatura desencadenante le faltaban 5 PG y fue designada objetivo de un conjuro de curar que recuperó 12 PG, tú o bien una criatura voluntaria adyacente, recuperarás los otros 7 PG.

VIDA ETERNA

DON SUPERIOR

CURACIÓN NIGROMANCIA POSITIVO

Aspecto vida

Activar ➡ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Surgen cantidades masivas de energía positiva. Durante 1 minuto, emites energía positiva 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 el interior de la emanación recuperarás 10 PG. Si tú o una criatura aliada morirías debido a un valor de moribundo incrementado, puedes Disipar la activación como acción gratuita para prevenir la muerte; si lo haces, el valor de moribundo no aumenta.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

ARTEFACTOS

Un globo de oscuridad total que lo consume todo. Armas poderosas creadas en la antigüedad y que significan la esperanza de todo un pueblo. Una simple baraja que representa fortunas tanto trascendentes como letales. Así son los artefactos: objetos de un poder increíble, de los que se habla en millares de historias y que están más allá de la capacidad de creación de la gente de la actualidad.

Extraños y más poderosos que otros objetos mágicos, los artefactos pueden cambiar el curso de la historia en las manos correctas... o en manos equivocadas. El mero hecho de encontrarte con un artefacto es un momento crucial de su campaña, y su presencia provoca ondas en toda tu partida, deformando el relato a su alrededor. ¡Hay aventuras completas que giran alrededor de un solo artefacto!

Añadir un artefacto a la partida no debería tomarse nunca a la ligera. Los artefactos no deberían encontrarse en alijos de tesoro normales, ni siquiera a nivel 20, y tienes que estructurar los momentos de tu trama que se prestan a la presencia del artefacto. Prepárate para que haya encuentros que el artefacto supere fácilmente. Eso no significa que no tengas que incluir dichos encuentros, ¡porque parte de la emoción de un artefacto es que rompe las reglas normales! Aunque deberías pensarlo bien antes de incluir un artefacto, deberías permitir que tuviera su impacto completo, para hacerse justicia a sí mismo y al relato de tu partida.

REGLAS SOBRE ARTEFACTOS

Todo artefacto es un objeto con el rasgo artefacto. Dicho rasgo significa dos cosas: que el objeto no puede ser elaborado por medios normales y que no puede ser dañado por medios normales. Los artefactos siempre son raros o únicos. Todos los que se encuentran aquí son de nivel 20.º o mayor, típico para los artefactos. Las demás reglas por llevar puesto el objeto se siguen aplicando.

DESTRUCCIÓN DE ARTEFACTOS

El bloque de estadísticas del artefacto suele tener una entrada de destrucción. Aquí se detalla el método extraordinario que se requiere para destruir el objeto. Estas entradas pueden ser altamente específicas. Podría hacer falta completar toda una misión o incluso una campaña completa para destruir un artefacto. Sin embargo, el relato de tu partida podría requerir algo diferente, por lo que siempre puedes cambiar el requisito de destrucción del artefacto para la misma.

CÓMO SE CREA UN ARTEFACTO

Mecánicamente, un artefacto funcional en la partida es igual que cualquier otro objeto; sólo es diferente el ámbito de sus aptitudes. Los artefactos pueden y deberían hacer cosas que los objetos normales no pueden, por lo que no tienes que aplicar las limitaciones normales sobre la creación de objetos.

Cuando estés creando un artefacto, empieza por definir su papel en el relato. ¿Se pretende que sea un arma poderosa contra las fuerzas de la oscuridad? ¿Una fuerza mercurial que inyecta probabilidades aleatorias? ¿Un terrible peligro que tiene que ser

destruido? El papel del artefacto en la historia afecta los rasgos que le das. Invéntate algunas interacciones que tengan sentido para el objeto, y después crea aptitudes que pongan en práctica esos momentos. Un artefacto puede tener más aptitudes que un objeto típico; asegúrate de que todas encajan con su temática. Concede a tu objeto el rasgo artefacto y o bien el rasgo raro (si hay muchos) o el rasgo único (si sólo existe uno). Otros rasgos funcionan como lo hacen para cualquier otro objeto. Un artefacto suele ser de nivel 20.º, pero su nivel específico depende de ti. Imagina quién lo creó y cuál era probablemente su nivel.

Aunque puedes dejar a un lado la mayoría de las limitaciones normales de los objetos, ten cuidado de no crear un artefacto que se lleve tu relato por delante. Si las aptitudes de tu objeto son tan útiles o tan fuertes que la mejor opción en cualquier combate es utilizar siempre el artefacto para aniquilar a la oposición, en lugar de servir a tu relato, el artefacto lo ha monopolizado. Un PJ de 5.º nivel con acceso a conjuros de 10.º nivel gracias a un artefacto puede llevar a relatos increíbles, pero si la CD es tan alta que está garantizado que los enemigos van a fallar contra dichos conjuros excepto con un 20 natural, el objeto probablemente distorsiona más el juego de lo que esperabas. Para evitarlo, podrías fijar las clases de dificultad, los bonificadores al ataque y los niveles de conjuro de sus aptitudes ofensivas significativamente más por debajo de lo que deberían ser para un objeto de su nivel, especialmente si se pueden utilizar a voluntad. También podrías crear artefactos que utilizan la CD de conjuro de quien los empuña en lugar de tener una propia, para que sean más ampliamente utilizables en un rango más amplio de niveles. Además, las aptitudes de un artefacto deberían ser algo estrechas en su aplicación; haz que tus artefactos sean muy poderosos en determinadas situaciones en lugar de tener aptitudes ampliamente aplicables. Por ejemplo, los *orbes de los dragones* funcionan tan solo contra cierto tipo de dragón, lo que les hace enormemente poderosos cuando se enfrentan a esa criatura en particular, pero no contra todo enemigo con el que se cruzan los PJs.

ARTEFACTOS

A lo largo de las eras, se han creado incontables artefactos, de los que aquí describimos tan solo unos pocos.

BARAJA DE MÚLTIPLES COSAS

OBJETO 22

RARO **ARTEFACTO** **MÁGICO** **TRANSMUTACIÓN**

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** –

Estas 22 cartas de pergamino grueso, por lo general guardadas en una caja o en un saquillo, lucen imágenes o glifos que muestran símbolos de poder mágico. Mirar una carta sin activarla muestra la imagen de la misma, pero no tiene efecto mágico alguno. Una vez la baraja está boca abajo, las cartas se barajan por sí solas; si miras en múltiples ocasiones la carta de arriba, puedes encontrarte con que ha cambiado. Cualquier carta sacada de la baraja desaparece

durante unos segundos, volviendo a reaparecer en la misma. Los consejos sobre cómo seleccionar cartas aleatoriamente están en el recuadro de la derecha.

Activar ♦ visualizar, Interactuar; **Efecto** Declaras cuántas cartas quieres sacar boca abajo de la baraja, y después sacas la primera. La carta surte efecto de inmediato. Toda carta posterior debe extraerse en menos de una hora, y cualquier carta que no extraes voluntariamente sale por sí sola de la baraja y de todas formas te afecta. Nunca puedes activar de nuevo la misma *baraja de múltiples cosas*.

Una vez se extrae una carta, su efecto tiene lugar de inmediato y después desaparece de vuelta a la baraja, que inmediatamente vuelve a barajarse por sí sola (el bobo y el bufón son excepciones, que se describen en sus entradas más abajo).

Los efectos de cada carta son los siguientes.

- **Balanza** Tu alineamiento cambia a otro radicalmente diferente. Si no te adhieres a dicho alineamiento, pierdes un nivel y todos los beneficios que ganaste en el mismo. Tu total de PX no cambia cuando pierdes un nivel de esta forma.
- **Bobo** Reduce de inmediato tu puntuación de Inteligencia en 1d4+1. A continuación puedes extraer una carta adicional, y la carta del Bobo desaparece para siempre.
- **Bromista** Puedes, o bien extraer 2 cartas más, o ganar 1d10x100 PX. A continuación, la carta desaparece para siempre.
- **Bufón** Perderás 1d10x100 PX a menos que extraigas dos cartas más.
- **Caballero** Un guardia de palacio (pág. 208) llega y te jura lealtad inquebrantable.
- **Calavera** Tienes que luchar de inmediato contra una parca menor (*Bestiario* pág. 275). Si mueres en combate, no puedes ser revivido, excepto por un dios.
- **Canalla** Un PNJ aliado lleno de odio se vuelve de inmediato contra ti para siempre. El PNJ podría mantener en secreto este odio hasta el momento oportuno.
- **Cometa** Si derrotas por ti mismo al siguiente enemigo o enemigos de amenaza baja o superior a los que se encuentra el grupo, obtienes suficientes PX como para llegar al siguiente nivel. De lo contrario, no obtienes beneficio alguno.
- **Destino, el** El Destino volverá a tejer el tapiz de la realidad para salvarte de cualquier situación que elijas. Esto puede invertir incluso un suceso del pasado y puedes tomar la decisión de forma instantánea si dicho suceso puede matarte. La intervención sólo te salva a ti, y no a nadie más afectado por dicho suceso. No hay límite en cuanto al tiempo que puedes esperar antes de utilizar este efecto.
- **Estrella** Obtienes una mejora de característica que debes utilizar de inmediato en una puntuación de característica a tu elección.
- **Euriale** (maldición) La imagen de una medusa te maldice con un penalizador -1 permanente por estatus a todas las tiradas de salvación. Esto sólo se puede eliminar por intervención de un dios o mediante la carta del Destino.
- **Garras** Todos tus objetos mágicos desaparecen permanente-

SUSTITUCIONES DE CARTAS

Puedes utilizar cartas normales o cartas de tarot como un sustituto de las cartas de una *baraja de múltiples cosas*.

Carta	Carta normal	Carta del tarot
Balanza	2 de picas	XI. La Justicia
Bobo	2 de tréboles	2 de pentáculos
Bromista	Comodín (rojo)	XII. El Colgado
Bufón	Comodín (negro)	0. El Loco
Caballero	Jota de corazones	Paje de espadas
Calavera	Jota de tréboles	XIII. La Muerte
Canalla	Jota de picas	5 de espadas
Cometa	2 de diamantes	2 de espadas
Destino, el	As de corazones	3 de copas
Estrella	Jota de diamantes	XVIII. La Estrella
Euriale	Reina de picas	10 de espadas
Garras	As de tréboles	Reina de pentáculos
Gema	2 de corazones	7 de copas
Llamas	Reina de tréboles	XV. El Diablo
Llave	Reina de corazones	V. El Hierofante
Luna	Reina de diamantes	XVIII. La Luna
Mazmorra	As de picas	4 de espadas
Ruina	Rey de picas	XVI. La Torre
Sol	Rey de diamantes	XIX. El Sol
Trono	Rey de corazones	4 de varitas
Vacio, el	Rey de tréboles	8 de espadas
Visir	As de diamantes	IX. El Ermitaño

mente, excepto la baraja y cualquier artefacto de nivel mayor que la misma.

- **Gema** Obtienes, a elegir, 25 joyas que valen 200 po cada una o 50 gemas que valen 100 po cada una.
- **Llamas** Un infernal se llena de odio, celos, envidia o alguna otra razón para despreciarte. Su odio hacia ti no cesa hasta que uno de los dos habéis muerto. Te ataca o intenta frustrar tus planes de alguna otra forma en un máximo de 1d20 días. El DJ determina los detalles del infernal.
- **Llave** Obtienes un arma mágica de nivel 12.º o superior. El DJ determina de qué objeto se trata y qué runas tiene, si las tiene.
- **Luna** Tira 1d4 para determinar cuántos deseos concede la carta, que también afecta la fase de la luna mostrada en la carta (1: luna creciente; 2: media luna; 3: luna gibosa; 4: luna llena). Cada uno de estos deseos requiere una acción para ser pronunciado y tiene el defecto de un conjuro de deseo.
- **Mazmorra** Quedas preso de un ritual de *cautiverio* de 10.º nivel. Esto utiliza la opción de cárcel, normalmente encerrándote en una parte lejana del mundo. Además, pierdes todos tus objetos. Deja de sacar cartas.
- **Ruina** Pierdes todas tus posesiones no mágicas incluyendo cualquier riqueza y propiedades.
- **Sol** Obtienes 1.000 PX y un objeto mágico permanente beneficioso



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



de nivel entre 6.º y 11.º, a elegir por el DJ.

- **Trono** Obtienes un bonificador +4 permanente por estatus a las pruebas de Diplomacia, y ahora dispones de un pequeño castillo en cualquier área abierta que quieras. Debes elegir su ubicación en 1 hora o menos.
- **Vacío, el** Tu mente queda atrapada para siempre. Esta carta es voluble, pero a menudo arroja la psique a una prisión en un objeto o un Plano o planeta distante. Un deseo o magia similarmente poderosa puede revelar dónde está tu psique, pero no la trae de vuelta. Tu cuerpo comatoso continúa funcionando. Deja de sacar cartas.
- **Visir** A petición tuya, puedes averiguar la solución a un único problema o la respuesta correcta a una sola pregunta, a menos que dicha información resulte oscurecida por un dios. Esto no te concede necesariamente los medios para actuar en pos de dicha solución. Tienes 1 año para aceptar el consejo del visir o perder sus beneficios.

Destrucción Engaña a la Parca para que extraiga la carta de la Calavera.

CUERNOS DE NARAGA

OBJETO 26

ÚNICO ARTEFACTO INVESTIDO MÁGICO NIGROMANCIA

Uso cubrecabeza puesto; **Impedimenta** 2

Este imponente yelmo luce los cuernos de un poderoso dragón negro. Llevando puestos los *cuernos de Naraga*, obtienes visión en la oscuridad mayor e inmunidad al ácido. Si eres un muerto viviente, obtienes resistencia 40 al daño positivo. Si no lo eres, el yelmo rápidamente te absorbe la vida, infligiéndote 10d6 daño negativo por asalto. Si mueres debido a este daño, te alzas como un muerto viviente de igual nivel al que tenías en 1d4 asaltos.

Activar ♦ visualizar; **Desencadenante** Tocas a una criatura como parte de un ataque sin armas o de una tirada de ataque de conjuro cuerpo a cuerpo; **Efecto** La criatura sufre 5d6 daño negativo. Si eres un muerto viviente, recuperas tantos PG como el daño negativo sufrido por la criatura.

Activar ♦♦♦ orden; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** los *cuernos de Naraga* se transforman en Naraga, una dragona negra antigua (*Bestiario*, pág. 111). Naraga aparece en un espacio adyacente apropiado, y si semejante espacio no está disponible, no aparece. Naraga sigue tus órdenes sin discutirlos. Permanece 1 hora o hasta que utilizas una acción de Interactuar para despedirla, tras lo cual vuelve al yelmo. Si es abatida, revierte de inmediato al yelmo y no puede ser convocada durante 1 semana. Mientras está transformada, no recibes ninguno de los demás beneficios del yelmo.

Destrucción El yelmo queda completamente destruido si es aplastado entre las mandíbulas de la calavera de un dragón negro antiguo ubicada en un desierto mientras el sol está en su cenit.

DISPARO DE LA PRIMERA BÓVEDA

OBJETO 23

RARO ARTEFACTO DIVINO EVOCACIÓN

Munición cualquiera

Cuenta la leyenda que algún dios olvidado hace mucho robó la caja original de *disparos de la Primera Bóveda* del depósito de Abadar.



Desde entonces, han aparecido por todo el Multiverso piezas sueltas. Cuando sostienes un *disparo de la Primera Bóveda*, inmediatamente cambia de forma para funcionar con cualquier arma a distancia y te designa a ti como propietario hasta que otra criatura la sostiene. Como propietario, puedes usar la activación de una acción del disparo después de dispararlo.

En lugar de tirar dados de daño de arma, un *disparo de la Primera Bóveda* inflige daño 25 más cualquier bonificador o daño adicional como si resultado del dado de daño del arma fue 25; el tipo de daño coincide con el que inflige el arma habitualmente. Al dañar a una criatura, el disparo de la *Primera Bóveda* se resquebraja, y las esquirlas rebotan para impactar a cualquier otro enemigo a 30 pies (9 m) o menos, llevándolo a cabo tiradas de ataque con el mismo bonificador al ataque. Las esquirlas permanecen alojadas en las criaturas a las que dañan, que sufren el estado torpe 2 mientras las llevan. Se requiere un total de 3 acciones, que tienen el rasgo manipular, para quitarte las esquirlas a ti mismo o quitárselas a una criatura adyacente; alternatively se puede utilizar una sola acción y una prueba con éxito de Medicina CD 30. Un fallo crítico en esta prueba de Medicina inflige daño 10 persistente por sangrado a la criatura con la esquirla alojada.

Activar ♦ orden; **Efecto** Llamas de vuelta al *disparo de la Primera Bóveda*, que automáticamente se recarga en tu arma. Si el disparo se ha fragmentado, las esquirlas se desalojan violentamente por sí solas, infligiendo daño 15 persistente por sangrado a cada criatura en la que estaban alojadas. Los fragmentos se reunifican para volver a integrar el *disparo de la Primera Bóveda*, que automáticamente se recarga en tu arma por sí solo.

Activar ♦♦♦ Interactuar; **Requisitos** El disparo está cargado en tu arma a distancia, o está en tu mano si tu arma a distancia tiene una recarga de 0; **Efecto** Alineas un ataque perfectamente apuntado directamente hacia la Primera Bóveda. Golpeas a una criatura y después el *disparo de la Primera Bóveda* intenta llevarse consigo a tu objetivo mientras vuelve a la Primera Bóveda. A menos que tu tirada de ataque sea un fallo crítico, la criatura deberá 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 resulta afectada

Éxito La criatura es movida 1d20x50 pies (1d20x15 m) en la dirección hacia la que disparaste. Si esto hace que choque con un objeto sólido, sufre daño 50 contundente.

Fallo La criatura es transportada a una ubicación 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 poco probable que sea capaz de huir de la Bóveda por sí sola.

Destrucción Si 10 *disparos de la Primera Bóveda* se disparan todos ellos al mismo grupo de proteicos keketa o izfiitar con 1

minuto de separación entre sí, cada disparo es un acierto y después los disparos se recuperan, chocan al intentar reformarse y se deshacen en polvo.

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

OBJETO 27

RARO ARTEFACTO MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Impedimenta –

Una *esfera de aniquilación* es una esfera negra flotante que absorbe hacia un vacío cualquier materia que entra en contacto con ella, destruyéndola por completo. Sólo la intervención directa de un dios puede hacer volver a una cosa o persona destruida por la esfera. La esfera no puede ser contrarrestada mediante *disipar magia* o efectos similares.

La esfera permanece completamente quieta hasta que la criatura que la controla hace que se mueva. Tomar el control de la esfera requiere tener éxito en un intento de activarla. Un *talismán de la esfera* (ver más abajo) hace más fácil controlarla.

Activar ➤ orden; **Requisitos** Estás a 40 pies (12 m) o menos de la esfera; **Efecto** Haces una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 30 para tomar el control de la esfera. Si otra persona ya controla la esfera, esta prueba usa la CD de Voluntad de la misma si es superior. Si tienes éxito, tomas el control de la esfera. Si fallas, la esfera se te acerca 10 pies (3 m) (o 20 pies [6 m] con un fallo crítico). Mantendrás el control mientras permanezcas a 80 pies (24 m) de la esfera y Mantengas la activación cada asalto.

Cuando Mantienes la activación debes hacer una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 30. Si tienes éxito, haces que la esfera se mueva hasta 10 pies (3 m) en línea recta (o hasta 20 pies [6 m] con un éxito crítico). Con un fallo, pierdes el control de la esfera, que se te acerca 10 pies (3 m) en línea recta (o 20 pies [6 m] con un fallo crítico).

Destrucción Cuando un conjuro de umbral se lanza de forma que su abertura se solapa con una esfera de aniquilación, tira d%. Con un resultado entre 1 y 50, la esfera es destruida; con un resultado entre 51 y 85, el conjuro queda perturbado; y con un resultado entre 86 y 100, todo lo que hay en una emanación de 180 pies (54 m) de la esfera es arrastrado a otro Plano a través de un desgarró del tejido espacial.

Si un *cetno de cancelación* (*Guía del Jugador Avanzada*) toca la esfera, ambos objetos explotan, infligiendo 14d6 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 35) a todo lo que hay en una explosión de 60 pies (18 m) desde el punto de su destrucción.

ESPEJO DE SORSHEN

OBJETO 25

ÚNICO ARTEFACTO ENCANTAMIENTO MÁGICO

Uso vinculado (ver más abajo); **Impedimenta** L

El vidrio plateado de este espejo oval muestra visiones fascinantes. Su oscuro marco de madera está tachonado con pequeñas gemas verdes, y tallado con las formas de la figura de varón en un extremo y la figura de mujer en el otro.

El espejo puede formar un vínculo con un lanzador de conjuros, si tiene competencia a nivel legendario en Arcanos u Ocultismo, que se convierte en el propietario del espejo. Donde quiera que se encuentre el objeto, mientras el vínculo permanezca, el propietario será consciente de todo lo que esté reflejando el espejo y podrá utilizar las activaciones del mismo.

Siempre que una criatura inteligente se mira en el espejo, ve la imagen de una persona, criatura u objeto que encuentra irresistible; en particular, una que encuentra atractiva. La imagen específica depende del observador, incluso cuando más de una criatura mira al espejo al mismo tiempo. Los observadores quedan fascinados por las imágenes del espejo si no consiguen una salvación de Voluntad CD 35 cada asalto. Con un fallo, miran impasiblemente al espejo mientras permanece a la vista, y si deja de estarlo, siguen mirando hacia el último lugar en el que vieron el espejo durante algunos minutos más. Este es un efecto de emoción, encantamiento, incapacitación y visual. Las criaturas fascinadas por el objeto están en un trance tan profundo que su estado no acaba automáticamente ni siquiera si una criatura utiliza acciones hostiles contra ellas o sus aliados; en su lugar, pueden hacer una salvación de Voluntad CD 30 para acabar con la fascinación. A discreción del DJ, una criatura completamente inocente o que ha renunciado a todos los placeres mundanos podría ser inmune a la fascinación del objeto.

Activar ➤➤ visualizar (emoción, encantamiento, incapacitación, visual); **Efecto** Obligas a una criatura que mira al espejo a hacer una salvación adicional de Voluntad contra el efecto de fascinación del mismo, incluso si tuvo éxito en su salvación.

Activar ➤➤➤ orden (emoción, encantamiento, incapacitación); **Requisitos** El objetivo debe estar fascinado por el objeto; **Efecto** Controlas al objetivo durante 30 días, con el mismo efecto de una tirada de salvación fallida críticamente contra *dominar*. Si la víctima ve de nuevo el espejo en cualquier momento antes de que expire esta duración y lo mira, el control se extiende 30 días adicionales desde ese momento. Si bien no hay tirada de salvación inicial, la CD para liberarse debido a órdenes que van contra la naturaleza de la criatura es 35.

Destrucción El *espejo de Sorshen* se resquebraja en un millar de fragmentos si una criatura inteligente pero completamente inocente resiste su atracción y después se le cae accidentalmente.

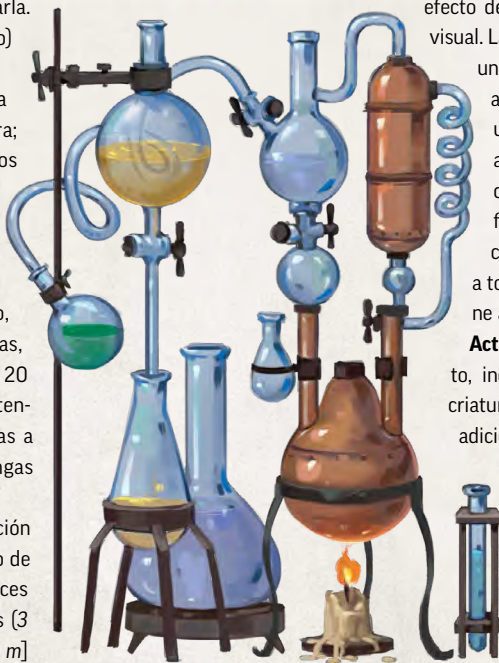
EXTRACTOR FILOSOFAL

OBJETO 28

RARO ARTEFACTO EVOCACIÓN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Impedimenta 8

Esta extraña máquina es un diseño complejo de frascos, tubos y otro material alquímico. El *extractor filosófico* está diseñado para crear preparaciones alquímicas definitivas. El extractor funciona como un conjunto excepcional de material de alquimista, concediendo un bonificador +4 por objeto a las pruebas de Artesanía relacionadas con la alquimia. Al usar el extractor para Elaborar una sustancia alquímica o con reactivos difundidos como parte de tus preparativos diarios, puedes crear sustancias alquímicas impecables. Una



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



sustancia alquímica impecable siempre utiliza el valor numérico máximo posible para cualquier tirada que requiera, como por ejemplo infligir daño máximo con el fuego de alquimista o restablecer el número máximo de PG con un elixir de la vida. Si la sustancia impecable tiene duración, dura el doble de lo normal. Finalmente, una sustancia alquímica impecable nunca tiene inconvenientes.

Activar **◆◆◆** Interactuar; **Frecuencia** una vez por minuto; **Efecto**

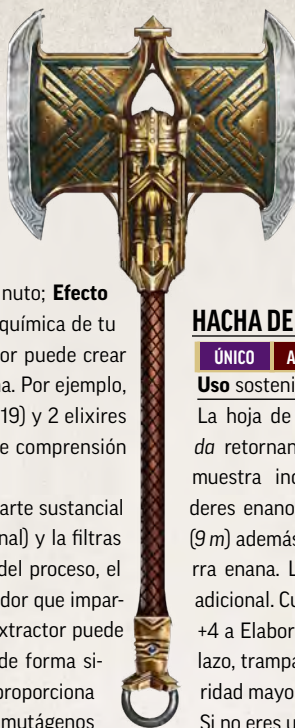
Utilizas el extractor para elaborar una sustancia alquímica de tu nivel o inferior y cuya fórmula conoces. El extractor puede crear hasta 56 niveles de sustancias por día de esta forma. Por ejemplo, podría crear 2 elixires de la vida verdaderos (nivel 19) y 2 elixires de la vida moderados (nivel 9), o bien 8 elixires de comprensión (nivel 7), y así sucesivamente.

Activar 1 hora (Interactuar); **Efecto** Te haces con una parte sustancial de una criatura (por lo menos 2/3 de su masa original) y la filtras a través de los mecanismos del extractor. Al final del proceso, el *extractor filosofal* crea un mutágeno transmogrificador que imparte la esencia de dicha criatura a quien lo bebe. El extractor puede elaborar diversos mutágenos transmogrificadores de forma simultánea utilizando la misma activación si se le proporciona suficiente masa a la vez, hasta un máximo de 10 mutágenos concurrentes. Beber un mutágeno transmogrificador te imparte durante 1 hora una de las aptitudes únicas de la criatura. Se podría tratar de una aptitud, como por ejemplo, el arma de aliento de un dragón, la visión en la oscuridad, la capacidad de volar, la presencia aterradora o la inmunidad al sueño. La aptitud funciona como lo hacía para la criatura original, excepto que utiliza tu CD de clase o tu CD de conjuro (la mayor de ambas) en lugar de la CD de la criatura. El mutágeno tan solo concede aptitudes basadas en la fisiología de una criatura y nunca aptitudes relacionadas con la magia como por ejemplo conjuros innatos o la aptitud de lanzamiento de conjuros. El DJ es quien decide en última instancia qué aptitud concede un mutágeno transmogrificador.

A diferencia de lo normal para los mutágenos y los efectos de polimorfismo, puedes beber múltiples mutágenos transmogrificadores y obtener beneficios de cada uno de ellos. Cuando bebes mutágenos transmogrificadores procedentes de diferentes criaturas, obtienes aptitudes de cada una de ellas. Cuando bebes múltiples mutágenos transmogrificadores del mismo tipo de criatura, como por ejemplo mutágenos múltiples hechos a partir de troles, obtienes una aptitud adicional por cada mutágeno transmogrificador que bebes, y la duración de las aptitudes de ese tipo de criatura se incrementa en 1 hora por cada brebaje adicional que bebes.

Sin embargo, estos beneficios adicionales comportan un riesgo; si bebes un mutágeno transmogrificador mientras por lo menos otro está activo, después de beberlo debes tener éxito en una prueba plana con una CD igual al número total de mutágenos transmogrificadores activos que has consumido. Con un fallo, te transformas por completo en un miembro de la especie del último mutágeno transmogrificador que has bebido, y casi siempre el cambio te hace perder los estribos. La transformación puede dejar intacta cierta parte de tu personalidad y de los recuerdos a discreción del DJ.

Destrucción Alimentar simultáneamente al *extractor filosofal* con partes considerables de un ángel, arconte, azata, daimonion, demonio, diablo, eón, proteico y psicopompo, cada uno de ellos de por lo



menos 14.º nivel, junto con una *piedra filosofal* hace que el artefacto se atasque, se recaliente y explote. Las criaturas a 60 pies (18 m) de la explosión deberán tener éxito en una salvación de Reflejos CD 55 o verse recubiertas de una pasta alquímica que les transformará en una horrible amalgama de por lo menos dos de las criaturas utilizadas para destruir la máquina.

HACHA DE LOS SEÑORES ENANOS

OBJETO 26

ÚNICO ARTEFACTO CONJURACIÓN MÁGICO TRANSMUTACIÓN

Uso sostenida en dos manos; **Impedimenta** 3

La hoja de esta *hacha de guerra enana* +4 de golpe mayor afilada retornante veloz está tallada con un intrincado diseño que muestra incontables generaciones de grandes guerreros y líderes enanos. El hacha tiene el rasgo de arma arrojadiza 30 pies (9 m) además de los rasgos de arma normales para un hacha de guerra enana. Los golpes con el hacha infligen a los orcos 1d6 daño adicional. Cuando el hacha está en tu poder, obtienes un bonificador +4 a Elaborar armadura, joyería, metalistería, cantería, trampas de lazo, trampas y armas. Si eres un enano, obtienes visión en la oscuridad mayor (Reglas básicas, pág. 465) mientras empuñas el hacha. Si no eres un enano quedas anonadado 4 mientras la sostienes y, si eres un orco, quedas drenado 4 y debilitado 4 mientras la sostienes.

Activar **◆◆◆** visualizar, **Interactuar**; Frecuencia una vez por semana;

Efecto El hacha lanza un conjuro de convocar elemental de 10.º nivel para conjurar una avalancha elemental de élite (Bestiary 6). El conjuro se mantiene automáticamente, sin requerir acción alguna por tu parte y permitiéndote comandar al elemental en cada uno de tus turnos. Puedes Disipar el conjuro.

Destrucción si un orco decapita a un rey enano con el *Hacha de los Señores Enanos*, el hacha se oxida hasta desaparecer.

ORBE DE LOS DRAGONES

OBJETO 25

ÚNICO ARCANO ARTEFACTO ENCANTAMIENTO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Cada uno de los legendarios *orbes de los dragones* contiene la esencia y la personalidad de un poderoso dragón, y cada uno de los diez más famosos preserva el espíritu de un tipo diferente de dragón metálico o cromático. Se cree que existen otros orbes para otros tipos de dragones verdaderos, aunque dicha teoría aún está por confirmar.

Cuando sostienes un *orbe de los dragones*, eres inmune al arma de aliento de la variedad de dragón asociada al mismo. Un orbe de los dragones también concede cierta cantidad de sentidos adicionales. Puedes comunicarte de forma verbal y visual con los portadores de otros orbes como si estuvieras en la misma habitación que ellos. En todo momento sabes si hay algún dragón a 10 millas (16 km) o menos de ti; esto se extiende a 100 millas (160 km) para los dragones del tipo asociado al orbe. Si un dragón asociado está a 1 milla (1,6 km) o menos, conoces en qué dirección está y su edad, como por ejemplo un joven, adulto o antiguo. Cada orbe concede un conjuro arcano innato de 10.º nivel que puedes lanzar a voluntad, determinado por el orbe específico.

El *Orbe de los Dragones de Oro* puede transmitir los conjuros innatos de cualquiera de los demás orbes, así como sus aptitudes activadas, pero sólo puede conceder cada poder individual una vez al día. Además, el portador del orbe de oro puede utilizar su activación de 3 acciones para lanzar *dominar* sobre el portador de otro orbe si se encuentra a 1 milla (1,6 km) o menos, como si dicho portador fuera un

dragón del tipo asociado a 500 pies (150 m) o menos. Sin embargo, los últimos informes sobre el *Orbe de los Dragones de Oro* en Golarion indican que el orbe fue destruido. Los DJ que dirijan campañas en escenarios diferentes a la Era de los Presagios Perdidos podrían decidir que el orbe de oro sigue intacto en sus campañas.

Ser portador de un *orbe de los dragones* te granjea la enemistad perpetua de todos ellos, puesto que te has aprovechado de la esclavización de un dragón, incluso si más tarde lo pierdes.

Conjuro concedido (CD 40) dragón azul (*terreno alucinatorio*), dragón blanco (*muro de hielo*), dragón de bronce (*controlar las aguas*), dragón de cobre (*terribles carcajadas*), dragón negro (*oscuridad*), dragón de oropel (*hablar con los animales*), dragón de plata (*detectar alineamiento* [sólo maligno]), dragón rojo (*muro de fuego*), dragón verde (*enmarañar*)

Activar **◆◆◆** corden; **Frecuencia** una vez por asalto;

Efecto Lanzas un conjuro de dominar de 10.º nivel (CD 40) sobre un dragón del tipo asociado con el orbe a 500 pies (150 m) o menos, excepto que el efecto dura 1 mes en lugar de ser ilimitado. El dragón no tiene derecho a su bonificador por estatus a las tiradas de salvación contra la magia. El dragón queda a continuación temporalmente inmune a dominaciones posteriores mediante el orbe durante 24 horas.

Activar **◆◆** visualizar; **Interactuar**; **Frecuencia** 3 veces al día; **Efecto** Exhalas una explosión elemental que inflige 25d6 daño (salvación básica de Reflejos CD 40) o bien en un cono de 60 pies (18 m) o bien una línea de 100 pies (30 m), a elegir por ti. El tipo de daño de aliento encaja con el arma de aliento del tipo de dragón asociado al *orbe de los dragones* (ácido para el orbe negro, electricidad para el orbe azul y así sucesivamente).

Destrucción Un orbe de los dragones se resquebraja violentamente y explota cuando se expone al arma de aliento de un dragón descendiente del dragón atrapado en su interior. La explosión inflige daño como la activación de 2 acciones de más arriba a todas las criaturas a 90 pies (27 m) o menos.

PRISMA DE ESENCIA

OBJETO 28

ÚNICO ARTEFACTO TRANSMUTACIÓN

Impedimenta 5

Este enorme prisma de muchas facetas suele descansar sobre un pedestal, refractando de forma escalofriante luces multicolores incluso cuando no hay ninguna fuente de luz. En realidad, el prisma refracta las cuatro esencias mágicas al espectro visible (consulta la pág. 300 de las *Reglas básicas* para más información sobre las cuatro esencias). Una criatura adyacente al prisma puede ajustar sus facetas con una acción de Interactuar para cambiar entre dos polaridades. Dos esencias fluyen hacia el prisma desde dos corrientes de entrada, y el prisma las combina en una sola corriente de salida; alternatively una sola esencia fluye hacia el prisma en una corriente de entrada, y se divide en dos corrientes de salida. Una criatura que entra en una corriente de entrada y permanece en la misma durante 1 minuto resulta lentamente envuelta en magia sólida, en cuyo momento queda paralizada hasta que alguien invierte el flujo del prisma o deja de activarlo. Una criatura que entra en una corriente de salida de esencia es suavemente alejada de la misma.

Activar **◆◆** Interactuar; **Requisitos** El prisma tiene sólo una corriente de entrada; **Efecto** Alteras y recolocas las facetas del prisma de esencia, ajustando las esencias para seleccionar una sola cualidad, que podría estar asociada con la esencia mental, como un rasgo de personalidad; con la esencia material, como una cualidad física; con la esencia vital, como una creencia o instinto; o con la esencia espiritual, como un componente de alineamiento del tipo bueno o legal. Debes tener éxito en una prueba secreta de habilidad CD 30 de una habilidad asociada con una tradición mágica que utiliza la esencia elegida (por ejemplo, Arcanos u Ocultismo para la esencia mental, puesto que tanto la magia arcana como la magia ocultista utilizan la esencia mental). Con un fallo, accidentalmente ajustas el prisma a alguna otra cualidad.

Activar 1 minuto (Interactuar); **Requisitos** El prisma tan solo tiene una corriente de entrada, y una criatura está envuelta en magia en la corriente de entrada; **Efecto** A lo largo de la siguiente hora, la criatura que está en la corriente de entrada ve sus esencias refractadas a través del prisma, creando dos envolturas de magia en las corrientes de salida, cada una de las cuales contiene una criatura nueva. Al final del proceso, la criatura original ha desaparecido y las dos criaturas nuevas se liberan de sus envolturas.

Cada criatura es parte de la original, separada del resto basándose en la última cualidad fijada por la primera activación del prisma. Por ejemplo, si fijas el prisma a 'bueno', una criatura tendría todos los aspectos buenos de la criatura original y la otra sería el lado maligno de dicha criatura. A menos que hayas seleccionado una cualidad física, ambas criaturas nuevas tendrán el mismo aspecto que la original. Las nuevas criaturas suelen estar 2 niveles por debajo de la original, pero si la criatura original estaba fuertemente decantada con respecto a la cualidad elegida por ti (por ejemplo, si divides los lados bueno y malo de un redentor), la criatura más fuerte es 1 nivel menor y la criatura más débil es 3 o más niveles menor. Si se ha calibrado correctamente, esta activación puede también invertir el efecto de la tercera activación.

Activar 1 minuto (Interactuar); **Requisitos** El prisma tan solo tiene dos corrientes de entrada, y hay una criatura envuelta en magia en cada una de ellas; **Efecto** A lo largo de la siguiente hora, las esencias de las dos criaturas de las corrientes de entrada se refractan a través del prisma, creando una envoltura de magia en la corriente de salida que contiene una criatura nueva. Al final del proceso, las criaturas originales han desaparecido y la nueva criatura se libera de su envoltura. La nueva criatura es una amalgama de las originales, con una nueva personalidad fusionada de ambas, y suele ser entre 1 y 2 niveles mayor que el nivel mayor de las criaturas originales, a menos que la criatura de menor nivel fuera mucho más débil. Esta activación también invierte el efecto de la segunda activación.

Destrucción Obligar al prisma de esencia a combinar dos semidioses incompatibles destruye el prisma, aunque también podría resultar en una nueva divinidad.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

SELLO DEL PADRE DE LA FORJA


OBJETO 24

RARO **ABJURACIÓN** **ARTEFACTO** **DIVINO**

Uso grabado sobre una armadura


Esta runa fue creada por Torag, dios de la forja, de la protección y de la estrategia, y compartida por sus mayores artesanos y combatientes. Torag diseñó una pequeña cantidad de estos sellos como regalos para dioses aliados buenos; 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 sonido suave de un martillo golpeando un yunque cuando es grabado en una *piedra rúnica*. Un *Sello del padre de la forja* sólo se puede grabar sobre una armadura que pueda llevar dos o más runas de propiedad, y es tan poderoso que ocupa el espacio de dos runas de propiedad. Cuando se lleva puesta una armadura grabada con un *Sello del padre de la forja*, se obtiene resistencia al fuego 40. Ignora el penalizador a las pruebas de armadura y el penalizador a la Velocidad (si lo hubiera); si la armadura es ligera o intermedia, incrementa en 1 su bonificador por objeto a la CA. Además, cualquier escudo que empuñes automáticamente recupera el PG al inicio de tu turno cada asalto.


Activar  Interactuar; **Frecuencia** una vez por hora;

Desencadenante Sufres el impacto de un ataque;

Efecto El *Sello del padre de la forja* brilla y tu armadura tiembla mientras absorbe el golpe. El daño del ataque se reduce en 100 y lanzas *terremoto* (CD 40), centrado directamente en la criatura desencadenante. Tú 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  Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efec-**

to Llamas a los poderes restablecedores del sello para reparar un objeto a tu alcance. La runa restablece instantáneamente el objeto a sus PG completos, incluso si había sido destruido, utilizando los efectos del conjuro *rehacer*, si la mayoría del objeto está disponible para la reparación. El sello puede restablecer incluso objetos mágicos y artefactos de su nivel o inferior. Una vez has utilizado esta aptitud, la capacidad del sello para reparar automáticamente escudos queda inactiva hasta la siguiente vez que llevas a cabo tus preparativos diarios.

Activar  visualizar; **Desencadenante** Aún no has actuado en tu turno; **Efecto** Llamas a Torag para que defienda a tus aliados y a quienes te rodean, sacrificándote a ti mismo en el proceso. Las criaturas de tu elección a 60 pies (18 m) o menos recuperan todos sus PG. Si cualquiera de las criaturas está muerta, es devuelta a la vida con la mitad de sus PG máximos. Las criaturas elegidas también obtienen un bonificador +4 por estatus a su CA y a sus 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 conjuro de *milagro* o una intervención divina para ser alzada de entre los muertos, si no eliges otras criaturas a 60 pies (18 m) o menos para restablecerlas. Una vez utilizas esta activación quedas convertido en una perfecta estatua de piedra o de metal que te muestra en una pose gloriosa que honra tu sacrificio, y nunca puedes ser restablecido. El *Sello*

del padre de la forja sigue en esta estatua y puede ser transferido a otra armadura o a una piedra rúnica de la forma normal.

Destrucción Utilizar la aptitud de devolver la vida a los muertos del *Sello del padre de la forja* sobre un semidiós maligno hace que se resquebraje en una violenta explosión que destruye el sello y la estatua construida como parte del sacrificio, borrando de la existencia todo conocimiento del usuario. Sin embargo, devuelve a la vida al semidiós maligno.

SERITHTHIAL

OBJETO 23

ÚNICO **LB** **ABJURACIÓN** **ARTEFACTO** **DIVINO** **INTELIGENTE**

Uso sostenida en una mano; **Impedimenta** 1

Percepción +28; visión y audición normal a 60 pies (18 m)

Comunicación empatía (sólo compañero)

Habilidades Saber de lomedae +29, Religión +26, Saber de Zon-Kuthon +29

Int +2, **Sab** +1, **Car** +2

Vol +30

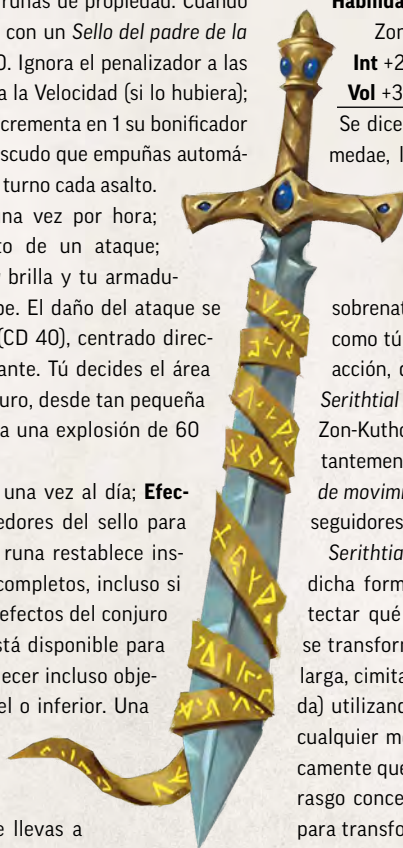
Se dice que la legendaria espada *Seriththial* fue forjada por lomedae, la diosa del honor, la justicia y el valor. Es una *espada bastarda* +4 de golpe mayor *sagrada* inteligente. Aunque está hecha de acero, también ha sido tratada con hierro frío y con plata (*Reglas básicas*, pág. 572), lo que le permite infligir más daño a ciertas criaturas sobrenaturales. Brilla como una antorcha, pero tanto *Seriththial* como tú podéis suprimir o recuperar dicho brillo como una sola acción, que tiene el rasgo concentrar. Además, los Golpes con *Seriththial* infligen 2d6 daño adicional a las criaturas que adoran a Zon-Kuthon y mientras empuñes a *Seriththial* te beneficiarás constantemente de los conjuros *custodia contra la muerte* y *libertad de movimientos* que sólo funcionarán contra efectos creados por seguidores de Zon-Kuthon.

Seriththial fue forjada como una espada bastarda, y revierte a dicha forma cuando nadie la empuña, pero también puede detectar qué tipo de hoja prefiere quien la blande actualmente y se transforma en ella (eligiendo entre daga, espada corta, espada larga, cimitarra, alfanje, mandoble, espada ropera o espada bastarda) utilizando una acción, cuando la empuña por primera vez. En cualquier momento, quien la empuña puede comunicarle telepáticamente que se transforme utilizando una sola acción, que tiene el rasgo concentrar, después de lo cual *Seriththial* utiliza una acción para transformarse.

Seriththial está dispuesta a trabajar con un compañero de casi cualquier alineamiento, mientras esté dedicado a derrotar a la gran serpiente Kazavon y a las fuerzas de Zon-Kuthon. Si ignoras estas amenazas y en su lugar sigues tus propios designios, en poco tiempo *Seriththial* intentará tomar el control de tu cuerpo (salvación de Voluntad CD 45 para resistirse), aunque normalmente sólo lo conservará lo suficiente como para encontrar un compañero más digno. Puedes hacer una nueva salvación de Voluntad cada día para recuperar el control de tu cuerpo.

Activar visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** *Seriththial* invierte el número de acciones apropiado y lanza un conjuro de 9º nivel de *curar* o de *zona de verdad* (CD 45 para uno u otro conjuro).

Destrucción Si Kazavon o un dragón de la sombra gran serpiente adorador de Zon-Kuthon utiliza su alma de aliento sobre *Seriththial* mientras está desatendida, la espada se funde en un charco de hierro mundano.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

SÍMBOLO ARCANO

OBJETO 25

RARO ABJURACIÓN ARTEFACTO OCULTISMO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Esta tablilla de piedra está grabada con el símbolo de una rami-
ta con cinco bifurcaciones. Sólo existe una cantidad limitada de
símbolos arcanos, y cada vez que uno de ellos resulta destruido,
la perdición del Universo se acerca inexorablemente más. Recitar
uno de tres mantras ocultistas diferentes (prueba de Ocultismo CD
20 para hacerlo correctamente) permite otras tantas activaciones.
Las tres aptitudes funcionan tan solo con una criatura conectada
con los Mitos Ancestrales o un horror cósmico, como por ejemplo
un wendigo o un gug; las activaciones se refieren a ellos como
'criaturas sobrenaturales'.

Activar ➤ orden, visualizar, Interactuar; **Efecto** El *símbolo arcano*
lanza un conjuro de *destierro* de 10.º nivel sobre una criatura so-
brenatural. Incluso si la criatura no es extraplanaria, el *símbolo*
arcano puede exorcizarla, enviándola de vuelta a la parte del
Plano Material en que se originó. Si la criatura es un Primige-
nio, el *símbolo arcano* la destierra de inmediato (como si hubiera
fallado críticamente su salvación), pero a continuación queda
destruido para siempre.

Activar ➤ orden, visualizar, Interactuar; **Efecto** El *símbolo arcano*
lanza *disipar magia* contra un efecto de una criatura sobrenatu-
ral, utilizando un nivel de contrarrestar de 10 y un modificador
+30 a la tirada.

Activar ➤ orden, visualizar, Interactuar; **Efecto** El *símbolo arcano*
lanza *cerradura dimensional*, aunque tan solo protege contra el
viaje de criaturas sobrenaturales. Cada vez que el *símbolo ar-*
cano lanza *cerradura dimensional* de esta forma, el conjuro de
cerradura dimensional anterior se acaba.

Destrucción La única forma de destruir un *símbolo arcano* es utili-
zarlo para desterrar a un Primigenio.

TALISMÁN DE LA ESFERA

OBJETO 20

RARO ARTEFACTO EVOCACIÓN MÁGICO

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** –

Este aro de adamantita se puede colocar en una cadena para lle-
varlo como un collar, pero para transmitir sus beneficios hay que
sostenerlo en la mano. Una criatura que no puede lanzar conjuros
arcanos u ocultistas sufre 8d6 daño mental tan solo por sostener el
objeto, y vuelve a sufrir dicho daño otra vez al inicio de cada turno
si continúa sosteniéndolo.

Si el usuario puede lanzar conjuros arcanos u ocultistas, puede
usar el *talismán de la esfera* para controlar de forma más fácil una
esfera de aniquilación. Esto reduce en 10 la CD de la prueba para
controlar la esfera o para Mantener la activación.

Destrucción El *talismán de la esfera* queda destruido si lo toca una
esfera de aniquilación.

GEMAS Y OBJETOS DE ARTE

Mucha gente atesora gemas por sus brillantes colores y también por las propiedades alquímicas o incluso mágicas que tienen algunas. Mientras tanto, las obras de arte y su valor varían tan ampliamente como el concepto de la belleza entre las culturas. Pueden ser versiones más elegantes de objetos útiles, o existir solamente para ser admiradas y envidiadas.

En gran medida como el dinero, las gemas y los objetos artísticos son una moneda valiosa que vale su Precio completo cuando se vende. Cuando preparas un tesoro, puedes elegir gemas u objetos artísticos a tu elección, o bien tirar aleatoriamente usando dados de porcentaje.

GEMAS

Las gemas son minerales que se encuentran de forma natural, normalmente en forma cristalina o, en unos pocos casos, materia orgánica como ámbar, coral y perlas. Todas excepto las gemas más grandes pesan más o menos la mitad de una moneda, por lo que unas 2.000 gemas es Impedimenta 1. Las gemas sin tallar valen la mitad del Precio de una gema acabada y pueden 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 nivel experto de competencia para Elaborarlas y las piedras preciosas mayores son objetos de 7.º nivel que requieren nivel maestro de competencia para Elaborarlas.

TABLA 2-23: GEMAS

d%	Piedras semipreciosas menores	Precio
1-7	Ágata	1d4×5 pp
8-14	Alabastro	1d4×5 pp
15-21	Azurita	1d4×5 pp
22-28	Hematita	1d4×5 pp
29-35	Lapislázuli	1d4×5 pp
36-42	Malaquita	1d4×5 pp
43-49	Obsidiana	1d4×5 pp
50-56	Perla de agua dulce, irregular	1d4×5 pp
57-63	Pirita	1d4×5 pp
64-70	Rodocrosita	1d4×5 pp
71-77	Cuarzo, cristal de roca	1d4×5 pp
78-84	Concha	1d4×5 pp
85-92	Ojo de tigre	1d4×5 pp
93-100	Turquesa	1d4×5 pp
d%	Piedras semipreciosas moderadas	Precio
1-7	Heliotropo	1d4×25 pp
8-14	Cornalina	1d4×25 pp
15-21	Crisoprasa	1d4×25 pp
22-28	Citrina	1d4×25 pp
29-35	Marfil	1d4×25 pp
36-42	Jaspe	1d4×25 pp
43-49	Piedra lunar	1d4×25 pp
50-56	Ónice	1d4×25 pp
57-63	Peridoto	1d4×25 pp
64-70	Cuarzo, lechoso, rosa o ahumado	1d4×25 pp
71-77	Sardo	1d4×25 pp
78-84	Sardónice	1d4×25 pp

d%	Piedras semipreciosas moderadas	Precio
85-92	Espinela, roja o verde	1d4×25 pp
93-100	Zirconita	1d4×25 pp
d%	Piedras semipreciosas mayores	Precio
1-10	Ámbar	1d4×5 po
11-20	Amatista	1d4×5 po
21-30	Crisoberilo	1d4×5 po
31-40	Coral	1d4×5 po
41-50	Granate	1d4×5 po
51-60	Jade	1d4×5 po
61-70	Azabache	1d4×5 po
71-80	Perla de agua salada	1d4×5 po
81-90	Espinela azul oscuro	1d4×5 po
91-100	Turmalina	1d4×5 po
d%	Piedras preciosas menores	Precio
1-25	Aguamarina	1d4×50 po
26-50	Ópalo	1d4×50 po
51-75	Perla negra	1d4×50 po
76-100	Topacio	1d4×50 po
d%	Piedras preciosas moderadas	Precio
1-25	Diamante pequeño	1d4×100 po
26-50	Esmeralda	1d4×100 po
51-75	Rubí pequeño	1d4×100 po
76-100	Zafiro	1d4×100 po
d%	Piedras preciosas mayores	Precio
1-25	Diamante grande	1d4×500 po
26-50	Esmeralda verde brillante	1d4×500 po
51-75	Rubí grande	1d4×500 po
76-100	Zafiro de estrella	1d4×500 po

OBJETOS ARTÍSTICOS

Estas obras de arte tienen un precio indicado, pero podrían ser más valiosas para un coleccionista o para alguien que tuviera una conexión personal con ellas. Cuando incluyas objetos artísticos, considera si los PJs podrían descubrir esta información y asegurarse así una recompensa mayor. Por ejemplo, una corona enana podría valer 1.000 po por su exquisita manufactura, pero incluso más para los enanos que perdieron la corona de su primera reina hace mucho tiempo. Este hecho podría ser también un buen gancho de trama para una aventura posterior.

Por otra parte, los materiales utilizados para elaborar un objeto artístico, como por ejemplo la pintura y el lienzo de un cuadro, valen mucho menos que el objeto acabado. Algunos objetos artísticos de la Tabla 2-24 incluyen materiales preciosos poco comunes o raros, aunque por lo general en cantidades no suficientes para otros propósitos artesanos. Si estás tirando al azar y no quieres otorgar un material poco común o raro, tira de nuevo o modifica la descripción (por ejemplo, podrías cambiar la corona de *mithril* de la lista de objetos artísticos mayores por una corona de oro).

TABLA 2-24: EJEMPLOS DE OBJETOS ARTÍSTICOS

d%	Objeto artístico mínimo	Precio
1-5	Muñeca elegante de tela	1d4 po
6-10	Talla en hueso de ballena	1d4 po
11-15	Libro ilustrado	1d4 po
16-20	Estatuilla de latón de un toro	1d4 po
21-25	Juego con piezas de madera tallada	1d4 po
26-30	Juego de seis dados de marfil	1d4 po
31-35	Anillo de cobre grabado	1d4 po
36-40	Colgante de lapislázuli	1d4 po
41-45	Espejo de mano con marco decorado	1d4 po
46-50	Media máscara de terciopelo colorida	1d4 po
51-55	Juego de platos de cerámica decorados	1d4 po
56-60	Frasco de cuero con el símbolo de Cayden	1d4 po
61-65	Bol de bronce con imágenes de olas	1d4 po
66-70	Tobillera de latón	1d4 po
71-75	Caldero de hierro con caras de gárgolas	1d4 po
76-80	Símbolo religioso de plata	1d4 po
81-85	Brasero de bronce con motivos asmodéicos	1d4 po
86-90	Incensario sencillo de latón	1d4 po
91-95	Escultura sencilla	1d4 po
96-100	Pintura sencilla	1d4 po
d%	Objeto artístico menor	Precio
1-5	Armadura ceremonial de seda	1d4×10 po
6-10	Calavera de cocodrilo con inscripciones	1d4×10 po
11-15	Manuscrito iluminado	1d4×10 po
16-20	Diadema de plata sencilla	1d4×10 po
21-25	Estatuilla de cobre de una salamandra	1d4×10 po
26-30	Juego con piezas de alabastro y obsidiana	1d4×10 po
31-35	Abanico de seda decorado con turquesa	1d4×10 po
36-40	Daga ceremonial con el pomo de ónice	1d4×10 po
41-45	Ánfora decorada con escenas lujosas	1d4×10 po
46-50	Tapiz pastoril colorido	1d4×10 po
51-55	Símbolo de crisoberilo de un ojo maligno	1d4×10 po
56-60	Ídolo de alabastro	1d4×10 po
61-65	Máscara de seda decorada con citrinas	1d4×10 po
66-70	Juego de platos de porcelana decorados	1d4×10 po
71-75	Aguamanil de cobre grabado	1d4×10 po
76-80	Cetro de latón con remate de amatista	1d4×10 po
81-85	Cáliz de bronce con heliotropos	1d4×10 po
86-90	Brasero de hierro y cristal de roca	1d4×10 po
91-95	Escultura de calidad de autor desconocido	1d4×10 po
96-100	Pintura de calidad de autor desconocido	1d4×10 po
d%	Objeto artístico moderado	Precio
1-5	Muñeca de porcelana con ojos de ámbar	1d4×25 po
6-10	Altar de mármol	1d4×25 po
11-15	Armadura de desfile con florituras	1d4×25 po
16-20	Coronita de plata con peridotos	1d4×25 po
21-25	Juego con piezas de piedra lunar y ónice	1d4×25 po
26-30	Anillo de oro y granate	1d4×25 po
31-35	Espada corta ceremonial con espinelas	1d4×25 po
36-40	Estatuilla de plata de un cuervo	1d4×25 po
41-45	Jarrón de porcelana taraceado con oro	1d4×25 po
46-50	Enorme tapiz de una gran batalla	1d4×25 po
51-55	Collar de oro con peridotos	1d4×25 po
56-60	Flauta de plata de virtuoso	1d4×25 po
61-65	Ídolo de coral de un señor elemental	1d4×25 po
66-70	Espejo de plata con marco dorado	1d4×25 po

d%	Objeto artístico moderado	Precio
71-75	Jarra de plata inscrita con campos	1d4×25 po
76-80	Caja de rompecabezas de cobre y espinela	1d4×25 po
81-85	Pequeño caldero de hierro frío con ónice	1d4×25 po
86-90	Incensario de plata y jade	1d4×25 po
91-95	Escultura a tamaño real hecha por un experto	1d4×25 po
96-100	Amplio paisaje hecho por un experto	1d4×25 po
d%	Objeto artístico mayor	Precio
1-5	Armadura ceremonial dorada	1d4×250 po
6-10	Calavera de un dragón antiguo grabada con sellos místicos	1d4×250 po
11-15	Manuscrito original de un autor de fama mundial	1d4×250 po
16-20	Diadema de oro y aguamarina	1d4×250 po
21-25	Estatuilla de oro de un dragón	1d4×250 po
26-30	Juego con piezas de azabache y oro blanco	1d4×250 po
31-35	Espada ropera de oro con amatistas	1d4×250 po
36-40	Urna de oro con escenas de un juicio	1d4×250 po
41-45	Espléndida lira que perteneció a un intérprete de fama mundial	1d4×250 po
46-50	Monóculo con el marco de platino	1d4×250 po
51-55	Máscara de oro de un sumo sacerdote	1d4×250 po
56-60	Cristalería y cubertería de plata fina	1d4×250 po
61-65	Brazalete de oro y ópalo	1d4×250 po
66-70	Intrincada cajita de música en plata y oro	1d4×250 po
71-75	Planetario enjoyado de los Planos	1d4×250 po
76-80	Cetro dorado con zafiro	1d4×250 po
81-85	Catalejo de oro fino	1d4×250 po
86-90	Cáliz de oro con perlas negras	1d4×250 po
91-95	Imponente escultura hecha por un maestro	1d4×250 po
96-100	Retrato famoso hecho por un maestro	1d4×250 po
d%	Objeto artístico mínimo	Precio
1-5	Altar de oro incrustado con joyas	1d4×1.000 po
6-10	Hueso de santo con escrituras perdidas	1d4×1.000 po
11-15	Volumen previamente perdido de un autor legendario	1d4×1.000 po
16-20	Corona de mithril enjoyada	1d4×1.000 po
21-25	Estatuilla de platino de un dragón	1d4×1.000 po
26-30	Anillo de diamante con aro de platino	1d4×1.000 po
31-35	Collar con un zafiro de estrella	1d4×1.000 po
36-40	Violín de madera oscura de autor legendario	1d4×1.000 po
41-45	Imagen de platino de un noble feérico con un poco de oricalco	1d4×1.000 po
46-50	Caja de rompecabezas de oro enjoyada	1d4×1.000 po
51-55	Corazón de dragón cristalizado	1d4×1.000 po
56-60	Llama viva en forma de fénix	1d4×1.000 po
61-65	Tapiz de seda del éter en fase	1d4×1.000 po
66-70	Momento de tiempo solidificado	1d4×1.000 po
71-75	Jarra que perteneciera a Cayden Cailean	1d4×1.000 po
76-80	Lente del pensamiento de esencia astral	1d4×1.000 po
81-85	Pieza de arte divino creado por Shelyn	1d4×1.000 po
86-90	Candelabro elaborado a base de sueños	1d4×1.000 po
91-95	Escritura enorme de criselefantina de autor legendario	1d4×1.000 po
96-100	Pintura superior de autor legendario	1d4×1.000 po

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



AFLICCIONES

Dondequiera que hay vida, hay peligros insidiosos que amenazan la salud y el bienestar de las criaturas vivas. Algunas de estas aflicciones, (incluyendo muchas enfermedades) son inherentes al mundo natural. Otras, como las drogas, son creadas por gente de todo el mundo para usos recreativos, poco escrupulosos u otros. Y algunas (de las cuales las más notorias son las maldiciones) tan solo existen para causar daño a los demás.

Las aflicciones golpean a las criaturas con resultados poderosos y a menudo incrementales. Esta sección presenta una buena variedad de maldiciones, enfermedades y drogas para que utilices en tu partida. En las págs. 609 a 612 de las *Reglas básicas* hay una buena cantidad de venenos, y las reglas sobre aflicciones empiezan en la pág. 457.

Dependiendo del tono de la campaña, el DJ podría tirar en secreto las tiradas de salvación para los PJs afectados por una aflicción. Esto resulta particularmente efectivo cuando la aflicción es un elemento de una partida de supervivencia o de horror, o cuando forma parte de un misterio.

MALDICIONES

Una maldición es una manifestación de una animadversión violenta. Las maldiciones suelen tener un solo efecto que tiene lugar a partir de una tirada de salvación fallida y dura una cantidad de tiempo específica, o que tan solo se pueden eliminar mediante ciertas acciones que un PJ debe llevar a cabo o condiciones que debe cumplir. Las maldiciones raramente tienen etapas; las que las tienen, siguen las reglas de las aflicciones.

Las maldiciones pueden proceder de una acción maliciosa, como el toque paralizante de un liche o un conjuro de un lanzador de conjuros maligno. Los guardianes de una tumba o de un tesoro podrían protegerlo de los ladrones con una maldición. En algunos casos raros, una maldición se podría manifestar como respuesta a un acto terrible, como por ejemplo una masacre. Cuando utilices una maldición en tu partida, asígnasela a un objeto, ubicación, situación o elemento similar. A continuación, decide un desencadenante para la misma, como por ejemplo una criatura que intenta robar un libro protegido, destruir una obra de arte o matar a una criatura específica. Una maldición puede incluso estar ligada a una ubicación específica, en cuyo caso funciona como un simple peligro. Una vez tiene lugar el desencadenante, la maldición afecta a la criatura o criaturas desencadenantes. Cada criatura afectada debe hacer una tirada de salvación contra la maldición; si falla, se ve sujeta a los efectos especificados en la entrada Efecto de la maldición.

MALDICIÓN DE LAS PESADILLAS

MALDICIÓN 2

ILUSIÓN MÁGICO MALDICIÓN MENTAL

Esta maldición te acosa con terribles pesadillas cada vez que intentas dormir, impidiendo que descanses adecuadamente.

Tirada de salvación Voluntad CD 16; **Efecto** Tienes que descansar 12 horas en lugar de 8 para evitar permanecer fatigado y no puedes obtener ningún beneficio del descanso o del descanso a largo plazo. Sigues pudiendo llevar a cabo tus preparativos diarios.

ROBO DE PENSAMIENTO

MALDICIÓN 3

ILUSIÓN MÁGICO MALDICIÓN MENTAL

Esta maldición protege a un solo libro y se activa contra cualquier criatura que lo roba.

Tirada de salvación Voluntad CD 18; **Efecto** Empiezas a perder detalles de tus recuerdos, así como una parte de tu memoria procedimental. Una vez te han maldecido, la primera vez que haces una prueba utilizando una habilidad en la que estás entrenado o mejor, tu nivel de competencia en ella disminuye en un nivel mientras estás maldito.

APARICIÓN DEL ASESINO

MALDICIÓN 4

ILUSIÓN MÁGICO MALDICIÓN VISUAL

Se te aparecen todos aquellos a los que has matado.

Tirada de salvación Voluntad CD 19; **Efecto** Ves a todas las criaturas de tu alrededor como si fueran aquellos que has matado, mostrando sus heridas. No puedes identificar a estas criaturas, Recordar conocimiento acerca de ellas o interactuar de alguna otra forma con ellas para ver su forma verdadera sin tener éxito primero en una salvación de Voluntad contra la CD de la maldición para poder ver a través de la ilusión. Con un fallo crítico para dicha salvación de Voluntad, quedas asustado 1.

MALDICIÓN DEL FAMÉLICO

MALDICIÓN 5

MÁGICO MALDICIÓN TRANSMUTACIÓN

Esta horrible maldición mata a través de un hambre constante. Quedas desnutrido y te rechinan los dientes repetitivamente.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Efecto** No importa lo que comas, no quedas saciado. Al cabo de 1 día, empiezas a sufrir hambre (*Reglas básicas*, pág. 500). Cada semana, tienes derecho a una nueva tirada de salvación contra la maldición.

RAÍCES DEL COBARDE

MALDICIÓN 5

ENCANTAMIENTO MÁGICO MALDICIÓN MENTAL MIEDO

Todo el valor desaparece de tu corazón. Cuando te enfrentas a algo pavoroso, huyes aterrorizado o te quedas clavado en el sitio.

Tirada de salvación Voluntad CD 20; **Efecto** Al inicio de tu turno, si estás asustado, puedes elegir entre quedar inmovilizado o huir hasta el final de dicho turno.

CUSTODIA DEL MAGO

MALDICIÓN 6

MÁGICO MALDICIÓN TRANSMUTACIÓN

Esta custodia mágica protege un solo libro, por lo general un libro de conjuros. Si dañas el libro, debes 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 puedes curar mientras dura la maldición. Reparar el libro, incluyendo reponer algún texto que falte, acabará con la maldición.

JURAMENTO DE LA CARNE**MALDICIÓN 7**

ABJURACIÓN MÁGICO MALDICIÓN

Cuando pronuncias un juramento, debes obedecerlo o sufrir terribles consecuencias.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Efecto** Cada vez que haces una promesa a alguien, un florido símbolo que representa dicha promesa queda mágicamente tallado en tu piel. Quebrantar cualquiera de estas promesas hace que el tatuaje del símbolo crezca hasta formar una herida abierta, que te inflige 3d6 daño cortante; el daño debido a la maldición no se puede curar mientras ésta sigue surtiendo efecto.

LOCURA DEL MERCENARIO**MALDICIÓN 9**

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MÁGICO MALDICIÓN MENTAL

Incluso los veteranos de combate más experimentados se comportan con la misma imprudencia que un novato cuando sufren de 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, debes hacer una nueva tirada de salvación contra la maldición; con un fallo, quedas confuso durante 1 asalto. Este es un efecto de incapacitación.

MALDICIÓN DEL SOPOR**MALDICIÓN 11**

INCAPACITACIÓN MÁGICO NIGROMANCIA 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 con un fallo crítico) y pareces muerto; una criatura tiene que hacer una prueba de Medicina CD 30 para darse cuenta de que estás vivo. El ruido no te despierta, pero sufrir daño te concede una nueva tirada de salvación contra la maldición.

AGRAVIO DE LA TIERRA**MALDICIÓN 12**

MÁGICO MALDICIÓN MUERTE NIGROMANCIA

Una maldición de agravio de la tierra suele aparecer en una región geográfica específica, como por ejemplo una población en ruinas, los dominios de un nigromante o un área similar.

Tirada de salvación Fortaleza CD 30; **Efecto** Cuando entras en el área quedas condenado 1 o condenado 2 con un fallo crítico.

ANCLA ESPIRITUAL**MALDICIÓN 13**

MÁGICO MALDICIÓN NEGATIVO NIGROMANCIA

Esta maldición evita que tu alma continúe su camino después de la muerte.

Tirada de salvación Fortaleza CD 31; **Efecto** Si mueres estando afectado, tu espíritu queda anclado al Plano Material y te conviertes en un fantasma u otro muerto viviente incorporal.

SED INACABABLE**MALDICIÓN 15**

MÁGICO MALDICIÓN TRANSMUTACIÓN

Esta maldición mata a través de la deshidratación de la misma forma que la maldición del famélico, pero a una velocidad infernal.

Tirada de salvación Fortaleza CD 32; **Efecto** No obtienes beneficio alguno de beber agua u otros líquidos y empiezas a sufrir de sed (*Reglas básicas*, pág. 500). Cada día, tienes derecho a una nueva tirada de salvación contra la maldición.

AGRAVIO DE LA NATURALEZA**MALDICIÓN 18**

EMOCIÓN ENCANTAMIENTO MÁGICO MALDICIÓN MENTAL

Esta maldición convierte a un cazador en cazado, atrayendo la ira de los animales por dondequiera que va.

Tirada de salvación Voluntad CD 38; **Efecto** Las criaturas del mundo natural te aborrecen. Cada vez que un animal es consciente de tu presencia, debe hacer una salvación de Voluntad contra la maldición. Con un fallo, te ataca y lucha a muerte.

CASTIGO DEL LADRÓN**MALDICIÓN 19**

CONJURACIÓN MÁGICO MALDICIÓN

Este castigo hace que pierdas algo querido para ti siempre que te haces con algo que no es tuyo. 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 te es arrebatado y no se puede volver a encontrar. Normalmente se tratará de un objeto de gran valor monetario, pero podría ser de un valor mayor en otro sentido, como por ejemplo un valor emocional mayor o algo que necesitas para completar una tarea. Si no llevas nada de más valor en el momento del robo, pierdes en su lugar una extremidad, sufriendo 10d6 daño cortante y perdiendo el uso de la misma. El daño no puede ser curado, ni la extremidad restablecida hasta que el objeto robado se retorna, ni siquiera mediante el uso de conjuros como *regenerar*.

ESPAÑA DE ANATEMA**MALDICIÓN 20**

DIVINO EVOCACIÓN MALDICIÓN

Con la intervención divina, los seguidores de un dios pueden imponer esta maldición a un enemigo de la fe.

Tirada de salvación Voluntad CD 40; **Efecto** Eres marcado por el dios invocado como un enemigo de la Iglesia. Sufres debilidad 10 al daño infligido por los adoradores de dicho dios.

MALDICIÓN DE LA SEPULTURA MALDICIÓN, NIVEL VARIABLE

MÁGICO MALDICIÓN NIGROMANCIA

Una grave maldición te castiga por robar en una tumba u otro lugar de descanso.

Tirada de salvación Voluntad, con una CD de conjuro alta para un monstruo de su nivel (pág. 65); **Efecto** Eres perseguido por criaturas muertas vivientes del mismo nivel que la maldición. Cada noche, debes hacer una prueba plana CD 15. Con un fallo, un muerto viviente incorporal se manifiesta para acosarte y molestar de durante toda la noche, retirándose antes de sufrir demasiado daño y a menudo evitando que consigas una noche completa de descanso. Siempre que entras en un cementerio u otra área donde hay cuerpos enterrados, debes tener éxito en la misma prueba plana o un cadáver se anima como un muerto viviente corporal (normalmente un esqueleto o un zombi) y te ataca.

Estos muertos vivientes son temporales y tan solo existen para hostigarte; si tomas el control de ellos, sigues adelante o evitas sus ataques de alguna otra forma, los muertos vivientes incorporales se desvanecen y los corporales vuelven a ser cadáveres normales. La maldición se puede eliminar devolviendo los objetos robados a su lugar de descanso.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



ENFERMEDADES

La exposición a una enfermedad puede ser un peligro, como por ejemplo cuando los PJs entran en contacto con un cadáver víctima de una plaga; dichos peligros conceden PX como un peligro sencillo del mismo nivel que la enfermedad. Cuando una enfermedad impone un estado de indispuerto que no se puede reducir hasta que sigue su curso, normalmente tiene síntomas como dificultad al tragar, pérdida de apetito o náuseas que hacen difícil pero no imposible comer y beber. A pesar del problema para comer y beber por el estado, una criatura puede comer y beber lenta y cuidadosamente si no está en un encuentro.

PODREDUMBRE DE LA CIÉNAGA

ENFERMEDAD 0

ENFERMEDAD

A veces llamada pie de la ciénaga, la podredumbre de la ciénaga está causada por tener los pies en remojo durante un período extenso de tiempo. Además de las curas usuales para una aflicción, la podredumbre de la ciénaga se puede curar amputando el apéndice afectado.

Tirada de salvación Fortaleza CD 13; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 torpe 1 (1 día); **Etapas** 2 torpe 1 y un penalizador de -5 pies (-1,5 m) por estatus a la Velocidad (1 día); **Etapas** 3 torpe 2 y un penalizador de -10 pies (-3 m) por estatus a la Velocidad (1 día)

FIEBRE ESCARLATA

ENFERMEDAD 1

ENFERMEDAD

El relativamente sencillo malestar de garganta causado por esta enfermedad hace que muchas de sus víctimas lo descarten inicialmente como una enfermedad leve, pero la fiebre escarlata puede ser mortal si no se trata. Mientras estás afectado por la fiebre escarlata no puedes reducir tu estado de indispuerto.

Tirada de salvación Fortaleza CD 13; **Incubación** 2 días; **Etapas** 1 indispuerto 1 (1 día); **Etapas** 2 indispuerto 2 (1 día); **Etapas** 3 indispuerto 3 y no puedes hablar (1 día); **Etapas** 4 muerte

TÉTANOS

ENFERMEDAD 1

ENFERMEDAD

Una infección que se introduce a través de las heridas abiertas, el tétanos puede producir rigidez, espasmos musculares lo suficientemente fuertes como para romper huesos y por último la muerte.

Tirada de salvación Fortaleza CD 14; **Incubación** 10 días; **Etapas** 1 torpe 1 (1 semana); **Etapas** 2 torpe 2 y no puedes hablar (1 día); **Etapas** 3 paralizado con espasmos (1 día); **Etapas** 4 muerte

TUBERCULOSIS

ENFERMEDAD 1

ENFERMEDAD

Una enfermedad respiratoria muy extendida, la tuberculosis puede presentar desafíos particulares a los lanzadores de conjuros y a algunos intérpretes debido a los intensos accesos de tos que produce.

Tirada de salvación Fortaleza CD 15; **Incubación** 1 semana; **Etapas** 1 portador sin efectos (1 semana); **Etapas** 2 la tos requiere que tengas éxito en una prueba plana CD 5 para Lanzar un conjuro con un componente verbal o Activar un objeto con un componente de orden (1 semana); **Etapas** 3 fatigado, no te puedes recuperar del estado fatigado, y la tos te obliga a hacer una prueba plana CD 15 para Lanzar un conjuro con un componente verbal o Activar un objeto con un componente de orden (1 semana); **Etapas** 4 inconsciente (1 semana); **Etapas** 5 muerte

MALARIA

ENFERMEDAD 2

ENFERMEDAD

Una enfermedad perniciosa extendida por insectos que chupan la sangre, la malaria entra a veces en largos períodos de latencia. Si sucumbes a la malaria, puedes continuar afectado periódicamente por la enfermedad, incluso si estás curado. Mientras estás afectado por la malaria no puedes reducir tu estado de indispuerto.

Tirada de salvación Fortaleza CD 16; **Incubación** 10 días; **Etapas** 1 indispuerto 1 (1 día); **Etapas** 2 indispuerto 2 (1 día); **Etapas** 3 indispuerto 2 y la enfermedad reaparece cada 1d4 meses incluso si estás curado (1 día); **Etapas** 4 inconsciente (1 día); **Etapas** 5 muerte

PESTE BUBÓNICA

ENFERMEDAD 3

ENFERMEDAD

Esta enfermedad muy extendida puede barrer comunidades enteras, dejando a pocos sin afectar. La primera indicación de la enfermedad es una hinchazón de glándulas muy característica. En algunos casos, la enfermedad se puede trasladar a tus pulmones (peste neumónica) o a la sangre (peste septicémica), lo que resulta aún más letal. Mientras estás afectado por la peste bubónica no puedes reducir tu estado de fatigado.

Tirada de salvación Fortaleza CD 17; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 fatigado (1 día); **Etapas** 2 debilitado 2 y fatigado (1 día); **Etapas** 3 debilitado 3, fatigado y sufres 1d6 daño persistente por sangrado cada 1d20 minutos (1 día)

LEPRA ESCARLATA

ENFERMEDAD 4

ENFERMEDAD

VIRULENTO

La lepra escarlata es muy temida por sus devastadores efectos, que aplastan huesos y órganos, haciendo que la recuperación sea casi imposible. Hasta que la enfermedad se cura, el daño sufrido debido a la lepra escarlata no se puede curar.

Tirada de salvación Fortaleza CD 19; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 2d6 daño contundente (1 día); **Etapas** 2 2d6 daño contundente y siempre que sufres el estado herido, incrementa en 1 el valor de dicho estado (1 día); **Etapas** 3 4d6 daño contundente y no puedes curarte ningún daño a los PG (1 día)

HIELAHUESOS

ENFERMEDAD 5

ENFERMEDAD

NIGROMACIA

PRIMIGENIO

Si estás herido y expuesto a un frío persistente, podrías contraer el hielahuesos.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 torpe 1 (1 día); **Etapas** 2 torpe 2 y no te puedes curar el daño por el frío hasta que se cura esta enfermedad (1 día); **Etapas** 3 torpe 3 y todos los efectos de la temperatura fría son un paso más severos para la víctima (*Reglas básicas*, pág. 517) (1 día); **Etapas** 4 paralizado y todos los efectos de la temperatura fría son un paso más severos para la víctima (1 día)

MUERTE ASFIXIANTE

ENFERMEDAD 6

ENFERMEDAD

Esta enfermedad es capaz de llevarse por delante naciones e incluso continentes enteros. Quedan unos cuantos reservorios de la enfermedad en lo baria, lo que mantiene escasa la población de esa parte del mundo.

Tirada de salvación Fortaleza CD 22; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 voz ronca pero ningún otro síntoma (1 día); **Etapas** 2 drenado 1 (1 día); **Etapas** 3 drenado 2 y no puedes hablar (1 día); **Etapas** 4 muerte

MAL DE CEGUERA**ENFERMEDAD 7****ENFERMEDAD**

Endémico en las junglas de la Extensión de Mwangi, el mal de ceguera se transmite a través del agua contaminada o de las picaduras de determinadas criaturas.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Etapas** 1 portador sin efectos (1 día); **Etapas** 2 debilitado 1 (1 día); **Etapas** 3 debilitado 2 (1 día); **Etapas** 4 debilitado 2 y ceguera permanente (1 día); **Etapas** 5 debilitado 4 (1 día); **Etapas** 6 inconsciente (1 día); **Etapas** 7 muerte

BRUMA DE ALCANTARILLA**ENFERMEDAD 7****ENFERMEDAD VIRULENTO**

Muchos sanadores y alquimistas sospechan que la pluma de alcantarilla tiene un origen sobrenatural, dada su asociación con los otyughs particularmente fuertes.

Tirada de salvación Fortaleza CD 23; **Incubación** 2 días; **Etapas** 1 anonadado 2 (1 día); **Etapas** 2 drenado 2 y anonadado 2 (1 día); **Etapas** 3 drenado 3 y anonadado 3 (1 día)

FIEBRE DE PESADILLA**ENFERMEDAD 8****ENFERMEDAD NIGROMACIA OCULTISMO**

Supuestamente causada por la maldición de una saga nocturna, la fiebre de pesadilla te inflige terribles pesadillas, y despiertas con las heridas que sufriste en tus sueños. Algunas versiones hacen que sueñes que te hieren con armas contundentes o perforantes, en cuyo caso sufres ese tipo de daño. Hasta que la enfermedad no sea eliminada, el daño y el estado de fatigado causado por la misma no se pueden curar.

Tirada de salvación Voluntad CD 25; **Etapas** 1 2d6 daño cortante y fatigado (1 día); **Etapas** 2 4d6 daño cortante y fatigado (1 día); **Etapas** 3 4d6 daño cortante, fatigado y siempre que sufres daño cortante debes hacer una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedar asustado 2 (1 día); **Etapas** 4 6d6 daño cortante, fatigado y siempre que sufres daño cortante debes hacer una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedar paralizado durante 1 asalto (1 día); **Etapas** 5 6d6 daño cortante e inconsciente

GUSANOS CEREBRALES**ENFERMEDAD 11****ENFERMEDAD VIRULENTO**

Los eruditos sospechan que estos parásitos cerebrales tienen un origen extraplanario o de otro mundo. Aunque la transmiten los mordiscos de objetivos infectados, la enfermedad sigue siendo relativamente rara; la mayoría de anfitriones mueren debido a los efectos antes de poder transmitirla. Estando infectado, siempre que atacas debido a la confusión, muerdes a tu objetivo (si no tienes un ataque de mandíbulas o de colmillos, infliges daño cortante como un ataque sin armas, y dicho daño es igual al de tu ataque sin armas más bajo).

Tirada de salvación Fortaleza CD 28; **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 anonadado 2 (1 día); **Etapas** 2 anonadado 2 y cada vez que sufres daño, debes tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedar confuso durante 1 asalto (1 día); **Etapas** 3 anonadado 3 y siempre que sufres daño, debes tener éxito en una salvación de Voluntad contra la CD de la enfermedad o quedar confuso durante 1 minuto (1 día); **Etapas** 4 anonadado 4 y confuso, el daño no acaba con el estado de confuso (1 día); **Etapas** 5 inconsciente (1 día); **Etapas** 6 muerte

CIENO CARMESÍ**ENFERMEDAD 15****ENFERMEDAD VIRULENTO**

Este devastador hongo infecta tu mano y puede ser curado amputándola antes de llegar a la etapa 4.

Tirada de salvación Fortaleza CD 34; **Etapas** 1 torpe 1 (1 día); **Etapas** 2 torpe 2 y utilizar la mano infectada inflige 3d6 daño persistente por sangrado (1 día); **Etapas** 3 torpe 2, anonadado 2 y la mano infectada es inutilizable (1 día); **Etapas** 4 torpe 3 y la mano infectada es inutilizable de forma permanente (1 día); **Etapas** 5 confuso y el daño no acaba con el estado de confuso (1 día); **Etapas** 6 muerte



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

DROGAS

Las drogas ofrecen beneficios a corto plazo con efectos secundarios dañinos y consecuencias a largo plazo. Estos beneficios a corto plazo, como por ejemplo la euforia, atraen a muchos a las drogas, pero la adicción mantiene a sus usuarios atrapados mucho tiempo después de su primera dosis. Un PJ puede fallar de forma voluntaria su tirada inicial de salvación contra una droga, pero por cada dosis que consume, debe hacer una tirada de salvación contra la adicción, una enfermedad que representa apetitos y abstinencia. La adicción es única para cada droga, por lo que un PJ puede verse afectado por múltiples tipos de adicción a la vez.

Un PJ puede verse afectado por múltiples tipos de adicción a la vez. Ciertas drogas alteran cómo funciona para ellas la adicción, añadiendo el rasgo virulento a la misma, limitando la etapa máxima a la que puede llegar un PJ o añadiendo etapas adicionales más allá de las indicadas en la aficción base.

ADICCIÓN ENFERMEDAD, NIVEL VARIABLE

Lleva el control de la etapa máxima a la que llegas con la adicción a cada droga. Esta etapa máxima es distinta a tu etapa de adicción actual debida a la droga. La etapa máxima no se puede reducir, ni siquiera si eliminas por completo la enfermedad. Cuando tomas la droga suceden dos cosas: haces una tirada de salvación contra la adicción, y suprimes los efectos de la misma durante 1 día. Fallar una salvación contra la adicción causada por tomar la droga hace que avances a 1 etapa mayor que la etapa máxima a la que habías llegado anteriormente (2 etapas más con un fallo crítico). Si sufres de adicción cuando intentas una salvación debido a tomar la droga, no puedes mejorar tu etapa; si tienes éxito en la salvación, la etapa sigue igual.

Cuando intentas su salvación semanal contra la adicción, la etapa en la que estás actualmente no puede empeorar, sólo puede permanecer igual o mejorar. Los estados de la adicción no se pueden eliminar mientras estás afectado por la misma, y suprimir la adicción tomando la droga sólo evita los efectos, no elimina la enfermedad.

Tirada de salvación Fortaleza (CD igual a la de la droga); **Incubación** 1 día; **Etapas** 1 fatigado (1 semana); **Etapas** 2 fatigado e indispuesto 1 (1 semana); **Etapas** 3 fatigado, drenado 1 e indispuesto 1 (1 semana); **Etapas** 4 fatigado, drenado 2, indispuesto 2 y anonadado 2 (1 semana)

ALCOHOL SUSTANCIA 0

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 1 pc o más

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

El alcohol es una sustancia común disponible en una variedad sorprendente. El Precio de una dosis de alcohol depende de la bebida específica. Mientras estás afectado no te puedes recuperar del estado de indispuesto debido al alcohol.

Si fallas una tirada de salvación contra el alcohol distinta a las salvaciones iniciales, el estado de la aficción no aumenta; la única forma de incrementar la etapa de la aficción por alcohol es consumir más alcohol.

Tirada de salvación Fortaleza CD 12; **Incubación** 10 minutos; **Etapas** 1 bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra efectos de miedo (10 minutos); **Etapas** 2 desprevenido, bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra efectos de miedo (10 minutos);

Etapas 3 torpe 1, desprevenido, anonadado 2 (10 minutos); **Etapas** 4 torpe 2 indispuesto 2 (10 minutos); **Etapas** 5 torpe 2, indispuesto 2 y anonadado 2 (10 minutos); **Etapas** 6 inconsciente (8 horas); **Etapas** 7 muerte

Café de ojos rojos SUSTANCIA 0

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 5 pp

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Una mezcla fuerte que incluye diversas especias comunes en el Imperio de los bajás de Kelesh, el café de ojos rojos es una bebida matinal favorita de toda la Región del mar Interior. La etapa máxima de adicción del café de ojos rojos nunca progresa más allá de la etapa 1.

Tirada de salvación Fortaleza CD 14; **Incubación** 10 minutos; **Duración** máxima 8 horas; **Etapas** 1 bonificador +1 por objeto a la CA y a las salvaciones a las que estás sufriendo analizadores causados por el estado fatigado (10 minutos); **Etapas** 2 anonadado 1 (1 hora); **Etapas** 3 no te puedes recuperar del estado fatigado (1 día, tras lo cual la droga acaba)

HOJA DESOLLADORA SUSTANCIA 0

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO INHALADO VENENO

Precio 1 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

La planta denominada hoja de soñadora es relativamente común, aunque los efectos levemente eufóricos de fumar sus hojas secas se incrementan cuando se obtienen de plantas específicamente cultivadas para producirlos.

Tirada de salvación Fortaleza CD 12; **Incubación** 10 minutos; **Duración** máxima 4 horas; **Etapas** 1 bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra efectos mentales (1 hora); **Etapas** 2 fatigado y bonificador +1 por objeto a las tiradas de salvación contra efectos mentales (1 hora); **Etapas** 3 fatigado y anonadado 1 (1 hora); **Etapas** 4 fatigado, asustado 2 y anonadado 2 (1 hora)

PESH REFINADO SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO INHALADO VENENO

Precio 2 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Cuando se come o se fuma, los usuarios de pesh tienen una sensación de bienestar, acompañada a veces de alucinaciones, agresividad y agotamiento.

Tirada de salvación Fortaleza CD 12; **Incubación** 1 minuto; **Duración** máxima 6 horas; **Etapas** 1 anonadado 1 y un bonificador +2 por objeto a las salvaciones contra los efectos de miedo (1 minuto); **Etapas** 2 1 Punto de Golpe temporal por nivel (sólo la primera vez que se llega a esta etapa), bonificador +2 por objeto a las salvaciones contra efectos de miedo, torpe 1 y anonadado 1 (1 minuto); **Etapas** 3 torpe 2 y anonadado 2 (1 hora)

SAVIA DE SANGRE SUSTANCIA 1

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 4 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Esta potente droga se destila a partir de cierta liana tropical, obteniéndose un jarabe de color rojo intenso que, a lo largo del tiempo, mancha de un tono rojo fuerte los labios y los dientes del usuario.

Tirada de salvación Fortaleza CD 16; **Incubación** 10 minutos; **Duración máxima** 3 horas; **Etapas** 1 drenado 1, bonificador +1 por objeto a las tiradas de ataque sin armas y con armas, a las pruebas de Acrobacias y a las pruebas de Atletismo (10 minutos); **Etapas** 2 lentificado 1 (1 hora)

ESCALOFRÍO

SUSTANCIA 3

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 10 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Un compuesto producido a partir del veneno alucinógeno de ciertas arañas, el escalofrío es común en los mercados negros. La adicción al escalofrío tiene el rasgo virulento.

Tirada de salvación Fortaleza CD 19; **Duración máxima** 4 horas; **Etapas** 1 siempre que estés asustado, reduce en 1 el valor de dicho estado (10 minutos); **Etapas** 2 torpe 2 (1 hora); **Etapas** 3 dormido (1 hora)

TÉ DEL TIEMPO DEL SUEÑO

SUSTANCIA 4

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 13 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Este té con sabor a limón hecho a partir de una mezcla de hierbas raras y flores vudranas circula ampliamente por los ambientes ocultistas que buscan trascender los límites de la realidad. La tirada de salvación para que la adicción altere el tiempo del sueño tiene CD 19.

Tirada de salvación Fortaleza CD 21; **Duración máxima** 30 minutos; **Etapas** 1 anonadado 2 (1 minuto); **Etapas** 2 inconsciente y puedes formular una pregunta con los efectos de un *augurio* excepto que la CD de la prueba plana es 10 (10 minutos)

ZERK

SUSTANCIA 4

ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA HERIDA VENENO

Precio 20 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Esta amarga pasta se utiliza en algunos círculos de gladiadores debido a sus beneficios a corto plazo en un combate.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Duración máxima** 1 hora; **Etapas** 1 bonificador +2 por objeto a las pruebas de Percepción para la iniciativa y, si tienes adicción al zerk, tu arma cuerpo a cuerpo y tus ataques sin arma infligen 2 daño adicional durante el primer asalto de un encuentro de combate (1 minuto); **Etapas** 2 drenado 1 (1 hora)

ABSENTA ÉLFICA

SUSTANCIA 5

ALCHEMICAL CONSUMIBLE DRUG INGESTED POISON

Precio 25 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Unos especialistas de Kyonin preparan esta bebida color verde esmeralda.

Tirada de salvación Fortaleza CD 20; **Incubación** 1 hora; **Duración máxima** 1 día; **Etapas** 1 bonificador +2 por objeto a las pruebas de

LAS DROGAS EN TU PARTIDA

Las drogas son socialmente complejas, e incluirlas en tu partida tiene el potencial de hacer que algunos de tus jugadores se sientan incómodos, particularmente jugadores que han tenido que luchar ellos mismos contra el abuso de sustancias o que han visto familiares y amigos emprender esa lucha. Como cualquier tema potencialmente difícil, deberías discutir con tus jugadores el papel que las drogas juegan en tu partida y asegurarte de que todos los jugadores de la mesa se sienten cómodos con el material; si no, evita el tema.

Si incluyes las drogas en tu partida, considera el papel que interpretan en ella. En algunas campañas, las drogas podrían simplemente dar color local y ser una herramienta que los PJs utilizan para alcanzar sus objetivos; en otras, los efectos secundarios y el riesgo de adicción podrían ser un precio terrible a pagar. Las reglas suponen una ruta intermedia, donde las drogas son sustancias adictivas que pueden proporcionar beneficios a corto plazo, pero que tienen consecuencias. Para hacer que las drogas sean más accesibles en tu partida, elimina alguna de las etapas más severas de la adicción. Para hacerlas más peligrosas, añade el rasgo virulento a la adicción de adicción, añade más etapas con efectos cada vez más severos o incrementa la CD de la salvación en 1 por cada uso de la droga, volviendo a la normalidad a lo largo del tiempo al dejar de usar la droga.

Diplomacia y de Interpretación (1 hora); **Etapas** 2 drenado 2 (1 hora); **Etapas** 3 anonadado 4 (1 hora)

CYTILLESH

SUSTANCIA 5

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO VENENO

Precio 30 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Los derros utilizan el cytillesh en una gran variedad de formas, y algunos habitantes de la superficie buscan el hongo para su propio uso. Los recuerdos perdidos debido al cytillesh se pueden restablecer mediante *modificar recuerdo*. La salvación para la adicción al cytillesh tiene CD 20, y la adicción tiene el rasgo virulento.

Tirada de salvación Fortaleza CD 15; **Duración máxima** 8 horas; **Etapas** 1 drenado 1 (1 minuto); **Etapas** 2 pierdes todos los recuerdos de la hora anterior (1 hora)

ESCRUTINIO

SUSTANCIA 8

POCO COMÚN ALQUÍMICO CONSUMIBLE DROGA INGERIDO INHALADO VENENO

Precio 80 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** L

Activar ♦ Interactuar

Este polvo áspero mejora tu tiempo de respuesta, pero suprime tus pensamientos y te deja debilitado. La tirada de salvación para la adicción al escrutinio tiene CD 30 y la adicción es virulenta.

Tirada de salvación Fortaleza CD 25; **Incubación** 1 hora; **Duración máxima** 6 horas; **Etapas** 1 anonadado 2 y un bonificador +2 por objeto a las salvaciones de Reflejos y a las pruebas de habilidad basadas en la Destreza (1 hora); **Etapas** 2 fatigado (1 hora); **Etapas** 3 drenado 2 y fatigado (1 hora)



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS

Como Director de juego, tú controlas los detalles del mundo que exploran tus jugadores. El de la Era de los Presagios Perdidos es un mundo exuberante, adecuado para incontables aventuras ...o podrías preferir aventurarte en mundos enteramente nuevos, en los que todos y cada uno de los aspectos del escenario de la historia los puedes decidir tú.

Construir tu propio mundo de campaña puede ser un proceso creativo muy enriquecedor, puesto que te permite llevar a la vida el escenario exacto que te imaginas. Te concede una gran flexibilidad, puesto que puedes construir tan solo lo necesario para las siguientes aventuras, y adaptar el mundo sobre la marcha para responder a las demandas de tu relato. También te da un control mayor, permitiéndote construir precisamente el escenario que necesitas para el relato que quieres contar. Finalmente, te permite soslayar algunos de los problemas que pueden surgir al jugar en un escenario de campaña existente, donde podrías crear una narrativa que contradijera el canon publicado o donde tus jugadores se podrían tropezar con algún destripe de la trama o del escenario. Sean cuales sean los objetivos de tu construcción de mundos, este capítulo te guiará paso a paso a lo largo del proceso de diseño.

APROXIMACIÓN AL DISEÑO

La construcción de mundos se puede abordar de muchas formas, pero fundamentalmente se reduce a una sencilla preferencia. ¿Empiezas a alto nivel y vas bajando, o empiezas con cosas pequeñas y vas subiendo? Esta sección define una aproximación en gran medida de arriba abajo, pero también puedes diseñar de abajo arriba simplemente empezando al final de la sección y yendo hacia atrás. De una forma o de otra, podrías ir saltando de una sección a otra conforme tu inspiración te lo sugiriera, ¡y eso también está bien!

Al construir un mundo, existe el riesgo de quedar abrumado por el número de decisiones a tomar. Recuerda que no tienes por qué tomar de una sola vez todas y cada una de las decisiones para cada aspecto de tu mundo. Céntrate primero en los elementos que necesitas para tu relato y para la partida, y después añade tanta cantidad del resto como quieras. También querrás dejar espacio para las opiniones de tus jugadores; las sesiones de juego son más memorables y cautivadoras cuando la experiencia narrativa es compartida entre todos los que se sientan a la mesa (la pág. 32 tiene más información sobre la contribución de los jugadores a la narrativa).

Sin embargo, y antes de que decidas nada más, deberías establecer tu concepto y tus objetivos. ¿Te imaginas un escenario *steampunk* de alta magia donde los humanos sean una minúscula minoría? ¿Un mundo donde la única magia deriva de panteones de dioses contenciosos, cuyos seguidores se ven implicados en sus guerras por el poder? ¿Una pintoresca población aislada de un mundo por demás desconocido más allá de un bosque enorme e impenetrable de árboles esqueléticos ahogados por la niebla? ¿Estás diseñando un mundo para una campaña que ha de durar años, o para una aventura única de ritmo rápido? Tener una idea en mente te ayudará a dirigir tus elecciones mientras construyes tu mundo, y conocer los objetivos te ayudará a acelerar la construcción de lo que necesitas.

DE ARRIBA ABAJO

La aproximación de arriba abajo está muy bien si tienes un montón de tiempo para dedicar a la construcción del mundo. A diseñar un escenario de arriba abajo, tu enfoque inicial tiene que estar en la imagen general. Podrías tener ya una idea de quiénes son los poderosos del mundo o de tu multiverso. Podrías escribir una crónica de un milenio o más de la historia del escenario. Podrías haber bosquejado ya un mapa del mundo con continentes, naciones y rutas comerciales que surcan el globo. Esta aproximación empieza con amplias generalidades que se hacen más detalladas mientras diseñas y durante el juego.

DE ABAJO ARRIBA

En una aproximación de abajo arriba a la construcción de mundos, empiezas con cosas pequeñas y locales. Céntrate en la ubicación inicial y en las necesidades inmediatas de tu campaña, y después expande hacia afuera al desarrollarse el relato. Esta estrategia funciona bien para quienes tienen menos tiempo que dedicar a la construcción de mundos, puesto que necesitas preparar tan solo los detalles mínimos necesarios para animar a tus jugadores a la aventura, complementando tu mundo tan solo cuando la campaña lo requiere.

EL MUNDO

Si bien la construcción de mundos puede requerir que se construya más de un planeta, la mayor parte de las aventuras transcurren por entero en un solo mundo. Es una buena idea tener una amplia comprensión de dicho mundo en su conjunto.

BASES DE LOS PLANETAS

Al diseñar los rasgos físicos de un mundo de campaña, querrás determinar su forma y la distribución general de las masas terrestres. También puedes establecer el tamaño del mundo, aunque ten en cuenta que la escala de un mundo por lo general tiene un impacto bastante pequeño en las aventuras que tienen lugar en él.

FORMA

En un mundo de fantasía, la forma de tu mundo no tiene por qué ser esférica tal y como dictaminan las leyes de la física. Podría tener cualquier forma que quieras, ¡y en absoluto tiene por qué ser un planeta!

Globo: quitando alguna que otra catástrofe, los mundos de nuestra realidad son aproximadamente esféricos debido a la influencia de la gravedad.

Irregular: ¿qué sucedería si tu mundo fuera plano, un toroide o en forma de cilindro, cubo u otro poliedro? ¿Y qué pasaría si fuera algo aún más extraño? Con semejante forma inusual, podrías tener que decidir cómo funciona la gravedad, la atmósfera y otros detalles.

Mundo hueco: ¿qué pasaría si las masas terrestres y las

civilizaciones de un mundo estuvieran en la superficie interior de una esfera hueca? En semejante mundo, el horizonte se curvaría hacia arriba, permitiendo a las criaturas ver puntos de referencia a distancias extraordinarias. La luz podría emanar de un orbe parecido al sol en el centro del mundo, de diversas otras fuentes naturales o mágicas, o podría no haber luz en absoluto.

MASAS TERRESTRES

El siguiente paso principal de la creación de mundos es bosquejar los océanos del planeta y las masas continentales principales. En la Tierra, estos rasgos geológicos son el resultado de la tectónica de placas. Sin embargo, en un mundo de fantasía, los océanos podrían haber sido arrancados de la tierra por las acciones de los titanes, o los continentes deber su forma al antojo de un dios. Los siguientes son algunos tipos comunes de masas terrestres.

Archipiélago: una amplia franja de océano, salpicada por decenas de pequeños grupos de islas, atolones e islotes.

Continente: una forma terrestre substancial que (por lo general) descansa sobre una placa tectónica y gradualmente cambia de posición a lo largo de escalas de tiempo geológicas.

Continente-isla: una enorme isla casi del tamaño de un continente, rodeada de océano.

Islas principales: una región marítima dominada por islas grandes, cada una de varios cientos de millas (*km*) de ancho.

Supercontinente: el conjunto de los bloques continentales del mundo, reunido en una sola e inmensa masa terrestre.

ENTORNO

El entorno y el terreno de la región pueden ser un desafío para un grupo de aventureros de igual forma que cualquiera de los enemigos a los que se enfrentan. La siguiente sección hace referencia a las categorías de entorno que empiezan en la pág. 512 de las *Reglas básicas*.

ENTORNOS COMUNES

Los siguientes entornos son lo suficientemente comunes como para aparecer en casi cualquier aventura o mundo.

Acuático: los océanos, los mares, los lagos y otras vías de agua grandes son entornos acuáticos.

Ártico: los entornos árticos suelen aparecer cerca de los extremos septentrional y meridional de un mundo, aunque la elevación extrema, los mundos de forma inusual y las fuerzas sobrenaturales podrían resultar en terrenos árticos en algún otro lugar.

Bosque: la composición de un bosque depende del clima y de la elevación, con las junglas tupidas más comunes cerca del ecuador, los bosques de hoja caduca en zonas más templadas y los de hoja perenne en latitudes y elevaciones mayores. La mayor parte de mundos tienen una línea de arbolado: una elevación por encima de la cual los árboles no pueden crecer.

Desierto: los desiertos pueden aparecer en cualquier parte de un mundo en el que escasea la precipitación, incluso a lo largo de algunos océanos. Cualquier masa terrestre grande que carezca enteramente de masas de agua es probable que sea un desierto.

Llanuras: en su mayoría planas y carentes de obstrucciones, las llanuras se encuentran por lo general en elevaciones menores, pero también se pueden encontrar a elevaciones mayores en forma de mesetas.

Montaña: los picos más altos del mundo pueden alzarse hasta decenas de miles de pies (*miles de metros*) por encima del nivel del mar. Esta categoría también incluye las colinas, que normalmente no tienen más de 1.000 pies (300 *m*) de altura.

Pantano: los anchos terrenos inundables, los lagos poco profundos y las marismas pueden aparecer en la mayor parte de las latitudes.

Urbano: las ciudades y los asentamientos son entornos urbanos. Estas áreas se detallan en Asentamientos, empezando en la pág. 132.

ENTORNOS EXTREMOS

Algunas aventuras conducen a lugares fantásticos del mundo o del Multiverso, raramente pisados por los mortales.

Aéreo: un mundo podría incluir reinos ventosos y castillos en las nubes.

Glaciar: placas enormes de hielo denso, moviéndose constantemente bajo su propio e inmenso peso, los glaciares son yermos helados plagados de columnas de hielo irregular y de fisuras cubiertas de nieve.

Submarino: un subconjunto de los entornos acuáticos, los entornos submarinos son las áreas sumergidas bajo las olas.

Subterráneo: algunos mundos tienen profundas cavernas naturales, mientras que otros tienen extensos túneles serpenteantes y enormes reinos bajo la superficie.

Volcánico: paisajes infernales de lava fundida, cenizas ardientes y temperaturas abrasadoras presentan un peligro inmediato.

CÓMO TRAZAR EL MAPA DE UN MUNDO

A muchos Directores de juego les gusta disponer de un mapa general de la región, de la nación o incluso del mundo entero. El objetivo principal de esta escala de mapa es designar lugares de interés para la campaña; no tienes por qué detallar cada caserío o cada claro del bosque, pero una idea de los rasgos principales te puede ayudar a ti y a los demás jugadores a visualizar el mundo en el que juegan.

Paso 1. Costas: el paso más fácil es separar la tierra del mar. Los mapas regionales podrían tener tan solo una costa, si la tienen. En escalas de mapa mayores, considera la ubicación de islas principales, cadenas de archipiélagos, atolones e islotes. Un mapa del mundo debería considerar el tamaño y la situación de los continentes.

Paso 2. Topografía: traza con lápiz un boceto de las líneas de cresta para cada cadena montañosa de la región. Las cadenas montañosas son comunes a lo largo de las costas donde chocan las placas continentales. Si las cadenas montañosas se extienden hasta el mar, suelen resultar en una cadena de islas junto a la costa. Indica las colinas en las regiones adyacentes a las montañas y en cualquier otra parte según sea necesario para mostrar la elevación. El terreno sin marcar en un mapa general suelen ser llanuras de tierras bajas.

Paso 3. Cursos de agua: es importante tener en cuenta que los ríos fluyen corriente abajo, desde las elevaciones altas hacia el mar, siguiendo siempre el camino de menor resistencia. Los cursos de agua poderosos pueden tallar cañones o desfiladeros a lo largo de los milenios, pero nunca deberían atravesar cadenas montañosas. De forma similar, los cursos de agua no se bifurcan, sino que los afluentes se unen a los ríos conforme fluyen corriente abajo.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



REFERENCIA DE CAMPAÑA

Antes de que empiece la campaña, podrías poner por escrito una referencia de campaña: un documento vivo que puedes revisar fácilmente y anotar durante el juego y que incluirá la geografía, las acciones, la historia, los personajes y las tramas centrales para tu campaña.

Paso 4. Terreno y entorno: dibuja rasgos del terreno interesantes, como por ejemplo bosques, desiertos o tundras. Podrías diferenciar estos entornos, separando los bosques de coníferas y caducas de las junglas tropicales o de la taiga ártica. Se suele suponer que los entornos no específicamente etiquetados en un mapa general son algún tipo de pradera.

Paso 5. Civilización: ahora ya estás preparado para colocar los elementos de la civilización. Las ciudades principales deberían estar normalmente situadas cerca de agua potable y de recursos naturales. Las carreteras principales conectan los asentamientos mayores, circunvalando bosques y otros entornos difíciles, pero podrían recorrer pasos de montaña cuando un comercio lucrativo así lo demandara. Añade asentamientos menores a lo largo de tus carreteras, conectados secundariamente con pequeños caminos y senderos. Finalmente, traza los límites políticos y marca otros lugares de interés.

CIVILIZACIÓN

Con los rasgos geográficos principales y el terreno de tu mundo decididos, lo siguiente que querrás es establecer naciones y asentamientos significativos.

Cuando se trata de diseñar las culturas del mundo, podrías centrarte principalmente en las áreas que es más probable que explore el grupo en primer lugar. Esto te permite establecer los detalles y la profundidad de los pueblos de la región antes de expandirte para abarcar otros. Eso no quiere decir que no tengas ideas acerca de las culturas que hay más allá de tu asentamiento inicial; simplemente significa que no tienes que definir todos y cada uno de los detalles de cada cultura a la vez.

Como siempre, no necesitas delimitar cada reino del globo o indicar cada villa, pueblo y aldea. Céntrate en lo que necesitas para tu relato y tu aventura; dejar alguna que otra *terra incognita* puede conducir con el tiempo a nuevas historias conforme el grupo se aventura más lejos de su hogar.

PUNTOS DE REFERENCIA SOCIALES

Las siguientes secciones te pueden ayudar a establecer ciertas verdades acerca de tu mundo en su conjunto. A partir de ahí, puedes decidir los detalles de grupos culturales específicos, incluyendo si se desvían o no de dichos estándares globales.

TECNOLOGÍA

A lo largo de la historia, un factor principal de la cultura mundial ha sido el avance continuo de la tecnología en los campos militar, agrícola e industrial. Las siguientes categorías vienen a aproximar los niveles tecnológicos del mundo real, pero el progreso podría variar en tu mundo. ¿Qué cotas de tecnología se han alcanzado? ¿Hay algún grupo que se haya quedado atrás o que haya saltado hacia delante?

Primitiva: las armas y las herramientas de esta época temprana

están hechas principalmente de hueso, madera o piedra. El conocimiento detallado de la piedra permite a las primeras civilizaciones alzar muros y edificios.

Antigua: los avances en la minería y la metalurgia conducen a que las armas y las herramientas se hagan de bronce. La rotación de las cosechas y el almacenaje en graneros asegura una mayor supervivencia en tiempos de hambruna. El comercio entre los asentamientos fluviales y costeros se lleva a cabo mediante galeras propulsadas a remo y a vela. Los carros de guerra se usan abundantemente durante los periodos bélicos.

Clásica: tácticas militares superiores y carreteras bien diseñadas permiten el despliegue rápido de la infantería que empuña armas de hierro y es ayudada por caballería montada. Los avances en la irrigación compleja y la construcción de acueductos conducen a una abundancia de cosechas de comida y a mejoras espectaculares del saneamiento.

Medieval: la guerra en esta era viene definida por las armaduras de hierro, las ballestas y las armas forjadas en acero de calidad.

Ilustración: el desarrollo de la pólvora negra y de las armas de fuego de avancarga de un solo disparo hace cambiar enormemente la guerra, convirtiendo prácticamente en obsoleta la armadura metálica. Navíos mayores permiten cruzar los océanos y comerciar a larga distancia con costas lejanas. La imprenta acelera la alfabetización y la diseminación de nuevas ideas.

Vapor: los motores de vapor reemplazan los medios de transporte propulsados por animales o a vela, llevando a un cambio significativo de utilizar la madera como combustible a utilizar el carbón. Más avances en la ciencia conducen a las aeronaves dirigibles y a los globos de observación. Las armas de fuego sencillas son reemplazadas por los revólveres de repetición y por los fusiles de cerrojo.

IMPLICACIÓN DIVINA

¿Cuál es la naturaleza de los dioses? ¿Acaso existen? Y si existen, ¿son omnipotentes y omniscientes? ¿Cómo solicita un seguidor su favor divino? Las respuestas a estas preguntas te ayudarán a determinar con qué fuerza impacta la fe divina en las culturas de tu mundo.

Ninguna: no existen dioses en este mundo y si existen, o no son conscientes de los asuntos mortales, o no les preocupa en absoluto. Si existen, no dan a conocer su presencia, ni conceden poderes a sus adoradores.

Limitada: los dioses existen, aunque permanecen apartados del mundo mortal y solamente hacen saber su presencia divina a unos pocos elegidos.

Aceptada: la influencia divina es un hecho aceptado de la vida cotidiana. Su voluntad se hace saber a través de los sacerdotes y las religiones organizadas. Avatares divinos podrían aparecer en el mundo en circunstancias extremas.

Ubicua: los dioses viven entre los mortales, ejerciendo directamente su voluntad divina. Hay dioses que gobiernan naciones enteras, exigiendo una obediencia absoluta de sus fieles seguidores.

MAGIA

¿Existe la magia? Si es así, ¿qué tradiciones están disponibles? ¿Cuál es el origen del poder de un lanzador de conjuros, y cómo obtiene y canaliza dicha magia?

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

Sin magia: en este mundo no existe magia de ningún tipo. Los conjuros y los efectos mágicos no funcionan. Considera las variantes de la pág. 198 para ocuparte de la falta de objetos mágicos.

Poca magia: la magia es misteriosa y tabú. Los pocos practicantes de las artes místicas son temidos o evitados. De nuevo, considera las variantes de la pág. 198 para ocuparte de la escasez de objetos mágicos.

Común: la magia es un hecho aceptado de la vida cotidiana, aunque sus misterios están más allá del alcance de la mayoría de las personas. Las puertas y los portales mágicos pueden transportar a los viajeros que están al tanto de ellos de un lugar a otro del mundo o al otro lado del Multiverso.

Mucha magia: la magia y los objetos mágicos son comunes en la sociedad. Aprender a lanzar conjuros podría ser tan fácil como aprender un nuevo idioma. Los objetos mágicos simulan diversas tecnologías modernas.

DISEÑO DE NACIONES

Para cada nación que establezcas en tu escenario, te interesará proporcionar por lo menos una descripción mínima, el concepto básico de dicha nación. La cantidad de detalles adicionales que proporciones dependerán de las necesidades de tu relato. Es probable que quieras establecer suficiente información como para crear un bloque de estadísticas (pág. 130) para la nación en la que tus aventureros están, para cualquier nación en la que es probable que pasen algún tiempo significativo y para las principales naciones aliadas y enemigas de éstas, si es probable que formen parte de la trama.

Al construir una nación, recuerda los diversos elementos que conectan la historia del país y su gente, sus relaciones con las naciones vecinas y sus habitantes actuales. Esta interconexión te ayudará a construir una buena cantidad de ganchos de relato y a proporcionarte detalles de inversión para tus jugadores.

Más allá de estos detalles básicos, las siguientes consideraciones te pueden ayudar a dar forma a las naciones de tu escenario.

UBICACIÓN, TAMAÑO Y POBLACIÓN

Los accidentes geográficos principales, como por ejemplo montañas, mares y grandes ríos, forman a menudo las fronteras naturales de los reinos. Dependiendo de su liderazgo, de su cultura y de los recursos disponibles, un país podría ser tan pequeño como una ciudad-estado o tan grande como un imperio que abarcara todo un continente. Si no se dispone de viajes o de comunicaciones mágicos o tecnológicos ampliamente disponibles, la mayoría de las naciones son siempre relativamente pequeñas (unos pocos cientos de millas [km] de ancho), simplemente porque es demasiado difícil para un gobierno supervisar y mantener un estado mayor.

Las poblaciones nacionales aumentan y disminuyen debido a una multitud de factores externos. Los avances en el saneamiento, la medicina y la agricultura pueden espolear incrementos dramáticos de la población, mientras que la guerra, las hambrunas o las plagas pueden devastarla. Por regla general, las naciones-estado más pequeñas tienen una población de alrededor de cien mil personas, mientras que un imperio que abarca todo un continente puede exceder fácilmente los cien millones.



DISEÑO METICULOSO DE CULTURAS

Crear culturas de fantasía es un asunto delicado, puesto que puede ser demasiado fácil crear una cultura o grupo basado en estereotipos perniciosos o reducciones simplistas de grupos de la vida real. Crear culturas completas a base de temas perniciosos, como por ejemplo 'salvaje de la jungla' o 'noble samurái' reduce las culturas del mundo real a caricaturas y perpetúa estereotipos acerca de la gente de dichas culturas. Inspirarse en el mundo real es maravilloso (nuestro mundo está lleno de una increíble diversidad de culturas y de personas) pero deberías hacerlo con cuidado y con respecto a dichas fuentes.

El tamaño de la población es sólo parte de la ecuación. Calcular la mezcla de ascendencias de dicha población e imaginarse cómo interaccionan entre sí los miembros de dichas ascendencias puede conducir a menudo a interesantes ideas para relatos, o por lo menos darte algunos puntos de partida cuando te imagines cómo se fundó la nación y su historia posterior.

MARCAS CULTURALES DISTINTIVAS

¿Qué elementos destacan de la cultura predominante de la nación? Una nación podría tener una posición inusual sobre la religión, una demografía específica, rasgos naturales distintivos, puntos de vista políticos notables o cualquier cantidad de elementos únicos que la diferencian de otras naciones de tu región. Estas marcas distintivas pueden informar tus decisiones acerca de muchos otros aspectos de la nación.

HISTORIA

¿Cómo llegó a existir la nación? ¿Ha existido desde tiempo inmemorial, un bastión de estabilidad mientras el resto del mundo cambiaba a su alrededor? Quizás se construyera sobre las ruinas de otra civilización, destruida por alguna calamidad olvidada. O quizás es una joven nación, nacida recientemente de los conflictos en marcha en tu mundo. ¿Qué restos del pasado se pueden encontrar? ¿O ha sido el pasado deliberadamente escondido? ¿Cómo se han adaptado al cambio sus habitantes y de qué formas no han conseguido hacerlo?

ECONOMÍA Y POSICIONES POLÍTICAS

Determina los recursos y las 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. Por ejemplo, un área con pocos recursos podría tener una sociedad nómada, mientras que una nación rica en recursos podría desarrollar una opulenta clase mercantil.

Dichos recursos también podrían afectar a las relaciones internacionales. Un área pobre en un recurso específico podría tener una fuerte relación comercial con una nación cercana que lo tuviera, ¡o podrían estar en guerra! Las naciones también discrepan acerca de las estructuras políticas, la política pública, la religión y gran cantidad de otros factores.

También podrías considerar a los PNJs significativos de cada nación. Esto incluye al gobernante oficial, pero también a otros individuos clave, tanto si actúan con carácter oficial como completamente de incógnito.

CONSTRUCCIÓN DE ASENTAMIENTOS

En *Pathfinder*, los asentamientos son los lugares donde los personajes pueden descansar, reabastecerse, reconvertirse y dedicarse a otras actividades de tiempo libre, todo ello en una paz relativa. Adicionalmente, una banda de aventureros se reúne en algún tipo de asentamiento, ya se trate de una pequeña aldea anidada en la linde de alguna frontera salvaje o una pujante ciudad portuaria en el corazón de una nación. Algunas aventuras tienen lugar por completo en un solo asentamiento, mientras que en otras el grupo visita tan solo brevemente los asentamientos entre sus aventuras en las tierras vírgenes.

Lo primero que deberías considerar al construir un asentamiento es su papel en tu relato. ¿Se trata de una metrópolis principal que los héroes visitarán una y otra vez durante sus aventuras? ¿Una aldea rural donde empiezan sus aventuras? ¿La distante capital desde la que un maligno tirano proclama crueles edictos? El papel del asentamiento en la campaña informará muchas de las demás decisiones que habrás de tomar acerca de él.

Una vez sepas que necesitas el asentamiento, considera por qué debería existir. Los asentamientos se encuentran normalmente cerca de fuentes de agua potable; más comúnmente a lo largo de la orilla de un río o un lugar con acceso a fuentes o manantiales adecuados. Además, requieren algún tipo de tránsito a otros lugares, ya sean caminos o vías fluviales. Si bien puede ser más fácil crear una aldea o una ciudad simplemente para servir las necesidades de los PJs, determinar qué función tiene independientemente de ellos añade verosimilitud y puede proporcionar ganchos para futuros relatos.

Asentamientos, en la pág. 132, describe los componentes del bloque de estadísticas de un asentamiento, que deberías crear para cualquier asentamiento que esperas que tus personajes visiten. El proceso de creación de dicho bloque de estadísticas te ayudará a completar aún más tu comunidad.

CÓMO TRAZAR EL MAPA DE UN ASENTAMIENTO

No subestimes la utilidad de trazar un mapa de los asentamientos significativos, como aquél donde empieza la aventura. No se pretende que sea una representación perfecta como una foto dibujada a escala, sino más bien un perfil de la forma y el tamaño aproximados del asentamiento. Asegúrate de señalar unas pocas estructuras clave, útiles para la campaña. Para más inspiración, consulta la sección sobre Cómo dibujar mapas (pág. 52).

Paso 1. Trazado: el trazado de un asentamiento es tan único como el terreno sobre el que se asienta. En primer lugar, decide la ruta comercial principal para el mismo. Suele tratarse normalmente de un río, que aporta agua potable, pescado y transporte rápido a la población. Las ciudades mayores pueden sostener un crecimiento adicional si tienen acceso a un puerto de aguas profundas o una ruta comercial terrestre principal. Incluso los asentamientos concebidos sobre una retícula tienden a extenderse a lo largo de las rutas comerciales establecidas antes de expandirse hacia el exterior.

Paso 2. Barrios: las poblaciones con más de un millar de habitantes suelen tener muros defensivos. Conforme un asentamiento crece en tamaño y población, se construyen a menudo fortificaciones adicionales de piedra más allá del centro,

segmentándolo aún más en barrios o vecindarios. Una metrópolis, por ejemplo, podría tener diversos barrios: El Barrio del Castillo, el Barrio Noble, la Colina del Templo, los Jardines, el Patio de los Eruditos, la Plaza de los Artesanos, los muelles, los suburbios y así sucesivamente.

Paso 3. Mercados y tiendas: reserva uno o más espacios abiertos del asentamiento para una plaza del mercado. Esta plaza del mercado suele situarse en el centro de la población, a lo largo de una carretera que se cruza con la ruta comercial principal del asentamiento. Rodeando el perímetro de los puestos y tenderetes de un bazar hay tiendas permanentes ofreciendo bienes y servicios de mayor precio. Aquí, en el corazón palpitante del comercio de la ciudad, los aventureros se pueden armar para las expediciones venideras o vender sus mal adquiridas ganancias una vez han vuelto al asentamiento.

Paso 4. Posadas: los héroes necesitan un lugar para celebrar y recuperarse entre aventuras. Además de alojamiento público y privado, las posadas de un asentamiento a menudo sirven comida y bebida. Igual que con el mercado, las posadas suelen construirse en ubicaciones centrales donde se cruzan rutas comerciales. En tu campaña, las posadas son ubicaciones ideales para extender rumores, presentar PNJs notables e iniciar misiones. Por un precio correcto, los posaderos podrían alquilar cajas fuertes donde guardar de forma segura el dinero y otros objetos de valor durante las 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 PJs los visiten. Unos nombres memorables podrían hacer que estos puntos de referencia fueran más interesantes. Un observatorio cualquiera podría ser interesante, pero la Torre de Vigilancia Celestial tiene un aire de intriga que podría conducir a un gancho de aventura divertido.

RELIGIÓN

Las mayores historias de los mitos y las leyendas hablan de inmortales con poderes increíbles de creación y de destrucción. Algunos se mezclan en los asuntos de los mortales, dando forma a voluntad a los héroes y a la historia, mientras que otros permanecen distantes o ignoran el mundo mortal. Sea cual sea el mundo que estás construyendo, la religión (o incluso su ausencia) da forma a la gente y a los relatos que narras.

TEOLOGÍA

Las tradiciones religiosas se suelen categorizar según su creencia en uno o más seres divinos.

Politeísmo: este sistema de creencias postula la existencia de muchos dioses. Los dioses politeístas normalmente se concentran en áreas de interés particulares y a menudo reflejan la apariencia de sus adoradores. La filosofía religiosa principal de la Era de los Presagios Perdidos es politeísta.

Dualismo: esta filosofía propugna un conflicto duradero entre dos fuerzas cósmicas diametralmente opuestas; comúnmente 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 consideran falsos a los de la creencia opuesta.

Monoteísmo: una doctrina monoteísta sólo reconoce la existencia de un único dios verdadero. El dios supremo podría ex-

hibir más de un aspecto y aun así seguir siendo un solo ser, como por ejemplo Gozreh, de la Era de los Presagios Perdidos.

Panteísmo: el poder divino surge del propio universo, o como un subproducto del poder colectivo de muchos dioses que comparten alguna faceta común, formando de una u otra forma un ser divino enorme y universal. Sus adoradores a veces apelan a conceptos fundamentales específicos o aspectos del universo, o se dedican a ellos.

Animismo: en lugar de adorar a dioses asociados con las almas y la esencia espiritual del más allá, el animismo ve la fuerza vital en todas las partes del mundo, ya se trate de los árboles de un antiguo bosque o de una alta catarata. Un ejemplo de animismo en la Era de los Presagios Perdidos es la conexión entre los shoanti y sus tótems, con los que establecen 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 esos mundos todavía se pueden aferrar a sus creencias y establecer religiones en nombre de lo divino, pero no existen dioses verdaderos que respondan a sus plegarias.

PANTEONES

En las tradiciones politeístas, un panteón es una jerarquía divina de múltiples dioses (o incluso todos ellos).

Universal: todos los dioses del escenario pertenecen a un solo panteón. Diferentes culturas podrían tener nombres propios para el dios de la magia, por ejemplo, pero un solo dios es quien responde a sus plegarias.

Ancestral o regional: cada ascendencia o región adora a su propio panteón. Dichos panteones coexisten en la misma cosmología, pero establecen el control en reinos divinos separados. Por todo el Cosmos, dioses de panteones diferentes podrían compartir la misma área de preocupación, pero raramente compiten con panteones rivales en busca de adoradores.

Competitivo: el mundo contiene pequeños panteones regionales que compiten por la adoración de los mortales. Tan sólo un dios de un área específica podría ascender a un poder mayor entre todos los panteones. Por lo tanto, los dioses suelen tener muy poca lealtad a su propio panteón y podrían cambiarse a otro si ello les concede adoradores adicionales.

Ninguno: los dioses de este Multiverso actúan como individuos, sin lazos familiares ni agenda común que les una.

DIOSES

Estos seres inmortales disponen de enorme poder e influencia alimentados por la fe y las almas de sus adoradores mortales. En *Pathfinder*, los dioses también dictan algunas de las aptitudes de los campeones y clérigos que canalizan su poder. Al diseñar dioses, tienes que incluir las estadísticas divinas y los beneficios para los devotos que se describen a continuación.

RANGO DIVINO

Los dioses suelen estar dispuestos en una jerarquía divina, desde los recién ascendidos diosillos hasta los todopoderosos dioses creadores de poder insondable.

Dios: ocupando la posición más alta de la pirámide divina, los dioses disponen de un poder y de unos recursos casi ilimitados.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



Sus congregaciones mortales son grandes y (por lo general) bastante bien provistas de recursos.

Semidiós: los semidioses tienen una gran cantidad de poder, aunque a menudo se subordinan a otro dios o simplemente son inferiores en poder a un dios completo.

Casi dios: el rango más bajo de la divinidad, muchos casi dioses son mortales recientemente ascendidos, que alcanzaron sus poderes divinos mediante una apoteosis ritual, o nativos de los Planos que han amasado poder divino propio.

ESTADÍSTICAS DIVINAS

En *Pathfinder*, los dioses no son tan solo un elemento narrativo del mundo, sino también un componente mecánico de algunas clases.

Alineamiento: el alineamiento de un dios refleja su moral innata y su perspectiva ética. En el escenario de los Presagios Perdidos, la mayoría de dioses mantienen reinos ligados al Plano Exterior que encajan con su alineamiento.

Áreas de preocupación: cada dios tiene una o más áreas de preocupación sobre las que tiene una influencia divina. Dichos portafolios suelen abarcar conceptos universales, como el honor, la noche o la tranquilidad. Los dioses con áreas de preocupación similares podrían unirse en una causa común o luchar unos contra otros, dependiendo de sus objetivos y de su rango divino.

Edictos: cada dios tiene edictos, que son los principios que requieren que sus fieles (especialmente el clero potenciado por ellos como los campeones y los clérigos) promocionen en el mundo. Por lo general un dios tiene entre uno y tres edictos sencillos y directos.

Anatema: lo contrario de los edictos son los anatemas, las cosas que un dios no soporta. Los campeones y los clérigos deben evitar los anatemas de su dios, o arriesgarse a perder sus poderes divinos, e incluso los adoradores laicos suelen sentirse culpables por llevar a cabo semejantes actos, puesto que se les tendrán en cuenta en la otra vida. Como los edictos, un dios suele tener dos o tres elementos sencillos y directos de lo que para él es anatema.

Alineamiento de los seguidores: los campeones y los clérigos pueden derivar poder de los dioses tan solo si comparten una disposición moral compatible. Por lo general estos alineamientos permitidos se eligen de entre los que se encuentran a un paso de los alineamientos del dios, con los dioses NB, LN, CN o NM permitiendo raramente campeones y clérigos de alineamiento N. Los dioses menos restrictivos son más raros y esto suele ocurrir más a menudo cuando el dios tiene múltiples aspectos o una visión particularmente amplia de las cosas.

BENEFICIOS PARA LOS DEVOTOS

Los dioses conceden un estatus favorecido y un poder especial a los miembros de su rebaño más fervorosos e influyentes.

Fuente divina: los clérigos canalizan el poder divino de un dios como una fuente de energía negativa o positiva. En la mayoría de casos, los dioses alineados con el bien conceden *curar* mientras que los dioses malignos conceden *dañar*, y los dioses neutrales a menudo permiten elegir entre ambas cosas. Sin embargo, no hay nada inherentemente bueno acerca de la energía positiva o malo acerca de la energía negativa, por lo que la fuente divina de un dios puede variar basándose en su área de preocupación.

Habilidad divina: los campeones y los clérigos obtienen automáticamente el nivel de competencia entrenado en la habilidad divina de su dios. Asigna al dios una habilidad sinérgica con sus áreas de preocupación. Por ejemplo, Intimidación sería apropiada para un dios de la tiranía, o Engaño para una diosa de las trampas.

Arma predilecta: los clérigos obtienen acceso al arma predilecta de su dios, así como al nivel de competencia entrenado con ella; los clérigos sacerdotes de guerra obtienen beneficios adicionales. Cada dios tiene un arma predilecta. Como quiera que los beneficios de tener un arma predilecta avanzada son poderosos, deberías asignar armas predilectas sencillas o marciales a menos que un dios este tan temáticamente vinculado con un arma avanzada que sea necesario darle una.

Dominios: cada dios concede cierta cantidad de dominios que reflejan sus áreas de preocupación divina. 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 es por lo general suficiente para transmitir el portafolio de un dios y dar a los jugadores opciones suficientes, puedes otorgar a tus dioses todos los dominios que quieras.

Conjuros de clérigo: al preparar conjuros, los clérigos pueden elegir de entre algunos conjuros específicos concedidos por el dios, además de los disponibles en la lista de conjuros divinos. Un dios siempre concede un conjuro de 1.^{er} nivel y por lo general otros dos, todos ellos sacados de listas de conjuros no divinas. El número exacto de conjuros que un dios concede puede variar (un dios centrado en la magia podría conceder un conjuro por nivel) aunque esto no debería exceder el límite de un conjuro por nivel.

COSMOLOGÍA

Una curiosidad duradera entre muchas culturas es preguntarse qué hay más allá del cielo nocturno. ¿Alguien nos mira desde la luna que tenemos por encima? ¿En qué reinos tienen su hogar los dioses, y como debe ser estar en su divina presencia? ¿Está el mundo mortal en el centro del universo, o toda la vida es completamente insignificante? Reflexiones espirituales como éstas se encuentran en el centro de los sistemas de creencias de todo el globo. Como constructor de mundos, te toca responder a estas preguntas duraderas diseñando el Multiverso en toda su inexplicable grandeza. Los siguientes son algunos aspectos de tu cosmología que podrías considerar, pero igual que los decides, deberías pensar cómo se conocen en tu mundo muchos de esos detalles, y por quién.

EL UNIVERSO

La realidad en la que viven muchos mortales su corta existencia es conocida por los sabios y por los eruditos mediante muchos nombres: el Universo, el Plano Material o el Reino Mortal entre otros. La estructura del universo físico podría seguir cualquiera de los siguientes modelos, o podría ser algo completamente diferente.

Vasto: el Universo es un vacío inimaginablemente disperso de espacio infinito, salpicado de estrellas, planetas y diversos detritos.

Limitado: el universo físico de tu campaña podría ser de una talla menor pero mucho más vistoso. Por ejemplo, en el hinduismo, el Cosmos se apoya en el lomo de cuatro elefantes, que a su vez están de pie sobre el caparazón de una tortuga del tamaño del mundo, mientras que la cosmología nórdica describe nueve mundos conectados por un inmenso fresno.

Extraño: a veces el Universo es más complejo que las dos categorías previas, o posiblemente está anidado con múltiples realidades. ¿Qué pasaría si el universo que los PJs conocen originalmente es de hecho una simulación mágica o mecánica de tal complejidad que sus habitantes no son conscientes de que existen como una conciencia artificial?

COMPOSICIÓN DEL ESPACIO EXTERIOR

Los espacios entre las estrellas también pueden afectar los relatos que se explican en ese mundo.

Vacío: en la astronomía convencional, el espacio exterior es una inmensa nada que existe en un vacío casi perfecto. En algunos escenarios (incluyendo la Era de los Presagios Perdidos, donde se le conoce como el Tapiz Oscuro) el firmamento sin rasstro entre las estrellas es una extensión ominosa que sólo alberga seres terribles de malignidad incomprensible.

Cielo sin límites: ¿qué pasaría si el cielo azul sobre nuestras cabezas se extendiera hacia fuera para siempre? Sólo hace falta volar suficientemente alto y suficientemente lejos para llegar a otro mundo.

Esferas celestiales: los antiguos griegos afirmaban que los planetas, las estrellas y demás estaban incrustados como joyas en orbes celestiales de quintaesencia anidados los unos en los otros.

SISTEMA SOLAR

¿Cuál es la forma y la estructura del sistema solar que contiene tu mundo de juego?

Heliocéntrico: la física dicta que todos los planetas de un sistema orbitan el sol.

Geocéntrico: ¿qué sucedería si tu mundo de juego fuera de hecho el centro del sistema solar, o quizás incluso el centro del universo conocido?

Esfera de Dyson: quizás un sistema solar ha sido encerrado en una estructura artificial diseñada para dominar el poder del sol.

PLANETAS Y LUNAS

En la antigüedad, los astrónomos se dieron cuenta de que algunas de las luces parpadeantes del cielo nocturno se movían de forma diferente a las demás. Con el tiempo, estos vagabundos celestiales llegaron a ser conocidos como planetas, cada uno de ellos con su propio complemento de lunas que los orbitaban. ¿Hay otros planetas orbitando el sol de tu mundo? ¿Son terrestres, son gigantes gaseosos o algo menos común? ¿Cuántas lunas hay? Los personajes podrían no aventurarse en ellos jamás, pero los cuerpos celestiales pueden tener una fuerte influencia en una cultura y ayudarte a describir tu mundo de una forma evocativa y distintiva.

EL MULTIVERSO

En *Pathfinder*, el universo físico de tu mundo es sólo un Plano de un Multiverso mucho mayor. Los Planos, en la pág. 136, detalla cómo funcionan los planos y el Multiverso de la Era de los Presagios Perdidos, pero puedes hacer que determinados Planos encajen en tu relato y en tu mundo, ¡o incluso construir un Multiverso entero partiendo de cero! Quizás tan solo haya dos planos más allá del Universo material, diametralmente opuestos y peleándose por las almas de los mortales, o quizá el Multiverso consiste tan solo en una serie de infinitas realidades alternativas. Las opciones son auténticamente infinitas, y tan solo están limitadas por tu imaginación y por el relato que quieres contar.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
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 la cultura y las tradiciones locales. Conocer los detalles de una nación te puede ayudar como Director de juego, tanto si tu partida gira alrededor de disputas internacionales, como si simplemente necesitas saber qué idiomas es probable que hable la gente común.

Las naciones varían enormemente, desde enormes imperios hasta reinos isleños aislados, y sus características pueden proporcionar aroma y profundidad a tu relato y a las aventuras de los PJs. Un encuentro en la sombría Nidal, donde la alianza con Zon-Kuthon literalmente ha bloqueado el sol del cielo, tendrá un tono muy diferente a otro que transcurra en Thuvia, bañada por el sol. Una nación que intente superar generaciones de xenofobia como Kyonin, podría tener una reacción diferente a los aventureros que un imperio largamente establecido como Taldor. Un viaje a una nueva nación podría presentar a los héroes 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 ciertamente averiguaran los visitantes de las Tie-ras de las Sepulturas, repletas de muertos vivientes).

Las naciones también proporcionan inspiración y ganchos para las aventuras. Cuando los héroes se ven atrapados en un fuego cruzado entre dos naciones en conflicto, las preocupaciones nacionales se convierten en propias. Averiguar más acerca de la historia de las prácticas de una nación podría llevar a un gran descubrimiento, o a una práctica aborrecible que los personajes quisieran erradicar. Un grupo podría verse implicado en las maquinaciones políticas de la élite de los poderosos de una nación, ¡o caer en desgracia y verse obligado a huir de la ley!

Las naciones también influyen el relato de un personaje a nivel personal. Una nación puede sugerir la ascendencia de un personaje, informar de los idiomas que habla e influir en su elección de dios. Como Director de juego, la relación entre un personaje y una nación puede proporcionar oportunidades para anclar mejor a dicho personaje en tu campaña. ¿Ha vivido siempre allí el personaje, o ha emigrado de alguna otra parte?; ¿y por qué? Un personaje que huyó debido a una persecución política podría tener enemigos de larga duración, mientras que un héroe que huyó debido a diferencias ideológicas podría tener amigos y familia que pretenden devolverle al redil.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE UNA NACIÓN

El bloque de estadísticas para una nación presenta la información básica acerca de una nación en un formato sencillo y simplificado.

NOMBRE DE LA NACIÓN

NACIÓN

ALINEAMIENTO OTROS RASGOS

Como con cualquier bloque de estadísticas, una nación tiene una lista de rasgos que transmiten sus propiedades de un vistazo. El más significativo es el rasgo de alineamiento de la nación, que indica en su conjunto el alineamiento de la misma y de su gobierno. Aun así, esto no refleja necesariamente el alineamiento de su gente; una nación raramente es monolítica, y el alineamiento de su gente puede ser drásticamente diferente del de la nación en su conjunto. Cualquier otro rasgo en el bloque de estadísticas de la nación refleja las

características dominantes de la misma. Por ejemplo, la nación élfica de Kyonin tiene el rasgo élfico, indicando que fue creada por elfos y sigue estando casi exclusivamente poblada por ellos. Similarmen-te, una nación con un enfoque extremadamente particular podría tener un rasgo para representarlo, como por ejemplo Galt, que tiene el rasgo revolucionario.

Después de los rasgos hay un breve resumen de la nación.

Gobierno Aquí se indica el gobierno formal y se describe la estructura gubernamental de la nación, como por ejemplo una monarquía hereditaria, un consejo elegido o una dictadura teocrática.

Capital Esta es la sede establecida del gobierno de la nación, con la cifra de habitantes de la ciudad entre paréntesis.

Población Las ascendencias predominantes de la nación se indican aquí, ordenadas de más a menos común.

Idiomas Aquí se indican los idiomas hablados comúnmente, por orden alfabético.

Religiones Esto indica las religiones y filosofías comúnmente practicadas en la nación. Si una nación tiene una religión de estado, se indica entre paréntesis tras el nombre de la misma. Si una nación ha prohibido cualquier Religión, se indica en una entrada de Prohibida tras las religiones comunes.

Otras características Una nación podría tener rasgos distintivos que la distinguen de otras, como por ejemplo la predominancia de las armas de fuego en Alkenstar. Cada uno de dichos rasgos se detalla en esta entrada, aunque una nación raramente tiene más de una o dos de estas entradas, y muchas no tienen ninguna.

Exportaciones principales Aquí se indican las exportaciones principales de la nación, como por ejemplo materias primas, productos manufacturados, servicios y otros recursos. Si la nación no tiene exportaciones notables, esta entrada se omite.

Importaciones principales En gran medida como las exportaciones principales, esta entrada detalla los recursos que la nación importa comúnmente. Igual que las exportaciones, si la nación no tiene importaciones notables, esta entrada se omite.

Aliados Esta entrada indica otras naciones, y de vez en cuando grandes organizaciones, aliadas con la nación. Se omite para naciones sin relaciones significativas.

Enemigos Las naciones (y a veces organizaciones) que se oponen a la nación aparecen aquí. Esta entrada se omite para naciones sin enemigos que valga la pena considerar.

Facciones Cualquier organización o facción significativa que opera en la nación se indica en esta entrada.

Amenazas Esta entrada indica diversas 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 la misma, incluyendo su gobernante. Estos podrían no ser los individuos más poderosos o influyentes de la nación, pero en son los que con más probabilidad conozca la gente en el interior y en el exterior de la misma.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

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 utilizarlos como ejemplo cuando construyas tus propios bloques de estadísticas de nación.

ANDORAN

NB

Democracia novata en busca de libertad para todos.

Gobierno Consejo del Pueblo (democracia parlamentaria)

Capital Almas (76.600 habitantes)

Población humanos (taldanos), medianos, kóbolds, enanos

Idiomas común

Religiones Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Shelyn

Exportaciones principales crédito financiero, madera, minerales, tesoros y artefactos antiguos

Enemigos Cheliox, esclavistas, gobiernos autocráticos preocupados acerca de potenciales revueltas domésticas, Katapesh

Facciones Caballeros Águila, Consorcio Maderero, Red de la Campanilla

Amenazas agresiones crecientes de Cheliox, corrupción entre los funcionarios electos, represalias de los esclavistas

Andira Marusek (LB humana combatiente) Electa Suprema de la Oficina Ejecutiva y alcaldesa de Almas

Reginald Cormoth (LB humano comandante) Comandante General de los Caballeros Águila

Felandriel Morgethai (CB elfa maga) Rectora de la Universidad de Almas

NACIÓN

RAHADOUM

NB

Nación desértica unificada por un punto de vista humanístico y por el rechazo a la religión.

Gobierno Consejo de Ancianos (consejo representativo)

Capital Azir (72.370 habitantes)

Población humanos (garundi, mauxi)

Idiomas común, osiriano

Religiones Leyes de la Mortalidad; prohibidas todas las religiones divinas

Antirreligioso La adoración de todos los dioses está prohibida por la ley de Rahadoun. Los símbolos y los objetos religiosos son confiscados y el proselitismo acarrea una fuerte multa. Los ciudadanos de Rahadoun tan solo llevan a cabo curaciones mediante medios mundanos o magia no divina.

Exportaciones principales gemas, herramientas, innovaciones mecánicas, metales base, productos agrícolas, remedios de hierbas, sal, telas finas

Importaciones principales madera, pesh

Enemigos grupos religiosos, Mantis Rojas, piratas de Los Grilletes

Facciones Consorcio de Aspis, Legión Pura

Amenazas conflicto entre naciones vecinas, desertización que se acelera rápidamente, enfermedades, monstruos que habitan en el desierto

Malduoni (LN humano político) Guardián de la Primera Ley, elegido por el Consejo de Ancianos

Kassi Aziril (NB humana doctora) 'Madre de la Medicina Moderna', reputada investigadora médica y filántropa

Salim Ghadafar (LN humano inquisidor) antiguo capitán de la Legión Pura obligado a servir a Farasma

ASENTAMIENTOS

Las aventuras tienen que empezar en alguna parte, y todo el mundo necesita alguna semblanza de un hogar. En Pathfinder, los asentamientos son los lugares donde los personajes pueden descansar, recargar, reconvertirse y dedicarse a otras actividades de tiempo libre, todo ello en una paz relativa. Pero los asentamientos también tienen sus propias intrigas y peligros, proporcionando oportunidades de aventura propias.

Para algunos jugadores, un asentamiento podría no ser más que un lugar conveniente para comprar equipo y vender botín. Para otros, un asentamiento podría ser un hogar al que quieren y por el que están dispuestos a arriesgarlo todo con tal de protegerlo. A veces, toda una campaña tiene lugar por completo intramuros de una sola ciudad.

LOS ASENTAMIENTOS EN UNA PARTIDA

Dada la gran variedad de papeles que puede jugar un asentamiento en una aventura, el DJ debería tener una firme comprensión de cómo funcionan y cuál es la mejor manera de utilizarlos. Virtualmente todos los asentamientos utilizan las reglas para los entornos urbanos que se presentan en la pág. 514 y siguientes de las *Reglas básicas*. Sin embargo, estas reglas están pensadas principalmente para el modo de encuentro, por lo que las siguientes directrices te pueden ayudar a utilizar mejor un asentamiento en la narrativa más amplia de tu partida.

AVENTURAS EN ASENTAMIENTOS

Diseñar aventuras en un asentamiento suele seguir las líneas generales que se presentan en Diseño de aventuras de la pág. 40. Sin embargo, la mayor densidad de población del asentamiento también permite cierto número de estilos de aventuras y de elementos que no son tan comunes más allá de los muros de una ciudad.

Los encuentros sociales son una de las interacciones más comunes en el interior de un asentamiento, desde los guardias de las puertas hasta una audiencia con la reina. Los subsistemas de influencia y de reputación (pág. 151 y 164 respectivamente) pueden facilitar dichas interacciones de una forma más estructurada. Las escenas de persecución, utilizando las reglas que empiezan en la pág. 156, son un componente icónico de una aventura en un asentamiento, especialmente en una gran ciudad, donde los edificios densos y una gran variedad de estructuras facilitan una emocionante serie de obstáculos. Un asentamiento es también un lugar ideal para que un grupo lleve a cabo una infiltración (pág. 160). Como quiera que la mayoría de bibliotecas, archivos y depósitos de información similares están ubicados en asentamientos, podrías utilizar las reglas de investigación. Los personajes ambiciosos podrían construir sus propias organizaciones utilizando el subsistema de liderazgo (pág. 168).

MODOS DE JUEGO

Igual que en otras ubicaciones de aventuras, los tres modos de juego pueden tener lugar en un asentamiento. Como quiera que un asentamiento presenta muchas más oportunidades para actividades que no son de combate que la mayoría de entornos, lo más probable es que los personajes pasen la mayor parte de su tiempo en modo de exploración. El tiempo libre casi siempre tiene lugar en un asentamiento.

MERCADOS

Donde hay gente, hay comercio. La sección de Comprar y vender de la pág. 24 proporciona directrices para manejar el comercio en tu partida, pero también puede ser útil saber qué objetos y poder económico tiene un asentamiento determinado por méritos propios.

En un asentamiento concreto, un personaje puede comprar por lo general cualquier objeto común (incluyendo fórmulas, sustancias alquímicas y objetos mágicos) del mismo nivel que el asentamiento. Normalmente, hay muy pocos objetos disponibles de niveles más altos: puedes utilizar la Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel en la pág. 509 de las *Reglas básicas* como guía para ver cuántos objetos de mayor nivel hay disponibles, utilizando las entradas de objetos permanentes y de consumibles de un nivel menos que las del nivel real del asentamiento. Los habitantes de un asentamiento suelen comprar objetos a los PJs si dichos objetos son de un nivel igual o menor que el del asentamiento, con limitaciones en los objetos de alto nivel parecidas a los que están disponibles para la venta. Si la población de un asentamiento es significativamente menor de lo que su nivel sugiere, su capacidad para proporcionar y para comprar objetos puede ser más limitada.

Si el nivel de un personaje es mayor que el del asentamiento, puede utilizar su propia influencia para adquirir objetos de mayor nivel, al convencer a las tiendas de que hagan un pedido especial o a un artesano para que elabore un producto a medida, aunque la entrega de semejantes productos puede tardar algún tiempo más del habitual. En muchos asentamientos hay disponibles servicios de lanzamiento de conjuros. Aparte de un PNJ lanzador de conjuros poderoso en la ciudad, con el que el grupo podría negociar a cambio de sus servicios, un personaje puede encontrar a alguien que lance conjuros comunes hasta un nivel que puede ser lanzado por un PNJ del nivel del asentamiento. Por ejemplo, un personaje en una ciudad de 9.º nivel puede normalmente encontrar y pagar a alguien para que lance un conjuro común de 5.º nivel, el conjuro de mayor nivel disponible para un lanzador de conjuros de 9.º.

Algunos asentamientos tienen acceso a objetos, fórmulas y conjuros poco comunes. Si se puede considerar razonablemente que un asentamiento cumple la entrada Acceso para un objeto o conjuro, dicho objeto o conjuro está disponible igual que un objeto común. Por ejemplo, el asentamiento enano de Kraggodan tiene disponible un buen surtido de armas enanas.

ESTRUCTURAS DE PODER

Fuera de los límites de la ciudad, los aventureros pasan mucho tiempo funcionando bajo sus propios términos, respondiendo sólo a su propio código moral. Pero en un asentamiento, los héroes se convierten en parte de un sistema mayor con sus

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

propias leyes, procedimientos y aplicación bien codificados. Los detalles de las estructuras de poder de un asentamiento moldean las interacciones del grupo con él.

GOBIERNO

El gobierno de un asentamiento suele reflejar la naturaleza del mismo. Una ciudad legal y militarista es probable que tenga un gobierno jerárquico con una sola figura en lo alto, una ciudad con mercado en una encrucijada podría estar bajo el control de sus familias mercantiles más ricas y una comunidad agraria podría simplemente depositar el liderazgo en sus ancianos cuando fuera necesario.

Dicho eso, el gobernante legal y públicamente reconocido de un asentamiento no es siempre el que manda de verdad. Puede ser simplemente una marioneta para una entidad secreta que tira de los hilos en silencio y desde las sombras. Algunos asentamientos están gobernados por cábalas ocultas, desde extrañas sectas religiosas hasta cofradías de ladrones. Un asentamiento podría verse influenciado por habitantes políticamente poderosos, como por ejemplo un visir ocultista o un sumo sacerdote políticamente hábil. En algunos casos, la autoridad legítima puede aparentar que gobierna, pero en realidad ha sido reemplazada por un acechador sin rostro, un diablo disfrazado o algún otro cambiaformas poderoso.

CÓDIGOS LEGALES

La mayor parte de las civilizaciones están de acuerdo en que las leyes son necesarias para asegurarse de que una sociedad

funciona. Las leyes específicas varían de un asentamiento a otro, y podrían ser tan sencillas como una prohibición contra el asesinato y el robo, o un esquema regulatorio excepcionalmente retorcido que lo dicta todo, desde los detalles de la ropa hasta las confecciones disponibles. Las interacciones de un grupo con dicho asentamiento podrían verse sazonadas por lo bien conocidas (o no) que fueran dichas leyes, puesto que es probablemente más fácil orientarse en un sistema bien documentado que en uno en el que las reglas sólo se aprenden gracias a la experiencia y al boca a boca.

En gran medida como un gobierno, los códigos legales reflejan el alineamiento y la naturaleza general del asentamiento. Hablando en general, un asentamiento más legal es más probable que tenga leyes más complejas, y un lugar más laxo tendrá menos leyes y más sencillas.

CUMPLIMIENTO DE LA LEY

Muchos asentamientos tienen instaurados sistemas para obligar a que se cumpla la ley. En una pequeña aldea, sus habitantes podrían hacer ellos mismos de policía, haciéndose responsables unos a otros de sus valores compartidos. Los pueblos y los asentamientos mayores suelen tener algún sistema de guardias, ya se trate de un puesto detentado por una rotación de voluntarios o de una guardia de la ciudad de profesionales pagados por su gobierno para mantener el orden. La mayoría de asentamientos tienen alguna forma de ocuparse de los delincuentes, desde multas hasta la picota o la cárcel, y disponen de los individuos responsables para aplicar dichas sentencias.



PNJs COMUNES

Hay diversas categorías de PNJs muy comunes en los asentamientos, si no exclusivos de ellos. Las siguientes secciones de la Galería de PNJs de este libro proporcionan estadísticas e información adicional útil para dirigir los asentamientos.

- **Comerciantes** (pág. 206) Los comerciantes proporcionan la mano de obra especializada que mantiene a una población abastecida y funcionando.
- **Cortezanos** (pág. 208) La flor y nata de la sociedad es muy común en los asentamientos principales.
- **Eruditos** (pág. 216) La mayoría de los depósitos de saber están situados en el interior de asentamientos.
- **Funcionarios** (pág. 220) Los funcionarios son los responsables de hacer que se cumpla la ley en un asentamiento.
- **Intérpretes** (pág. 226) Los intérpretes son muy comunes en los asentamientos, donde pueden encontrar grandes audiencias.
- **Magistrados** (pág. 228) Estos funcionarios públicos crean y aplican las leyes.
- **Taberneros** (pág. 242) Casi todos los asentamientos tienen por lo menos un lugar de reunión y sus parroquianos habituales.

ORGANIZACIONES, IGLESIAS Y FACCIÓNES

El gobierno no es el único factor influyente en un asentamiento. Las organizaciones de prestigio, las iglesias prominentes y las facciones especializadas también detentan poder, a menudo en conflicto con el gobierno oficial o entre sí. Las congregaciones religiosas detentan un poder significativo en las comunidades donde la fe es fuerte. Un mago, un hechicero o un bardo con un talento mágico incluso moderado es un miembro raro e influyente de la Sociedad en un asentamiento pequeño. Una organización puede tener una influencia declarada sobre la comunidad en la que se basa, o un control sutil, como la Sociedad *Pathfinder* en Absalom. Otras facciones notables pueden incluir casas nobles, ricos mercaderes, posaderos y soldados o aventureros retirados.

CORRUPCIÓN

En cualquier asentamiento es posible que los funcionarios públicos pongan sus propios intereses por delante de los del pueblo al que sirven. La corrupción puede ser tan sencilla como un funcionario dispuesto a aceptar un soborno para expedir algún papel, o tan siniestra como vender como esclavos a los ciudadanos.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE UN ASENTAMIENTO

El bloque de estadísticas del asentamiento consolida la información básica acerca del mismo en un formato centralizado.

NOMBRE DEL ASENTAMIENTO ASENTAMIENTO (NIVEL)

ALINEAMIENTO TIPO OTROS RASGOS

Los primeros elementos del bloque de estadísticas de un asentamiento son su nombre y su nivel. El nivel de un asentamiento representa su tamaño y su capacidad económica relativa, y corresponde aproximadamente al nivel máximo de PNJs que se pueden encontrar en él, sin contar los PNJs significativos, que se indican más abajo. En general, cualquier objeto común con un nivel no superior al del asentamiento

está disponible para su compra (aunque un personaje de un nivel superior podrá sacar a la luz o encargar objetos de mayor nivel). Además, el nivel del asentamiento se utiliza para determinar el nivel de tarea máximo posible que puede estar disponible allí para Obtener ingresos (*Reglas básicas*, pág. 505). Sin embargo, estas dos son simplemente directrices, y el DJ debería hacer excepciones a su discreción.

Después del encabezado del asentamiento están sus rasgos. El primero de ellos es el rasgo que representa su alineamiento. Este rasgo representa el alineamiento del gobierno del asentamiento y de la sociedad en general, y si bien puede indicar una tendencia, no dicta el alineamiento de cada habitante individual. Después de los rasgos de alineamiento está en el tipo de asentamiento: aldea, pueblo, ciudad o metrópolis. Este rasgo suele reflejar el tamaño del asentamiento, pero también tiende a estar relacionado con el nivel del mismo. 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 a superior; sin embargo, la presencia de muchos habitantes de nivel mayor o muy ricos podría fácilmente aumentar el nivel de una aldea, pueblo o ciudad. Un asentamiento podría tener otros rasgos además de su alineamiento y de su tipo. Por ejemplo, la ciudadela celeste enana de Kraggodan tiene el rasgo enano, puesto que fue construida y está predominantemente ocupada por enanos. La ciudad de Lepidstadt en Ustalav tiene el rasgo académico, debido a que se encuentra alrededor de la prestigiosa Universidad de Lepidstadt.

Después de los rasgos del asentamiento hay una frase sencilla que proporciona una descripción corta del mismo y de su papel en la historia o en la región.

Gobierno Esta entrada describe el tipo de gobernante del asentamiento, como por ejemplo un alcalde, el anciano de la población, un concejo electo, y así sucesivamente.

Población Aquí se indica la población total del asentamiento, seguida entre paréntesis por una división de la misma por ascendencias.

Idiomas Los idiomas comúnmente hablados en el asentamiento se indican aquí, ordenados alfabéticamente.

Religiones Esta entrada indica las religiones y filosofías comúnmente practicadas en el asentamiento. Si el asentamiento tiene una religión oficial, se indica entre paréntesis. Si un asentamiento ha prohibido cualquier religión o filosofía, se indica en una entrada de Prohibida tras la entrada de Religiones.

Amenazas Esta entrada indica las amenazas principales a que se enfrenta el asentamiento, como por ejemplo una sequía o una hambruna de larga duración, revueltas políticas, actividad delictiva, etc.

Otras características Un asentamiento podría tener rasgos distintivos que afectan a sus habitantes o a los visitantes que entran en el mismo, como por ejemplo un oficio en particular que hace que ciertos objetos estén más disponibles.

PNJs significativos La sección final del bloque de estadísticas del asentamiento presenta a sus PNJs más significativos. Esto suele incluir al líder oficial del asentamiento, si es una sola persona. También incluye a otros poderosos, celebridades locales y personas de interés particular para los aventureros.

EJEMPLOS DE APTITUDES DE ASENTAMIENTO

Aquí tienes unas cuantas aptitudes de asentamiento comunes que puedes utilizar para personalizar un asentamiento de tu propia creación.

Academia mágica: el asentamiento se enorgullece de enseñar magia, y sus habitantes tienen la habilidad de 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 +2 por circunstancia adicional a la prueba para Aprender el conjuro.

Ciudad de artesanos: hay objetos hasta 4 niveles superiores disponibles para una categoría en particular por la que el asentamiento es famoso, como por ejemplo armas y armaduras.

Erudición: una abundancia de bibliotecas públicas u otros lugares de aprendizaje accesibles en este asentamiento significa que en 1d4 horas, un personaje puede acceder al diario de un erudito sobre un tema relevante común (*Reglas básicas*, pág. 290) antes de hacer un Recordar conocimiento.

Prejuicio religioso: este asentamiento tiene una fuerte afiliación con una religión en particular. Cualquiera que es visiblemente adorador de dicho dios obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia hechas para Causar buena impresión, Pedir y Reunir información. Los personajes que visiblemente adoran a uno de los enemigos de dicho dios, sufren un penalizador -1 por circunstancia a las mismas acciones.

Refugio para los artistas: los habitantes de esta ciudad tienen un profundo aprecio por las bellas artes. Es fácil encontrar tareas de mayor nivel que impliquen Interpretación o arte, así como compradores deseosos de pagar más por objetos artísticos.



CÓMO CAMBIAR UN ASENTAMIENTO

A veces los personajes pasan un largo periodo de tiempo en un solo asentamiento. Quizá es su base, donde pasan su tiempo libre entre aventuras o quizá toda la aventura tiene lugar allí. En dichos casos, podrías verte en la necesidad de actualizar el bloque de estadísticas del asentamiento conforme cambia a lo largo del tiempo.

Algunos elementos del bloque de estadísticas son sencillos de actualizar; cambias la población conforme aumenta o disminuye, y cambias los líderes de tu bloque de estadísticas cuando diferentes personas ocupan dichas posiciones. Pero también podrías hacer cambios que reflejen el resultado de las aventuras de los PJs. Si los héroes eliminaron a una amenaza principal a la que se enfrentaba el asentamiento, deberías eliminarla del bloque de estadísticas, pero si el hacerlo atrae la ira de un nuevo enemigo, ¡podrías añadir la nueva amenaza! También puedes actualizar las aptitudes del bloque de estadísticas, si las acciones de los PJs tienen una influencia tal sobre el asentamiento. Por ejemplo, si el grupo (utilizando el subsistema de liderazgo de la pág. 168) construye una escuela de magia centrada en la creación de objetos mágicos, podrías añadir una aptitud al bloque de estadísticas del asentamiento que incremente la disponibilidad de objetos mágicos en sus mercados.

ASENTAMIENTOS DE LOS PRESAGIOS PERDIDOS

PUERTO PELIGRO

ASENTAMIENTO 11

CN METRÓPOLIS

Ciudad pirata y capital del mercado negro de Los Grilletes.

Gobierno Reina del Huracán (señora suprema)

Población 43.270 habitantes (65% humanos, 10% semielfos, 8% semiorcos, 5% gnomos, 5% medianos, 7% otros)

Idiomas común, kélido, osiriano

Religiones Besmara, Cayden Cailean, Gozreh

Amenazas fuerzas piratas opuestas, patrullas contra la piratería de la región del mar Interior, tormentas sobrenaturales procedentes del ojo de Abendego

Población pirata Puerto Peligro prospera gracias al mercado negro y a las mercancías robadas. Objetos que podrían ser difíciles de adquirir (o de deshacerse de ellos) en otros asentamientos debido a la legalidad, se pueden comprar y vender más fácilmente en Puerto Peligro. Los PNJs empiezan con una aptitud un Paso peor que lo normal contra los personajes que llevan abiertamente insignias de agencias de seguridad, iconografía religiosa de dioses legales o afiliación con una nación legal.

Pherias Jakar (CN elfa trovadora) mercader maestra y supervisora conjunta de Puerto Peligro

Sabas Odabio (LN humano administrador) contable y supervisor conjunto de Puerto Peligro

Tessa Viento Favorable (CN semielfa señora de los piratas) Reina del Huracán de Los Grilletes

Tsojmin Kreidoros (LM enano mago) comandante de puerto y supervisor conjunto de Puerto Peligro

OTARI

ASENTAMIENTO 4

CN PUEBLO

Pueblo maderero diverso y puerto comercial con un pasado histórico y una buena cantidad de secretos siniestros.

Gobierno Alcalde (líder elegido)

Población 1.240 habitantes (60% humanos, 8% medianos, 7% semielfos, 6% elfos, 5% enanos, 5% gnomos, 3% semiorcos, 2% goblins, 4% otros)

Idiomas común, elfo, enano, gnomo, mediano

Religiones Cayden Cailean, Erastil, Gozreh, Nethys, Sarenrae

Amenazas apariciones espeluznantes, contrabandistas, horrores aberrantes, kóbolds

Comercio de baratijas Otari tiene una larga tradición de ocuparse de los aventureros, y se pueden comprar objetos consumibles de hasta nivel 10 en sus mercados y tiendas.

Lardus Sillalarga (CN humano soldado) capitán de la guardia de la población, de boca sucia y mecha corta

Oseph Menhemes (N humano alcalde) alcalde actual de Otari, patriarca de una de las tres compañías madereras locales

Vandy Banderdash (NB mediana clériga) sacerdotisa charlatana de Sarenrae e historiadora (por lo general bien informada) de la población

Wrin Sivinxi (CB mujer tiflin mercader) tratante excéntrica de objetos ocultistas, artesana y recolectora de relatos y rumores.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



LOS PLANOS

Más allá del mundo de Golarion y del vacío del espacio que hay más allá se encuentran los vastos planos de existencia denominados el Gran Más Allá. A menudo extraños y peligrosos, la mayoría de estos Planos personifican algún aspecto fundacional de la realidad; uno de los principales elementos que componen el resto del Multiverso, un tipo de energía fundamental o un alineamiento. Cada Plano es una realidad en sí mismo, con sus propias leyes de la existencia y sus propios habitantes nativos que podrían visitar Golarion, conceder beneficios a sus habitantes o desatar el caos sobre su superficie.

Explorar los Planos ofrece muchas oportunidades para grandes aventuras, así como posibilidades de descubrir los secretos de la creación.

RASGOS PLANARIOS

Cada Plano, dimensión y semiplano tiene sus propias propiedades y atributos. Los rasgos planarios se pueden dividir en seis categorías: alineamiento, ámbito, gravedad, tiempo, mórfo y esencia planaria. Combinados, dichos rasgos describen las leyes y la composición del Plano. Aparecen en la entrada de rasgos del Plano, aunque cualquier rasgo que coincide con los del Plano material (descrito en la entrada Normal en cada sección de las de abajo) se omite.

MAGIA POTENCIADA E IMPEDIDA

Algunos Planos potencian ciertos tipos de magia e impiden los efectos opuestos. Un Plano que potencia un tipo de magia en particular concede a cualquiera que Lanza un conjuro con dicho rasgo un bonificador +1 por circunstancia a su CD de conjuro o a la tirada de ataque de conjuros con dicho conjuro. Magia impedida significa que un personaje que Lanza un conjuro Activa un objeto con el rasgo especificado debe tener éxito en una prueba plana CD 6 o perder el conjuro o activación.

RASGO DE ALINEAMIENTO

Algunos Planos, particularmente en la Esfera Exterior, están sintetizados con un alineamiento. La mayoría de sus habitantes comparten dicho alineamiento. Incluso las criaturas poderosas, como los dioses. Los Planos con el alineamiento neutral tienen más a menudo una mezcla de alineamientos en vez de ser neutrales, y los Planos sin afinidad de alineamiento simplemente carecen de rasgos de alineamiento, en lugar de ser neutrales. Los alineamientos se dan abreviados (*Bestiario*, pág. 345), y aparecen en primer lugar en la lista de rasgos de cada Plano.

Los conjuros que comparten cualquiera de los rasgos de alineamiento del Plano se ven potenciados, y los que tienen rasgos opuestos se ven impedidos. Por ejemplo, en el Abismo, que es caótico maligno, los conjuros caóticos y malignos se ven potenciados, y los conjuros legales y buenos se ven impedidos.

RASGO DE ÁMBITO

La mayoría de Planos son inconmensurables, tan inmensos que son imposibles de cuantificar. Cuáles de los Planos inconmensurables son infinitos (si hay alguno) es un tema de debate entre los filósofos y los eruditos. Como quiera que tantos son inconmensurables, estos carecen del rasgo ámbito. De lo contrario, el Plano tiene, o bien el rasgo infinito, o bien el rasgo ilimitado.

Finito: los Planos finitos consisten en una cantidad de espacio limitada.

Inconmensurable: los Planos inconmensurables son tremendamente grandes, quizá incluso infinitos.

Ilimitado: en los Planos ilimitados se vuelve al principio cuando una criatura llega al 'borde' del Plano.

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 dichos centros con una cantidad de fuerza medida relativa al tamaño del 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 superior a la del Plano Material. La Impedimenta de todas las criaturas y objetos se dobla, lo que significa que las criaturas aclimatadas a la gravedad normal sólo pueden transportar la mitad. Las criaturas acostumbradas a la gravedad normal se mueven a la mitad de su Velocidad y tan sólo pueden saltar la mitad, tanto en altura como en 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 una gravedad alta sufren tanto daño contundente como la distancia de 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 inferior a la del Plano Material. La Impedimenta de todas las criaturas y objetos se reduce a la mitad, lo que significa que las criaturas aclimatadas a la gravedad normal pueden transportar el doble y saltar el doble tanto en altura como en 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 una gravedad baja no sufren el daño de los primeros 10 pies (3 m) de una caída, y a continuación sufren tanto daño contundente como la cuarta parte de la distancia que caen.

Microgravedad: en este Plano hay entre poca y ninguna gravedad. Las criaturas flotan en el espacio a menos que puedan impulsarse utilizando una superficie o utilizar alguna fuerza para propulsarse por el Plano.

Gravedad extraña: todos los cuerpos provistos de masa son centros de gravedad con aproximadamente la misma fuerza. Una criatura puede tan sólo estar de pie en los objetos sólidos que son igual de grandes o mayores que ella.

Gravedad subjetiva: todos los cuerpos provistos de masa pueden ser centros de gravedad con la misma fuerza, pero sólo si una criatura no descerebrada así lo quiere. Los objetos desatendidos, las cosas y las criaturas descerebradas tratan el Plano como si tuviera microgravedad. Las criaturas en un Plano con gravedad subjetiva

pueden moverse de forma normal a lo largo de una superficie sólida imaginándose que 'abajo' está cerca de sus pies. Designar esta dirección como 'hacia abajo' es una acción libre con el rasgo concentrar. Si una criatura está suspendida en mitad del aire, puede reproducir el vuelo eligiendo una dirección como 'abajo' y cayendo en dicha dirección, moviéndose hasta su Velocidad o su Velocidad de vuelo. Este pseudovuelo utiliza la acción Volar.

RASGOS DE TIEMPO

El tiempo fluye de forma diferente en muchos Planos.

Normal: el tiempo pasa de la misma forma que en el Plano Material. Una hora en un Plano con tiempo normal es equivalente a 1 hora en el Plano Material.

Errático: el tiempo se lentifica y se acelera, por lo que un individuo podría perder o ganar tiempo al moverse entre los 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 ha pasado de forma normal en el Plano de tiempo errático.

Fallo Por cada hora pasada en el Plano de tiempo errático, ha pasado 1 día en el Plano de tiempo normal.

Fallo crítico Por cada asalto pasado en el Plano de tiempo errático, ha pasado 1 día en el Plano de tiempo normal.

Fluido: el flujo del tiempo es consistentemente más rápido o más lento. Una criatura puede viajar a uno de estos Planos, pasar un año allí y encontrarse con que tan solo ha pasado una hora en el Plano Material; alternatively, podía pasar un minuto en dicho Plano y encontrarse que ha pasado una hora en el Plano Material.

Intemporal: el tiempo sigue pasando, pero sus efectos se ven disminuidos. Las criaturas en estos Planos no tienen hambre, sed ni sufren los efectos del envejecimiento o de la curación natural. Los efectos de veneno, enfermedades y otros tipos de curación también podrían verse disminuidos en ciertos Planos intemporales. La energía de los conjuros y otros efectos se sigue disipando, por lo que la duración de los conjuros y de los demás efectos funciona de la forma habitual. El peligro de este rasgo es que cuando una criatura abandona un Plano intemporal y entra en un Plano con otro rasgo temporal, los efectos del hambre, el placer, el envejecimiento y otros efectos lentificados o detenidos por el rasgo intemporal actúan retroactivamente en el instante de la transición, posiblemente causando que la criatura se sienta muerta de hambre de inmediato o muera de vejez.

RASGOS MÓRFICOS

Este rasgo describe la facilidad con que la naturaleza física del Plano puede ser cambiada. El Plano Material es la norma, pero otros Planos pueden deformar los diseños inteligentes del propio Plano o ser manipulados por criaturas extremadamente poderosas.

Normal: los objetos permanecen donde están (y siguen siendo lo que son) a menos que se vean afectados por fuerzas físicas o por magia. Las criaturas pueden cambiar su entorno inmediato como resultado de un esfuerzo tangible, como por ejemplo excavar un agujero.

Metamórfico: las cosas cambian por medios diferentes 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 de un poder, o el Plano simplemente cambia al azar.

Inteligente: el Plano cambia a su libre albedrío.

Estático: los visitantes no pueden afectar en modo alguno a los habitantes del Plano, ni a los objetos que éstos llevan. Todo conjuro que afectaría a quienes están en el Plano carecerá de efecto a menos que se elimine o suprima de alguna forma el rasgo estático.

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 infundidos con un elemento o energía, cada uno de los cuales afecta a la magia en dichos Planos, y el Plano de la Sombra está inundado de sombra. Los Planos exteriores están fundamentalmente compuestos de quintaesencia, un material filosóficamente alineado con infinito potencial para la forma y el estado, que se conforma según creencias poderosas y prevalentes.

Aire: los Planos con este rasgo consisten principalmente en espacios abiertos y aire con diversos niveles de turbulencia, aunque también contienen alguna que otra isla de piedra flotante y otros elementos y energías. Los Planos de aire suelen tener atmósfera respirable, aunque podrían incluir nubes de gas ácido o tóxico. La magia de aire se ve potenciada y la magia de tierra se ve impedida. Las criaturas de tierra a menudo se encuentran en desventaja en los Planos de aire, donde suelen encontrarse incómodos, puesto que hay poco terreno sólido para orientarse.

Tierra: estos Planos son en su mayoría sólidos. Los viajeros que llegan a un Plano de tierra se arriesgan a asfixiarse si no alcanzan una caverna o alguna otra bolsa de aire en la materia sólida del Plano. Las criaturas que no pueden excavar quedan sepultadas en la sustancia del Plano y deben intentar abrirse paso como pueden hacia una bolsa de aire. La magia de tierra se ve potenciada y la magia de aire se ve impedida. Las criaturas de aire raramente se encuentran a gusto, puesto que carecen de espacio para moverse libremente incluso en las madrigueras más altas.

Fuego: los Planos con este rasgo están compuestos de llamas que arden continuamente sin fuente de combustible. Los Planos de fuego son extremadamente hostiles para las criaturas que no son de fuego.

La madera no protegida, el papel, la ropa y otros materiales inflamables prenden casi de inmediato, y las criaturas que llevan ropa inflamable no protegida también prenden, sufriendo por lo general 1d6 daño persistente por fuego. Las criaturas extraplanarias sufren daño ambiental por fuego moderado al final de cada asalto (a veces daño ambiental menor en áreas más seguras, o mayor o daño masivo en áreas aún más flamíferas). La magia de fuego se ve potenciada y las magias de frío y de aire se ven impedidas. Las criaturas de agua están extremadamente incómodas en un Plano de fuego, y cualquier resistencia natural que tienen contra el fuego no funciona contra este daño ambiental por fuego.

Agua: estos Planos son en su mayoría líquidos. Es probable que los visitantes que no puedan respirar agua o llegar a una bolsa de aire se ahoguen. La magia de agua se ve potenciada y la magia de fuego se ve impedida. Las criaturas con debilidad al agua sufren tanto daño como el doble de su debilidad al final de cada asalto.

Negativo: los Planos con este rasgo son extensiones enormes y vacías, que absorben la vida de los seres vivos. Tienden a ser lugares solitarios y lúgubres, drenados de color y llenos de vientos que llevan consigo los gemidos de quienes murieron en ellos. Al final de cada asalto, una criatura viva sufre por lo menos daño ambiental negativo menor. En las áreas más fuertes de un Plano negativo, po-

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



dría sufrir daño moderado o incluso daño negativo mayor al final de cada asalto. Este daño tiene el rasgo muerte y si una criatura viva queda reducida a 0 PG debido a daño negativo y muere, se deshace en cenizas y se puede convertir en un wraith (*Bestiario*, pág. 335). La magia negativa se ve potenciada y la magia positiva se ve impedida.

Positivo: estos Planos están inundados de energía vital. Los colores son más brillantes, los fuegos son más cálidos, los ruidos son más altos y las sensaciones son más intensas. Al final de cada asalto, una criatura muerta en vida sufre por lo menos daño ambiental positivo menor. En las áreas más fuertes de un Plano positivo, podría sufrir daño moderado o incluso daño positivo mayor al final de cada asalto. Si bien esto podría parecer seguro para las criaturas vivas, los Planos positivos presentan un peligro diferente. Las criaturas vivas recuperan una cantidad de PG por asalto igual al daño ambiental que los muertos vivientes sufren en la misma zona. Si esto lleva a la criatura viva por encima de sus PG máximos, cualquier 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 debidos a un Plano positivo llegan a exceder sus PG máximos, explota debido a una sobrecarga de energía positiva, expandiéndose a través de la zona para dar nacimiento a nuevas almas. La magia positiva se ve potenciada y la magia negativa se ve impedida.

Sombra: los Planos con este rasgo son sombríos y tienen una luz mortecina. En un Plano de sombra, el radio de todas las luces procedentes de fuentes de luz y las áreas de los conjuros de luz se reducen a la mitad. La oscuridad y la magia de la sombra se ven potenciadas y la magia de la luz se ve impedida.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS PLANARIOS

Cada uno de los Planos indicados en las siguientes páginas incluye un bloque de estadísticas reducido con información clave. El tipo de Plano (si se trata de un Plano, de una dimensión o de un semiplano) aparece en el encabezado del bloque de estadísticas, seguido por los rasgos que lo definen. Las siguientes entradas también proporcionan información importante acerca de cada Plano.

Categoría: indica si se trata de un Plano Interior, un Plano Exterior, un Plano Transitivo o una dimensión.

Divinidades: una lista de los dioses, semidioses y otros poderes que tienen su hogar en este reino.

Habitantes nativos: una muestra de los habitantes típicos del Plano. También se indican los peticionarios del Plano, las almas de los mortales muertos que han sido juzgados y enviados al Plano que mejor refleja la vida que han llevado. Hay más información sobre los peticionarios en el *Bestiario 2*.

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 almas mortales y el punto de origen del gran ciclo de quintaesencia que alimenta los movimientos y la estabilidad de la propia realidad. Dispuestos en una serie de capas anidadas, como las de una cebolla, los Planos de la Esfera Interior incluyen, de fuera hacia dentro: los Planos Elementales del Agua, del Aire, del Fuego y de la Tierra; el universo del Plano Material; y en el mismísimo centro de este conjunto cosmológico, las fuerzas en bruto de la creación y la destrucción de los Planos de Energía Positiva y Negativa.

PLANO MATERIAL

PLANO

N

Categoría Plano Interior**Divinidades** Gozreh, panteón de los Mitos Ancestrales**Habitantes nativos** elfos, enanos, gnomos, goblins, humanos, medianos e incontables ascendencias más

El Plano Material es el universo prosaico y el hogar de la vida mortal. Innumerables galaxias albergan incontables estrellas y sus planetas, cada uno de las cuales aloja escenarios únicos para cualquier campaña, de los que Golarion es el ejemplo clásico. Otros mundos notables como Castrovel, Akiton y Eox existen en el propio sistema solar de Golarion, y más allá, orbitando otras estrellas distantes o en otras galaxias, mundos como Androffa, Carcosa e incluso la Tierra giran en el enorme y silencio vacío del Plano Material.

A pesar de las enormes maravillas y de la diversidad de vida que alberga el Plano Material, en los lugares oscuros que hay entre las estrellas, conocidos como el Tapiz Oscuro, acechan los dioses adversos conocidos como los Dioses Exteriores y los Primigenios, el siniestro colectivo conocido como el Dominio de la Oscuridad.

El Plano Material es el destino de las armas pre-encarnadas, cada vida mortal que ha nacido, que vive y que muere, antes de enviar su espíritu hacia los Planos de la Esfera Exterior para ser juzgada. El Plano Material es igualmente el foco de los dioses, cada uno de los cuales se ocupa de fomentar su propio portafolio particular entre los adoradores mortales y el conjunto del mundo material.

PLANO DE LA ENERGÍA NEGATIVA

PLANO

N

GRAVEDAD SUBJETIVA

ILIMITADO

NEGATIVO

Categoría Plano Interior**Divinidades** ninguna**Habitantes nativos** sceaduinars, wraiths y otros muertos vivientes

El inmenso vacío del Plano de la Energía Negativa es una extensión implacable y carente de luz, de destrucción manifiesta y de inexistencia. Absorbiendo y consumiendo la fuerza vital de cualquier criatura viva expuesta a sus energías, corroe y desintegra los objetos materiales hasta convertirlos primero en escombros, después en polvo y por último en la nada. Y sin embargo, el Vacío contiene su propia forma de anti-vida. En su concentración más densa, las energías del Plano se agregan en extrañas estructuras negras cristalinas en forma de copo de nieve, y estas irregularidades generan de forma espontánea los habitantes del Plano, los sceaduinars. Habitando en bellas y letales ciudades que flotan en el oscuro vacío, estos denominados raptos del vacío son incapaces de creaciones auténticas y achacan este defecto a una antigua traición de sus rivales del Plano de la Energía Positiva. Los sceaduinars reaccionan de forma violenta no sólo hacia las criaturas sustentadas por la energía positiva, sino también hacia los muertos vivientes, a los que consideran parásitos antinaturales indignos de las energías de su Plano.

Las profundidades oscuras también bullen de muertos vivientes, criaturas condenadas a una burla de la vida por la interacción de sus almas con la energía entrópica del Plano. Y a pesar de todos los horrores del entorno del Plano, de sus habitantes y de sus víctimas muertas vivientes, sus profundidades ocultan raros refugios para los viajeros planarios. La Fortaleza de Malikar ofrece refugio, por un precio, a quienes están dispuestos a negociar con el liche que es su amo titular, mientras que en otras partes las profundidades ocultan mundos enteros perdidos como la Caida Duromak y misterios letales como la esfera de cristal que ataca muertos vivientes, en forma de planeta, llamada el Portal de la Eternidad.

PLANO DE LA ENERGÍA POSITIVA

PLANO

N

GRAVEDAD SUBJETIVA

ILIMITADO

NEGATIVO

Categoría Plano Interior**Divinidades** ninguna**Habitantes nativos** jyoti, peticionarios (iluminados)

Conocido como la Forja de la Creación, el Plano de la Energía Positiva es a la vez el origen de la energía positiva que sostiene la vida, el origen de todas las almas mortales pre-encarnadas y paradójicamente el más innatamente hostil de todos los Planos. Si bien la energía positiva es mortal para los muertos vivientes y beneficiosa para los seres vivos, tal es la intensidad del Plano que una exposición abierta acaba por incinerar a cualquier ser extraplanario que carece de una protección mágica suficiente. La comparación más exacta del interior del Plano es el corazón de una estrella ardiente, y ciertamente todas y cada una de las estrellas del Plano Material albergan portales al Plano de la Energía Positiva, para que sus brillantes y potentes núcleos promuevan el movimiento de las almas pre-encarnadas durante sus primeros pasos en el gran ciclo de la vida y de la muerte.

Brillante y cegador, el interior del Plano está muy poco poblado y los residentes, denominados jyoti, parecidos a los fénix, son intensamente xenófobos. Viven en ciudades brillantes y radiantemente cristalinas como Arudrellisiir, y se ven a sí mismos como los jardineros y los guardianes de las almas creadas por la ardiente quintaesencia de su reino. Desconfían de forma intensa de los dioses y de sus servidores, pero sin embargo están abiertos a la negociación, y a menudo han puesto bajo su custodia un buen número de artefactos y de seres aprisionados a quienes se consideraba demasiado peligrosos para albergar en cualquier otro Plano.

PLANO DEL AIRE

PLANO

N

AIRE

GRAVEDAD SUBJETIVA

Categoría Plano Interior**Divinidades** señores elementales del aire**Habitantes nativos** djinn, dragones de las nubes, elementales de aire, peticionarios (pneuma 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 globos artificiales de llamas y luz estelar distante que procede del universo material, el Plano está poblado por elementales de aire, dragones, méfits y un gran imperio de djinn. Aunque es casi todo nubes y cielos vacíos, el Plano no está por completo desprovisto de terreno sólido, incluyendo rocas y hielo creados por los habitantes o arrastrados hasta su reino desde el distante Plano de la Tierra o del vecino Plano del Agua, y extrañas y flotantes esferas de latón y de hierro. Si bien se lucha agresivamente por las primeras, que en su mayoría albergan las ciudades del extenso imperio de los djinn, las segundas están casi por completo abandonadas y son evitadas por los habitantes del Plano, porque creen que están malditas y mantienen atrapados enemigos antiguos y olvidados que antaño devastaron el Plano.

Los djinn gobiernan desde su brillante capital de Armun Kelisk, construida sobre una serie de siete islas flotantes. Su inmensa red comercial cruza los cielos y se aventura a otros Planos, manteniéndose en el aire gracias al vuelo natural y al mágico, incluyendo grandes aeronaves que permiten a los visitantes atravesar los cielos de forma rápida y segura. Los djinn son huéspedes acogedores y amables para con los viajeros y los aventureros extraplanarios, una perspectiva que no comparte Hshurha, la Duquesa de Todos los Vientos, la maligna señora elemental del aire.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



PLANO DE LA TIERRA

N TIERRA

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales de la tierra, Nivi Rhombodazzle

Habitantes nativos dragones de cristal, elementales de tierra, peticionarios (pneuma de tierra), shaitans

Un gran y rocoso cascarón situado entre el Plano del Fuego y el Plano del Agua, la Excavación Eterna alberga una ecología única y variada de criaturas que tienen su hogar en sus rocosas profundidades. Lejos de ser una extensión interminable y sólida, el Plano de la Tierra está atravesado por enormes cavernas y sistemas de cuevas, bóvedas artificiales excavadas, vastas geodas cristalinas y océanos subterráneos y fuentes de magma donde bordea los Planos vecinos. Albergando riquezas incontables en piedras preciosas y vetas de metales preciosos, el Plano de la Tierra es un escenario atractivo para los viajeros planarios que buscan riqueza y que quieren desafiar al peligro y arriesgarse a la ira de los elementales, los shaitanes y otros habitantes a quienes les molesta el saqueo de su hogar.

Si bien los elementales tienen poca sociedad organizada, el Imperio Incomparable de los genios shaitan gobierna gran parte del Plano desde su capital, la Bóveda Opalina, una ciudad iluminada por el arco iris que ocupa una caverna de geoda de 30 millas (48 km) de ancho. Los shaitanes llevan mucho tiempo en guerra con los efrit del vecino Plano del Fuego, y mientras que los genios de tierra son menos propensos a la esclavitud que sus rivales, los shaitanes toleran pocas disensiones, y su gobierno puede ser duro. Sin embargo, son absolutamente acogedores comparados con el Rey Fosilizado Ayrzul, el señor de la tierra elemental maligno que gobierna una gran extensión de roca desde su dominio envenenado por la radiación, el Laberinto Abrasador.

PLANO DEL FUEGO

N FUEGO

Categoría Plano Interior

Divinidades Feronia, señores elementales del fuego

Habitantes nativos azers, dragones de magma, elementales de fuego, ifriti, peticionarios (pneuma de fuego)

Como una bola de fuego grande y brillante situada en el corazón del Plano Astral, el Plano del Fuego es el más exterior de la Esfera Interior. Un océano perpetuo de fuego con cielos de humo, tormentas de cenizas que caen como lluvia y lagos y ríos de magma que fluyen a lo largo de su frontera con el Plano Elemental de la Tierra, el Plano es increíblemente hostil para quienes están poco preparados para sus obstáculos naturales. Y sin embargo, alberga una de las ciudades mejor conocidas y frecuentadas de los Planos: la Ciudad de Oropel, capital del Dominio de la Llama. Flotando sobre un mar de fuego en un gran hemisferio de latón mágico, la Ciudad de Oropel es un monumento tanto a la grandeza como a la tiranía cosmopolita de los efrit, la segunda de ellas personificada por su gran sultana. Fuera de los barrios mercantiles y de los palacios y los templos de los genios de fuego, la ciudad alberga una vasta clase secundaria esclavizada de salamandras y otras criaturas, incluyendo algunas de otros Planos.

El dominio de los efrit no es absoluto y por otras partes del Plano hay naciones de méfits de fuego y los restos de un antiguo imperio de los azers. Si bien no forman naciones cohesivas ni organizadas, los elementales de fuego del Plano están gobernados por el ser más poderoso del Plano, Ymeri la Reina del Infierno, la señora del fuego elemental maligna cuyo reinado no ha sido cuestionado desde el aprisionamiento de su rival de alineamiento bueno Atreia hace eones.

PLANO

PLANO DEL AGUA

N AGUA GRAVEDAD SUBJETIVA

Categoría Plano Interior

Divinidades señores elementales del agua

Habitantes nativos dragones de salmuera, elementales de agua, marids, peticionarios (pneuma de agua)

Más allá de los cielos del Plano del Aire, las nubes se hacen más oscuras y se condensan en el vasto y esférico caparazón rígido del Plano del Agua. Sus extensiones prácticamente ilimitadas de mares de agua salada, de agua dulce y de agua salobre bullen con todo tipo de vida oceánica, iluminada por la luz que procede de la frontera con el Plano del Aire y descienden a las profundidades negras y bentónicas donde limita con el Plano de la Tierra. Si bien el Plano se adecúa perfectamente a las criaturas que respiran agua, los viajeros que respiran aire deben llevar consigo su propio suministro, o disponer de medios mágicos para respirar. Las burbujas de atmósfera respirable son relativamente raras y están fuertemente protegidas, ancladas sobre lugares de comercio e intercambio con los foráneos, como por ejemplo la gran ciudad de Vialesk, fundada por on-dinas inmigrantes. Los océanos del Plano, salpicados por vastos bosques de algas, corrientes mágicas y fenómenos extraños, albergan imperios de tritones, diablos marinos depredadores y expansionistas, y los dominios de los grandes dragones de salmuera del Plano.

Si bien los marids antaño reclamaban un dominio casi absoluto sobre su Plano de origen, su imperio cayó hace mucho tiempo en el deterioro y en la desunión. Sus assoladas ciudades se hundieron en las profundidades y los dominios que retienen hoy en día no son más que una sombra de su antigua grandeza. Kelizandri, el Emperador Salobre, el señor del agua elemental maligno y causa de su desgracia, gobierna las profundidades oscuras y salinas, dándose un festín con todos sus rivales y acumulando la inmensa riqueza robada en las caídas ciudades de los marids. A diferencia de otros Planos de gravedad subjetiva, en el Plano del agua una criatura se mueve basándose en su Velocidad de nadar y debe utilizar acciones para nadar si no la tiene.

LOS PLANOS TRANSITIVOS

Como mínimo, cada Plano Transitivo coexiste con uno o más Planos, una relación que se simplifica diciendo que los Planos Transitivos simplemente se utilizan para ir de un Plano a otro. Las brumas del Plano Etéreo se solapan con los Planos de la Esfera Interior, mientras que el Plano Astral bordea todos los demás planos de existencia como si fuera los bastidores del Cosmos. Dos imágenes especulares, brillante y oscura respectivamente, del Plano Material, el Primer Mundo y el Plano de la Sombra, se solapan con el plano mortal, aunque a menudo de formas extrañas, de modo que una corta distancia en uno podría ser un amplio golfo en el otro. Los osados, los sabios o los desesperados pueden utilizar estos Planos para sobrepasar las barreras del Plano Material o para cruzar rápidamente enormes distancias mediante un viaje mucho más rápido.

PLANO ASTRAL

N GRAVEDAD SUBJETIVA ILIMITADO NEGATIVO

Categoría Plano Transitivo

Divinidades Alseta, Apsu

Habitantes nativos peticionarios (sin ataduras), vástagos brillantes

El Mar de Plata rodea los Planos de la Esfera Interior, separándolos de la Esfera Exterior. El Plano Astral proporciona el telón de fondo por el cual el Río de las Almas fluye desde el Plano Material, trasladando a los espíritus de los muertos a su juicio final. Lejos de ser un vacío, la plateada

PLANO

PLANO

sustancia del Plano Astral se agita con corrientes y tormentas procedentes del calor metafísico del Plano del Fuego, y donde toca el caos del Maelstrom, los remolinos resultantes interaccionan con las memorias de los muertos creando efímeros simulacros e incluso semiplanos.

El Río de las Almas atrae la atención de los daimonions cazadores de almas y de sagas nocturnas oportunistas, como tiburones atraídos por el olor de la sangre. Dirigida por los psicopompos, una gran diversidad de casi todos los tipos de celestiales y de monitores que existen, junto con algunos infernales, defiende el flujo de las almas de esos depredadores. En dirección opuesta al Río de las Almas se encuentra el flujo de la quintaesencia en bruto y no alineada que surge de la llamada Antípoda, canalizada por los eones en dirección hacia el Plano de la Energía Positiva.

Los viajeros del Astral se encuentran con que el Plano no se ve afectado por el paso del tiempo, una propiedad explotada por muchos mortales que temen a la vejez. Sin embargo, no es fácil escapar del tiempo, y al salir del Plano Astral una criatura encuentra que esa deuda acaba por atraparla, haciendo potencialmente que se deshaga hasta convertirse en polvo en unos instantes.

PLANO DE LA SOMBRA

PLANO

N SOMBRA

Categoría Plano Transitivo

Divinidades demagogos velstracs, Zon-Kuthon

Habitantes nativos caligni, d'zirriaks, dragones sombríos, kayals (buscadores), peticionarios (los mutilados), velstracs

Un espejo brumoso, distorsionado e imperfecto del Plano Material, el Plano de la Sombra se solapa con aquél y sirve como amortiguador o como conducto entre él y el Plano de la Energía Negativa. El Plano de la Sombra existe en un estado de semiluz tenue y perpetua, cuyo paisaje contiene rasgos similares al Plano Material con el que se solapa, pero de formas distorsionadas o retorcidas. Las ciudades del Plano Material podrían existir en el Plano de la Sombra, a veces en ruinas y a veces como réplicas terribles y espantosas. La oscuridad también alberga puntos de belleza y de relativa seguridad, como la gran ciudad de Absalom Sombria. Los lúgubres *doppelgänger* del propio Absalom de Golarion llevan a cabo un comercio a través de los Planos facilitado por un portal permanente de un solo sentido en la semioscuridad.

El Plano de la Sombra está poblado por versiones oscuras y alteradas de criaturas del Plano Material, muchas de ellas inmigrantes que se han adaptado a las sombras después de haber quedado atrapadas en dicho reino durante generaciones. Los nativos de la sombra conocidos como kayals (también llamados buscadores) fueron originalmente humanos antes de que miles de años de exposición al Plano de la Sombra y de procrear con extraños seres los alteraran para siempre. Los velstracs, que huyeron del Infierno hace mucho tiempo, adoptaron desde entonces el Plano de la Sombra como hogar, extendiendo su horrible mensaje de perfección a través de la mutilación al servicio de su víctima y patrón, el dios Zon-Kuthon. En contraste, los d'zirriaks se originaron en el propio Plano de la Sombra, igual que los temibles dragones sombríos que gobiernan feudos que se han labrado por sí mismos en las sombras. La mayor de todos ellos es Argirynxia, que gobierna en Absalom Sombria.

PLANO ETÉREO

PLANO

N GRAVEDAD SUBJETIVA

Categoría Plano Transitivo

Divinidades Alhazra

Habitantes nativos arañas del éter, peticionarios (aterrorizados), sagas nocturnas

El Plano Etéreo es un reino vasto y brumoso que se solapa con cada uno de los Planos Interiores. Formado por las fuerzas de creación y destrucción que interaccionan como la marea de los Planos de Energía Positiva y Negativa, este Plano oscila con corrientes y remolinos de niebla, iluminado tan solo por pulsos erráticos de una débil luminiscencia verde y la luz tenuemente visible de aquellos Planos con los que se solapa, visibles pero siempre intangibles. Si bien los mortales usan más a menudo el Etéreo como medio de tránsito, moviéndose a base de fuerza de voluntad en ausencia de gravedad para sobrepasar las barreras de su propio Plano, el Etéreo alberga peligros y maravillas, cosas perdidas y abandonadas en las nieblas, y cosas tejidas a partir de las corrientes locales de la protomateria etérea. Monstruos depredadores, arañas de éter, sagas nocturnas y su diosa Alhazra, así como todo tipo de muertos vivientes incorpóreos rondan por el Espacio Entre los Espacios.

Aunque los viajeros se pueden perder con facilidad en la niebla con pocos elementos que les permitan orientarse, el Plano alberga algunas estructuras permanentes que atraen a los aventureros o los disuaden. Uno de estos lugares, la Casa del Alma Itinerante, alberga armas perdidas o descarriadas, ofreciendo cobijo a los visitantes y una forma de evitar convertirse en muertos vivientes mientras eluden el tirón del Río de las Almas. La gran catedral también sirve como foco para los viajeros planarios mortales, dada su seguridad y la presencia de espíritus amistosos dispuestos a hacer de guía por la niebla circundante.

PRIMER MUNDO

PLANO

N ERRÁTICO METAMÓRFICO

Categoría Plano Transitivo

Divinidades los Primogénitos

Habitantes nativos hadas, linnorms

El Primer Mundo fue un primer boceto del Plano Material, creado por las divinidades para poner a prueba sus metafóricos materiales de construcción y sus paletas de colores antes de dejarlo a un lado para crear una segunda versión de su trabajo, ésta ya definitiva. Un reino de extremos (salvaje, primigenio y bello) con colores y sensaciones más brillantes y más intensas que el más mundano que se creó después, el Primer Mundo está poblado por hadas y seres divinos conocidos como los Primogénitos. Como un espejo de la mercurial y caprichosa naturaleza de las hadas, las leyes de la Naturaleza del Primer Mundo cambian de forma constante e impredecible. La distancia y el tiempo son ampliamente inconsistentes, de manera que los viajeros mortales podrían pasar una hora o un día en el Primer Mundo, para encontrarse después con que ha pasado, o bien un siglo, o bien unos pocos segundos, una vez vuelven a su propio Plano.

El Primer mundo está fuera del ciclo de las almas, algo a lo que las hadas llaman el Gran Abandono, excepto los raros adoradores de los Primogénitos cuyas almas se reencarnan aquí como hadas. Sin embargo, su proximidad al Plano de la Energía Positiva proporciona un entorno que bulle con todo tipo de vida extraña y con una ausencia general de muerte verdadera para sus hadas nativas a menos que se vayan, como hicieron los gnomos. Una red de portales naturales en lugares salvajes del reino de los mortales conecta con el Primer Mundo, lo que las hadas utilizan a menudo para visitar el Plano Material o para atrapar a los mortales para sus propios y caprichosos deseos.

PLANOS DE LA ESFERA EXTERIOR

Los Planos de la Esfera Exterior son los reinos obvios del alineamiento: el caos, el mal, el bien, la ley, la neutralidad y sus mezclas, y están poblados por celestiales, infernales, monitores y otros que

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



promueven estos conceptos morales. Estos Planos son el telón de fondo en el que llega a su aparente conclusión la otra vida de los mortales, y el destino final del Río de las Almas. Los Planos Exteriores son regiones de estabilidad a la deriva en la quintaesencia en bruto y caótica del Maelstrom primordial, cuyas olas están siempre mordisqueando sus orillas incluso cuando las almas mortales los mantienen. El Abismo se manifiesta como grietas en el tejido de la Esfera Exterior, mientras que alzándose de la metropolitana Eje se encuentra la espira del Osario, el lugar donde las almas de los mortales son juzgadas y después enviadas a su destino final, ya se trate de la recompensa, el sufrimiento o el olvido. Los Planos Exteriores son lugares de majestad, maravilla, terror y peligro que superan cualquier otra cosa que unos aventureros mortales podrían encontrar en cualquier otro lugar.

ABADDON

PLANO

NM

Categoría Plano Exterior

Divinidades Ariman, daimonions heraldos, Fumeiyoshi, Jinetes del Apocalipsis, Lao Shu Po, Urgathoa, Zyphus

Habitantes nativos daimonions, pesadillas, peticionarios (los perseguidos), sagas nocturnas

Un eclipse perpetuo se cierne sobre los lúgubres yermos de Abaddon, derramando una extraña semiluz sobre un paisaje tóxico de pantanos llenos de enfermedades, tierras baldías volcánicas, bosques envueltos en niebla y la cinta brillante y devoradora de memoria del río Estigia. Un silencio antinatural cubre el Plano, tan solo traspasado por los gritos de los peticionarios que caen del cielo como una aullante lluvia de estrellas, o de los ya condenados en el suelo, desesperados por encontrar una seguridad que no existe. Los daimonions, la personificación física de la muerte y el olvido, rondan desenfrenadamente, habiendo jurado lealtad tan solo a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis: la guerra, el hambre, la muerte y la peste. En las cortes de los Jinetes y en los terrenos neutrales de las ciudades comerciales como Esperando-Consumo, el comercio de almas sirve al hambre daimónica y al olvido industrializado. Las sagas nocturnas y otras criaturas se dedican a dicho negocio o a sus asuntos en los márgenes de la sociedad daimónica, ansiosas por evitar ser consumidas por los nihilistas amos del Plano. Urgathoa y Zyphus reclaman aquí dominios divinos, donde a sus peticionarios se les concede la libertad de no ser víctimas de depredaciones. Pero algo aún peor contempla desde lo alto tanto a estos dioses como a los Jinetes. El perpetuo eclipse de Abaddon podría no ser sino el ojo cerrado y comatoso del Príncipe Atado, el Primer Jinete, traicionado y derrocado por los Cuatro, olvidado por el Cosmos en general, pero demasiado poderoso para que aquéllos lo destruyeran, esperando, vigilando y ansiando.

ABISMO

PLANO

CM

Categoría Plano Exterior

Divinidades Camazotz, la Dama Nanbyo, dioses-héroes de los goblins, Droskar, Ghlaunder, Gyronna, Lamashtu, señores de los qliploth, señores demoníacos, señores demoníacos nacientes

Habitantes nativos demonios, peticionarios (larvas), qliploth

Como una podredumbre corrosiva en las raíces de la Esfera Exterior, o una realidad rival y antitética encallada en el Maelstrom en el alba de los tiempos, el Abismo es un lugar de horror y destrucción alimentado por los pecados de los mortales. Cada una de sus innumerables regiones es una iteración única del caos y el mal, cada una con su propio entorno

terrible y retorcido, con una máxima que sirve de directriz: los fuertes sobreviven, mientras que los débiles sufren y son destruidos. Gobernado por los demonios, y antes que ellos por los seres ajenos y de pesadilla conocidos como qliploth, el Abismo y sus seres nativos tan solo buscan asolar y destruir. Si bien los demonios por lo general se desbocan por los otros Planos cuando el Abismo manifiesta una gran grieta planaria, sus habitantes están separados entre sí y son autodestructivos. Los señores demoníacos como Dagón, Pazuzu y Zura, e incluso dioses que incluyen a la ascendida señora demoníaca Lamashtu, la Madre de los Monstruos, luchan por el dominio sobre el Abismo tanto o más de lo que amenazan a los demás Planos. Aunque peligrosos, no todos los reinos del Abismo son inmediatamente hostiles para un viajero preparado. La ciudad de Alushinyrra en las Islas de la Medianoche de Shamira y la ciudad-biblioteca de Diovengia en el reino de Pleroma en Abraxas son ambas acogedoras a su propia y oscura manera. Sin embargo, incluso quienes sobreviven a un viaje a través del Abismo, inevitablemente deben resistir la profunda corrupción que dicha experiencia implica.

CIELO

PLANO

LB

Categoría Plano Exterior

Divinidades Easivra, Erastil, Iomedae, panteón enano, señores empiéros, Shizuru, Torag, Tsukiyo

Habitantes nativos arcontes, peticionarios (los elegidos)

La gran montaña del Cielo es el reino de la benevolencia estructurada puesta de manifiesto. Organizada en siete niveles, la apariencia sólida de la montaña es en realidad maleable, dejando lugar para un enorme conjunto de entornos variados donde acomodar tanto a sus propios celestiales, como a las almas que migran aquí. Dedicados a defender a los inocentes y a hacer cruzadas contra los malvados, los arcontes del Cielo se reúnen en vastos ejércitos, al mando de sus propios señores empiéros. Los ángeles colaboran con las legiones de los arcontes, pero normalmente actúan al servicio más directo de los dioses residentes en el Cielo, siendo Iomedae, Erastil y Torag los más prominentes.

Los peticionarios conocidos como los elegidos se manifiestan en la base de la montaña, y su subsiguiente ascenso hasta las alturas aparentemente inacabables e inalcanzables es un viaje tanto literal como figurativo. El avance tiene que ver con el crecimiento personal y la purificación espiritual conforme los peticionarios se sintonizan más y más con el Plano. Igualmente, el avance de una capa a la siguiente a menudo es imposible sin el permiso de los arcontes o el alineamiento espiritual con el propio Cielo. La mayoría de los visitantes llegan a la ciudad llamada Orilla Celestial, un lugar abierto tanto a los comerciantes como a los peregrinos con buenas intenciones. El acceso más allá de sus fuertemente protegidos muros es difícil, por no hablar de escalar la montaña. En su pináculo está el Jardín, la capa definitiva del Cielo. Desatendido y vacío, el Jardín es un misterio bello y trascendente incluso para los dioses que habitan en él, y el origen de la llamada a la autoperfección que el Plano hace a sus peticionarios.

EJE

PLANO

LN

Categoría Plano Exterior

Divinidades Abadar, Brigh, Chaldira, inevitables primordiales, Irori, Lissala, Milani, Norgorber, el panteón de los enanos

Habitantes nativos eones, inevitables, peticionarios (reconstruidos)

El Eje es un reino de ley pura y absoluta, no lastrado por las preocupaciones morales del bien o del mal. El Plano adopta la forma de una ciudad

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

enorme, brillante y perfectamente estructurada. Construida en la base de la Espira de Farasma, la Ciudad Perfecta es un baluarte contra el caos del Maelstrom y del Abismo, con vastos ejércitos mecánicos de inevitables que avanzan para explorar, definir y pacificar un universo imperfecto e indisciplinado. El Eje es también el hogar de los axiomitas: seres compuestos de matemática y ecuaciones vivas que ayudaron a crear los primeros inevitables. Los axiomitas continúan trabajando en el mantenimiento de los inevitables, pero cada vez vuelven más sus atenciones a la propia ciudad planaria del Eje; como cualquier ciudad, el Eje requiere mantenimiento y mejoras continuas para resistir el avance del tiempo.

Los nativos del Eje no son ni con mucho los únicos habitantes de su cosmopolita reino. Los diablos y los arcontes a menudo la visitan junto con peticionarios, viajeros mortales y pequeñas cantidades de la mayor parte de otros seres extraplanarios. Abadar y otros dioses legales tienen aquí su hogar. Aquí languidece también el antiguo (y vacío) dominio de Aroden, mientras que bajo sus calles se encuentra el dominio de Norgorber, una ciudad subterránea laberíntica.

ELÍSEO

CB

Categoría Plano Exterior

Divinidades Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Kofusachiyun, Milani, Noctícula, panteón élfico, panteón de los gigantes, señores empiresos

Habitantes nativos azatas, peticionarios (los elegidos)

Frondoso, salvaje y no restringido por la ley, donde la pasión y la creación son estimulados y recompensados, el Plano del Elíseo es un lugar de belleza natural salvaje e idealizada. La llamada Tierra Prometida y sus habitantes representan una gran variedad de benevolencia libremente

PLANO

otorgada, a menudo dispuesta a ayudar directamente a los visitantes pero que más a menudo sirve como inspiración y musa para fomentar el cambio positivo y el éxito autorrealizado. Los peticionarios del Elíseo, conocidos como los elegidos, aparecen como versiones idealizadas de su yo mortal, cada uno de ellos persiguiendo sus propias y autodeterminadas acciones y buscando su propio camino para unirse a las filas de los celestiales del Plano.

Los azatas (los habitantes originales del Plano) se organizan en cortes fugaces y competitivas, cada una de las cuales recompensa el heroísmo y la creatividad por encima de todo lo demás. El Elíseo alberga cierto número de dioses, incluyendo a Calistria y al panteón de los elfos, a Cayden Cailean, a Desna, a Gorum y a diversos señores empiresos. Los visitantes de todos los Planos se ven atraídos a la Ciudad Itinerante de la Canción Esmeralda del Elíseo, una ciudad móvil, no permanente y en perpetuo cambio de las azatas lilenda, organizada por su princesa, la Musa Anduarina, y llena de arte, artesanía, celebraciones, cánticos y comercio.

INFIERNO

PLANO

LM

Categoría Plano Exterior

Divinidades archidiablos, Asmodeo, Dahak, duques infernales, Erecura,

General Susumu, Minderhal, reinas de la noche, Yaezhing, Zusrvateer

Habitantes nativos diablos, sabuesos infernales, peticionarios (los condenados)

El Infierno es el reino de los diablos, la sede multiversal de la tiranía y de la ley maligna, y el dominio nativo de Asmodeo, el Príncipe de la Oscuridad. Aquí todo acto es autorizado, calculado, registrado y situado como un engranaje perfectamente ordenado en una enorme máquina enfocada



al sufrimiento metódico y engrasada con el dolor y la purificación. Las nueve capas invertidas del Infierno se oponen violentamente al tejido circundante del Maelstrom, y cada capa tienen una forma que refleja la naturaleza del archidiablo que la gobierna. Los yermos volcánicos del averno, gobernados por Barbatos, son el lugar de reunión de los ejércitos del Infierno, y 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, bella y terrible. La capa del Érebo comprende tanto las cloacas de Dis como las bóvedas del tesoro del Infierno, y está gobernada por Mammon, un gran *genius loci* personificado por la propia riqueza encerrada en los cofres del Infierno. Gobernada por Belial, la capa de Flegetos alberga las forjas del Infierno, mientras que el reino acuático de Gerión, llamado Estigia, alberga sus bibliotecas. El llameante reino forestal cubierto de cenizas de Malebolgia, a cargo de Moloch, son los campos de entrenamiento de los ejércitos infernales, mientras que la helada capa de Cocito, al mando de Belcebú, atormenta a los condenados allí prisionados, que sufren un hambre perpetua. Mefistófeles gobierna la capa de Cania, un reino de jaulas y de tortura colgado sobre un pozo de hambrienta oscuridad, mientras que, en el mismísimo fondo del foso infinito del Infierno, Asmodeo gobierna, incontestable, desde su trono en Nessus.

MAELSTROM

PLANO

CN METAMÓRFICO

Categoría Plano Exterior

Divinidades Besmara, Hanspur, Hei Feng, Naderi, Nalinivati, Nethys, pan-teón de los orcos, Portavoces de las Profundidades, señores proteicos, Sivanah, Sun Wukong, Yamatsumi, Ydersius

Habitantes nativos peticionarios (los carentes de forma), proteicos

El Maelstrom, infinito y antiguo, fue el origen de los demás Planos Exteriores en la prehistoria cosmológica y los rodea como un enorme océano metafórico (y a veces literal) de quintaesencia pura y caótica. Donde bordea esos otros Planos, su estructura adopta sus características, aunque de una forma impredecible y caótica. Sin embargo, más allá de esas denominadas Tierras Fronterizas, el Maelstrom revierte a su auténtica naturaleza, el Vacío Cerúleo: una infinidad líquida carente de rastros, desprovista de estabilidad y de permanencia, donde los proteicos serpentiniformes crean y destruyen con profunda frivolidad. Paradójicamente, los proteicos están organizados en coros discretos, cada uno con su propia filosofía y objetivos al servicio del Maelstrom. Arremolinado con cosas extrañas y magia salvaje, desprovisto de Leyes y de estructura, el Maelstrom también sirve de conducto entre los Planos Exteriores, siendo utilizado por ejércitos de seres extraplanarios, hordas de demonios que surgen del Abismo y los innumerables coros de proteicos que buscan devolver al resto de los Planos la auténtica libertad del caos del que emergieron. Una magia lo suficientemente poderosa puede estabilizar el caos durante un tiempo, permitiendo la creación de semiplanos y de islas estables. La enorme ciudad comercial planaria de Galisemni es la más prominente de entre ellas, a la deriva en el caos.

NIRVANA

PLANO

NB

Categoría Plano Exterior

Divinidades Daikitsu, Gruhastha, Kazutal, Kurgess, Qi Zhong, Sarenrae, señores empires, Shelyn

Habitantes nativos ángeles, peticionarios (los purificados)

El paraíso pastoril del Nirvana es el reino del bien más puro, un Plano que promete santuario a los fatigados e iluminación y trascendencia a quie-

nes lo buscan. Lleno de bellas tierras vírgenes de todo tipo en perfecta armonía con sus ocupantes, las tierras del Nirvana albergan a los ángeles y a otros. Los peticionarios del Plano, conocidos como los purificados, a menudo adoptan la forma de animales salvajes glorificados e inteligentes, aunque muchos acaban por abandonar su existencia despreocupada para ayudar a otros, ascendiendo para asistir en las obras benéficas de los ángeles. Dedicados a guiar y asistir a los mortales, a menudo se les encarga a los ángeles entregar mensajes importantes que reflejan la voluntad de los dioses benévolos.

Diversas divinidades tienen su hogar en las tierras vírgenes del Nirvana, incluyendo una hueste de señores empires y las más prominentes, que son Sarenrae y Shelyn. Si bien las grandes ciudades de Ninshabur la Suprema y Lfourth dan la bienvenida a los visitantes, la mayoría de los mortales que visitan el Nirvana son testigos de la belleza del Plano y de su sentimiento sobrenatural de paz, pero raramente se encuentran con muchos de sus habitantes, puesto que el Plano en sí oculta de forma protectora gran parte de su contenido a todos, excepto a los más altruistas y puros de corazón. Las tierras circundantes del Plano apuntan a misterios ocultos, incluyendo leyendas de que alberga a los héroes desaparecidos de innumerables mundos mortales, que duermen pacíficamente hasta que llegue el momento de mayor necesidad de su pueblo.

OSARIO

PLANO

N INTEMPORAL

Categoría Plano Exterior

Divinidades Achaekek, Farasma, Groetus, psicopompos ujieres

Habitantes nativos peticionarios (los muertos), psicopompos

El dominio de Farasma está separado en ocho cortes, cada una correspondiente a uno de los otros Planos de la Esfera Exterior, y donde se reúnen las almas que deben ir a dicho Plano. No todas las almas pasan sin ser escuchadas, y los delegados de los dioses y de los Planos discuten y debaten sobre ellas, siendo Farasma quien tiene la última palabra.

Si bien Farasma gobierna de forma absoluta el Osario, no es la única divinidad allí. Los semidioses denominados psicopompos ujieres habitan en el Plano a su servicio, y el dios Achaekek habita debajo, en la raíz de la espira. Observando desde las alturas como una luna con rostro de calavera espera Groetus, el dios del fin del mundo, cuya órbita decae lentamente en minúsculas iteraciones que supuestamente cuentan hacia atrás los días que le quedan al Cosmos.

Las cortes de Farasma y el Cementerio de las Almas que las rodean no son los únicos rasgos que hay en lo alto de la espira. Más allá del cementerio, las Tierras de la Espira manifiestan entornos muy parecidos a los variados mundos del Plano Material, llenos con las almas de los peticionarios neutrales que no tienen ningún otro lugar al que ir, puesto que no han sido reclamados por dios alguno, y no están alineados con ninguna ética en particular.

DIMENSIONES

Existiendo en el espacio metafórico entre los Planos Transitorios y los semiplanos más pequeños y finitos, las dimensiones son una categoría en sí misma, desafiando la estricta categorización de los eruditos y los aventureros planarios. Parecen infinitas en escala, no necesariamente espaciales de la misma forma que un Plano, y solapan cada uno de los planos a la vez (incluyendo unos a otros). Las dimensiones y los Planos se diferencian de forma más significativa en cómo cada uno de ellos rompe las reglas comúnmente establecidas del otro. Aunque algunos eruditos incluyen otros reinos extraplanarios

entre las filas de las dimensiones, tan solo hay un consenso uniforme en clasificar como tales a dos de dichos reinos. Las Tierras del Sueño, también conocidas como la Dimensión de los Sueños, son fácilmente accesibles por los soñadores mortales, mientras que la Dimensión del Tiempo es notoria por la práctica imposibilidad de acceder a la misma, así como por las extrañas y a menudo letales restricciones para viajar hasta allí y en el interior de sus límites.

DIMENSION DEL TIEMPO

DIMENSIÓN

N ERRÁTICO ESTÁTICO

Categoría dimensión

Divinidades Tawil at'Umr, Yog-Sothoth

Habitantes nativos perros de Tindalos, peticionarios (los independientes)

Uno de los planos de existencia más oscuros, la Dimensión del Tiempo es virtualmente imposible de alcanzar por medios convencionales de viaje planario. En su lugar, los viajeros deben llevar a cabo rituales complejos y difíciles descritos en las páginas de tomos tan monstruosamente raros como el *Necronomicón* y el *Libro de las Serpientes*, la *Ceniza y las Bellotas: Sombras de lo Que Fue y de lo Que Será*. Para complicar aún más la oscuridad del Plano, la experiencia de cada viajero parece ser única, y la mayoría de quienes emprenden el viaje nunca vuelven. Cada tipo de magia que interacciona con el Plano llama invariablemente la atención de criaturas como los perros de Tindalos. El flujo adecuado y la continuidad del tiempo parecen autocorregirse de cualquier intento de intromisión, a menudo con violencia.

Los pocos que han conseguido entrar y han vuelto describen el Plano como una tormenta giratoria de imágenes borrosas, compuesta de millones de líneas temporales entrelazadas alrededor de sí mismas, con un solo portal que permite el acceso al propio pasado. Los viajeros aparecen como imágenes transparentes de sí mismos, pero el Plano parece adverso a cualquier intento de alterar el pasado, sea cual sea el medio o la intención. Semejantes intentos a menudo acaban con el perpetrador borrado de la existencia o atrapado en bucles temporales cerrados para limitar el daño que puede infligir al flujo global del tiempo.

Supuestamente, como el ojo de la tempestad, en el corazón de la dimensión se encuentra el reino legendario llamado Stethelos y su terrible ocupante Tawil at'Umr. Los relatos de este reino hablan sólo sobre una gran ciudad, una enorme pradera verde y el sonido como de avalancha de un océano que se vaciara mediante una catata inmensa y terrible.

TIERRAS DEL SUEÑO

DIMENSION

N FLUIDO

Categoría dimensión

Divinidades panteón de los Mitos Ancestrales

Habitantes nativos arañas de Leng, habitantes de Leng, peticionarios (soñadores), sueños animados

Creadas y mantenidas por los sueños colectivos de los mortales que duermen, las Tierras del Sueño (también llamadas la Dimensión de los Sueños) se solapan con el Plano Etéreo. Cuando una criatura sueña, sea cual sea la ubicación de su cuerpo físico, interacciona directamente con las Tierras del Sueño. Las criaturas que duermen se proyectan en el Plano en forma de avatares idealizados conocidos como cuerpos lúcidos, y sus paisajes oníricos son inmunes a la entrada del exterior mediante magia normal como *cambio de Plano*, requiriendo conjuros oscuros y

más especializados para acceder. Los soñadores de cada mundo mortal generan un racimo de paisajes oníricos, como burbujas a la deriva sobre un océano más profundo de sueños permanentes formado por la masa colectiva de deseos durmientes, los sueños de soñadores especialmente poderosos y los sueños de seres antiguos y oscuros, incluyendo los dioses de los Mitos Ancestrales. Si bien la mayoría de paisajes oníricos son seguros, los viajeros de las Tierras del Sueño profundas y permanentes se enfrentan a sueños vivos y animados y a las depredaciones de las sagas nocturnas del Plano Etéreo, así como a seres aún más extraños que surgen del propio núcleo.

Algunos eruditos postulan que existe una región diferente en la dimensión para las pesadillas, de igual manera en que las partes internas más estables de la dimensión existen de forma separada de los paisajes oníricos más transitorios que se forman y se evaporan continuamente, y que se encuentran en sus extremos. Otros fusionan esta región de pesadilla con el semiplano de Leng, mientras que aún otros descartan esta noción, pero especulan con que Leng es de alguna forma accesible a los soñadores que la buscan de forma intencional.

SEMIPLANOS

Los semiplanos son mucho más pequeños y más limitados que los Planos o las dimensiones, y se crean de forma más fácil. Pueden surgir de forma natural donde el caos en bruto del Maelstrom bulle en la frontera del Astral, cristalizar alrededor de memorias descartadas por las almas de los muertos de camino al juicio o fusionarse con las brumas del Etéreo puestas en movimiento por las fuerzas de los Planos de Energía Positiva y Negativa. También pueden ser creados mediante voluntad y magia poderosa de forma que encajen con los caprichos de sus diseñadores. Aunque innumerables, cada uno es distintamente finito, con su propia naturaleza y reglas fijadas durante su creación.

La ciudad semiplanaria de Desna (llamada Cinosura) existe literalmente como la estrella polar de Golarion, silenciosamente visible en el cielo nocturno, albergando a sus sirvientes y a sus peticionarios en el reino divino que contiene en su centro. Otros semiplanos son creados por seres mortales, como el Refugio de Nex, creado por el archimago del mismo nombre en busca de descanso y soledad, y el Tapiz de Hao Jin, un semiplano que albergaba la colección de su creadora y al que se accedía a través de un artefacto que era literalmente un tapiz, y que creó como portal de entrada.

No creado por dioses ni por mortales, el Archivo Akashico es un semiplano que se cree que existe a gran profundidad en el Astral como un depósito del saber colectivo y de los recuerdos del Cosmos, seguro e inmutable, pero tan difícil de acceder que la mayoría duda de su existencia. Otros semiplanos sirven a propósitos más oscuros y es quizá mejor que sigan olvidados, aunque sus misterios a menudo tientan a los ignorantes, los ingenuos y los desesperados. La Cárcel del Infernal Risueño sirve para embotellar a su enigmático y divino ocupante, Tegresin el Infernal Risueño, encerrado allí por divinidades a las que no se nombra, cuya naturaleza y motivo cambia cada vez que se cuenta el relato, mientras que la Bóveda Muerta fue construida en el núcleo de Golarion por los propios dioses para embotellar para siempre a Rovagug, la Bestia Agreste, y así evitar que escapara y devorara todo lo que existe.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 3: SUBSISTEMAS

Cuando tu partida transita por territorio no cartografiado o quieres enfatizar un elemento del juego que suele pasar desapercibido o verse reducido a una simple prueba, puedes utilizar un subsistema. Como su nombre implica, los subsistemas son extensiones del sistema de reglas principales que permiten explorar un tema particular o un estilo de juego en tu partida.

Los subsistemas son una gran forma de añadir profundidad a los aspectos de tu partida que no tienen lugar en combate, pero donde, aun así, las apuestas son altas. Este capítulo empieza con los Puntos de Victoria, una estructura que subyace en la mayor parte del capítulo, para ayudarte a construir tus propios subsistemas. A continuación aparecen algunos de los subsistemas más comunes que podrías necesitar en tu partida, además de consejos sobre cómo utilizarlos y modificarlos. Este capítulo está organizado en las siguientes secciones.

- **Puntos de Victoria** (pág. 148) te proporciona un entramado con el que construir tus propios subsistemas, detallando la estructura fundamental que *Pathfinder* utiliza para los suyos.
- **Influencia** (pág. 151) contiene reglas para encuentros sociales más en profundidad que implican PNJs influyentes.
- **Investigación** (pág. 154) muestra cómo construir una estructura interesante para las escenas en que los PJs buscan información.
- **Persecuciones** (pág. 156) está diseñado para representar el ambiente tenso de las escenas de persecución de las películas.
- **Infiltración** (pág. 160) te permite construir infiltraciones y operaciones en las que una planificación cuidadosa ayuda a los PJs a conservar su ventaja contra los adversarios y llevar a cabo hazañas increíbles.
- **Reputación** (pág. 164) insufla vida al mundo que rodea a los PJs, cuando diversos grupos de PNJs reaccionan de forma favorable o desfavorable a sus acciones, y su estatus respecto a dichos grupos cambia.
- **Duelos** (pág. 166) proporciona una arquitectura sencilla para encuentros individuales entre adversarios.
- **Liderazgo** (pág. 168) permite a los PJs atraer gente a una causa, proporcionándoles allegados y organizaciones de los que ocuparse.
- **Exploración de hexágonos** (pág. 170) demuestra cómo construir mapas de exploración sobre una parrilla hexagonal para proporcionar a los PJs la emoción de descubrir secretos en un territorio no explorado o poco familiar.
- **Vehículos** (pág. 174) te permite dirigir encuentros que implican vehículos y capitalizar su potencial para ayudar a los PJs a explorar a escala mayor y a un ritmo más rápido.

CÓMO DECIDIR EL USO DE UN SUBSISTEMA

Cuando tienes a tu disposición un subsistema emocionante, puede resultar tentador utilizarlo en cualquier momento posible (por ejemplo, reemplazando todas y cada una de las escenas sociales con el subsistema de influencia). Sin embargo, los subsistemas alcanzan su efectividad máxima cuando se usan con una intención. Los subsistemas funcionan mejor cuando se utilizan para un componente de la partida que se pretende que sea, por lo menos, una parte significativa de una sola sesión. Piensa en si quieres un estilo de juego diferente a lo normal antes de decidir utilizar un subsistema, porque a eso se adecuan los subsistemas. Deberías evitar el uso de un subsistema en particular si a muchos de los miembros del grupo no les gusta, o si el uso de uno de ellos durante la partida acaba con los PJs haciendo una serie de tiradas que no contribuyen a narrar un relato interesante.

Es importante dejar tiempo y energía mental para hacer que el subsistema parezca especial y para integrar todos sus componentes y sus elementos en el mundo de juego. Un subsistema desprovisto de vida y de profundidad de relato se puede convertir en poco más que un gran número de tiradas de dado, y lo último que te interesa es echar a perder la magia, especialmente con un subsistema que les gusta a los jugadores. A veces, una simple prueba es la forma más correcta de ocuparse de la escena, ¡y eso es perfecto! Los subsistemas estarán allí cuando los necesites para animar una aventura o profundizar realmente en una escena o elemento en particular.

COMBINACIÓN DE SUBSISTEMAS

Algunos de los subsistemas de este capítulo podrían interaccionar de forma interesante cuando se combinan. Por ejemplo, el subsistema de influencias podría formar parte de cómo ganas reputación, o formar parte del plan de una infiltración. O podrías diseñar una persecución combinada con una exploración de hexágonos contra un grupo aventurero rival, encontrando obstáculos a cada casilla conforme corréis en pos del premio, ¡todo ello mientras usáis vehículos para ir más rápido! En definitiva, depende de ti decidir cómo dos subsistemas combinados deberían interactuar para contar la historia de tu grupo en particular, aunque una regla de oro es tener un subsistema de fondo que vas siguiendo a más largo plazo, mientras el otro subsistema contribuye a corto plazo.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

PUNTOS DE VICTORIA

A menudo te encontrarás con que tus partidas podrían utilizar alguna fórmula para seguir los avances hacia un objetivo, de forma que no tengas que tenerlo todo en la cabeza. Esta sección explica cómo construir tus propios subsistemas para llevar la cuenta de los éxitos mediante los Puntos de Victoria. Muchos otros subsistemas del capítulo también los utilizan, aunque a menudo con un nombre diferente.

Los Puntos de Victoria (o PV) son una herramienta poderosa en tu arsenal de DJ, puesto que te permiten seguir el avance de los PJs utilizando un subsistema que va más allá de los resultados de una sola tirada. Los Puntos de Victoria son versátiles; puedes seguirles el rastro y resolverlos en un solo encuentro, o puedes acumularlos a lo largo de toda la campaña para determinar el final de la historia.

COMO DENOMINAR A TUS PUNTOS DE VICTORIA

Puede ser divertido darles otro nombre a tus Puntos de Victoria, para reflejar mejor el subsistema que siguen. El término 'Puntos de Victoria' es poco específico, por lo que puedes crear un nombre para los tuyos que encaje con el tema de tu aventura y ayude a que los jugadores tengan más la impresión de que toman parte en el tipo de actividad que tu subsistema representa. Ejemplos de otros nombres para los Puntos de Victoria son Puntos de Influencia (pág. 151), Puntos de Infiltración (pág. 160), Puntos de Investigación (pág. 154) y Puntos de Reputación (pág. 164). El nombre debería ser representativo y los PJs deberían entender a qué se refiere. Puedes dejar a un lado la palabra 'Puntos' si lo prefieres, aunque esta sección a menudo la mantiene al describir cómo se pueden utilizar los Puntos de Victoria.

ESTRUCTURAS DEL SUBSISTEMA DE PUNTOS DE VICTORIA

Hay unas cuantas estructuras comunes para seguir el rastro de los Puntos de Victoria que podrías utilizar para tu nuevo subsistema. Podrías inventarte una estructura basada en uno de los subsistemas siguientes, o crear una estructura propia completamente diferente si ninguno de ellos encaja en la forma en que diriges tu partida. Lo más importante es considerar como los PJs o su oposición ganan o pierden diversas formas de Puntos de Victoria.

CÓMO ACUMULAR PUNTOS DE VICTORIA

La estructura más común es acumular Puntos de Victoria hacia un total, o bien deteniéndose tras alcanzar un umbral de éxito, o bien reuniendo el máximo posible de Puntos de Victoria posible en un tiempo determinado y después midiendo los resultados contra diversos umbrales. El subsistema de influencia de la

pág. 151 es un gran ejemplo de esta estructura en acción: cada PJ tiene cierto número de posibilidades de influir a diversos PNJs y después de alcanzar un umbral en 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, con lo que estos tienen un objetivo en movimiento: o bien llegan al objetivo antes que el adversario, o bien tienen más Puntos de Victoria que el adversario al final de un tiempo determinado. Ésta es una gran estructura para utilizar en una situación en que los PJs se enfrentan a algún tipo de oposición en lugar de hacer que acumulen Puntos de Victoria mientras que los adversarios rebajan el total, puesto que es dinámica y se corre un riesgo menor de que acabe en empate.

Puedes llevar la cuenta de un subsistema a una escala mayor, como por ejemplo alrededor del curso de una aventura, concediendo a los PJs Puntos de Victoria por lograr objetivos difíciles o tomar decisiones particulares. Semejantes subsistemas suelen pedir a los PJs que comparen sus Puntos de Victoria acumulados contra diversos niveles ordenados de mayor a menor, cada uno de los cuales tiene resultados diversos sobre el relato. Normalmente estos resultados son tanto más positivos para los PJs cuantos más Puntos de Victoria obtienen, pero a veces tener demasiado éxito podría derivar en consecuencias inesperadas, como por ejemplo convencer a los trabajadores de apoyar una rebelión de forma tan concienzuda que acaban convirtiéndose en una turba. Si creas tu propio subsistema, podrías no tener que definir estos niveles por completo, sino simplemente utilizar tu mejor aproximación al final.

ACUMULACIÓN DE TIRADAS

En los casos en que los PJs tienen que hacer pruebas para obtener Puntos de Victoria, queda a tu discreción la cantidad que han de obtener para cada grado de éxito. La escala por defecto detallada a continuación funciona en la mayoría de casos.

Éxito crítico Los PJs obtienen 2 Puntos de Victoria.

Éxito Los PJs obtienen 1 Punto de Victoria.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Victoria.

Esto significa que el resultado de la prueba de un PJ suele resultar en que el grupo gane, o bien 1 Punto de Victoria, o bien ninguno. Sin embargo, los PJs especializados tienen una buena oportunidad de ganar 2 Puntos de Victoria para el grupo, y los planes disparatados tienen una excelente probabilidad de hacerles perder 1 Punto de Victoria.



DISMINUCIÓN DE PUNTOS DE VICTORIA

Utilizando este método, los PJs empiezan con cierto número de Puntos de Victoria y, en lugar de acumularlos, tratan de evitar perderlos. Quizás los PJs intentan evitar que unos huevos de dragón se agrieten o estén intentando de alguna otra forma minimizar daños, pérdidas o peligro. Esta variante es menos común, pero está muy bien para transmitir la urgencia de una situación conforme los PJs pierden puntos. ¡A veces es necesario añadir sentido de la tensión con este subsistema! Normalmente, cuando los PJs pierden todos sus Puntos de Victoria, tiene lugar un suceso negativo. Si van contra reloj, el resultado final podría ser mejor cuantos más puntos consigan conservar antes de que se acabe el tiempo.

TIRADAS MENGUANTES

Utilizando esta estructura, lo normal es que los PJs pierdan Puntos de Victoria como resultado de pruebas fallidas, aunque también pueden perderlos por tomar decisiones particularmente malas o por comportarse de forma imprudente. De nuevo, puedes utilizar cualquier consecuencia escalable que tenga sentido, pero los grados de éxito por defecto son como sigue.

Éxito crítico Sin es posible recuperar terreno, los PJs ganan 1 Punto de Victoria. De lo contrario, igual que en 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, los PJs y sus oponentes intentan a la vez obtener Puntos de Maratón propios, ¡y gana quien obtiene 10 puntos primero!

Infiltración, en la pág. 160, ofrece una forma diferente de un subsistema de Puntos de Victoria de puntos múltiples. Los PJs tienen que obtener cierto número de Puntos de Infiltración para infiltrarse con éxito en un lugar, a la vez que evitan proporcionar Puntos de Vigilancia a sus enemigos cuando fallan.

Considera combinar los puntos múltiples con un factor de tiempo, como en las infiltraciones, donde los PJs automáticamente acumulan Puntos de Notoriedad a lo largo del tiempo a ritmo lento.

OBSTÁCULOS Y CD

Cuando prepares tu subsistema, piensa en los obstáculos a los que se tendrán que enfrentar tus PJs o en las vías que pueden tomar cuando entren en él. Prepara algunas CD para ellos por adelantado, utilizando el sistema normal de fijación de CD. Todo lo demás, lo puedes improvisar sobre la marcha. Si crees que tus clases de dificultad serán mayores en general, cuando fijes el número de puntos necesarios, elige un valor en el extremo inferior (consulta Cómo fijar tu escala a continuación).

Piensa en algunas posibilidades que sean mucho más fáciles y en algunas otras que sean más difíciles. ¿A qué se oponen tus PJs y qué puntos débiles podría tener dicha posición que los PJs pudieran explotar? Fija estas clases de dificultad en valores más bajos o haz que superarlas conceda más PV. Los

PUNTOS DE VICTORIA ENEMIGOS

Además de conceder Puntos de Victoria a los PJs y a los enemigos, a veces tiene más sentido hacer que tan solo los enemigos ganen o pierdan Puntos de Victoria en lugar de los PJs. Incluso aunque los PJs también estén llevando a cabo acciones, por lo general es mejor incrementar o reducir los Puntos de Victoria del enemigo basándose sólo en las acciones de los PJs, puesto que maximiza el sentimiento de actividad de los jugadores. En los raros casos en que los enemigos actúan directamente contra los PJs, podrías hacer que tanto las acciones de los PJs como las de los enemigos incrementaran los Puntos de Victoria del enemigo.

Poner en marcha semejante subsistema equivaldría a cargarse las tiradas normales. Por ejemplo, si los PJs intentaran reducir la Influencia de sus enemigos sobre una facción, un éxito crítico por parte de un PJ reduciría en 2 la Influencia, un éxito reduciría en 1 la influencia y un fallo crítico podría conceder a los enemigos algo que explotar, aumentando en 1 su Influencia. Esto utiliza los mismos efectos que una tirada acumulativa, pero 'daña' la tirada de PV de los enemigos en lugar de conceder PV al bando de los PJs. Si bien esto es muy similar mecánicamente a que los PJs obtengan PV, la conexión temática es mucho más fuerte para un relato basado en la intriga.

PJs que investiguen bien o a los que se les ocurran estrategias inteligentes deberían tener más fácil superar el desafío.

CÓMO FIJAR TU ESCALA

El número de puntos que se necesitan para alcanzar el objetivo afecta en gran medida el aspecto de tu subsistema durante el juego. Si quieres que el subsistema se utilice para una sola escena, como por ejemplo una negociación con un PNJ poderoso, fija un número menor de lo que deberías si dicha negociación ocupase la mayor parte de una sesión de juego o toda ella. La Tabla 3-1 (pág. 150) sugiere posibles valores para tu escala de Puntos de Victoria. La escala 'total de la aventura' es para subsistemas que forman parte de una narrativa mayor, concediendo Puntos de Victoria cuando los PJs vencen encuentros enteros o dungeons, en lugar de conforme se va desarrollando el encuentro.

Esta escala mayor está prevista para subsistemas que ocupan una gran parte de la atención del grupo. Un subsistema que funciona de fondo durante una aventura debería utilizar una escala menor. Por lo general, se trata del valor 'total de la aventura, marginal'. Podría ser incluso más bajo, como por ejemplo si tuvieras una aventura basada en un dungeon que incluyera diversas oportunidades de interactuar con una tribu de kóbolds para obtener algunos beneficios menores. Aunque aparecen a lo largo de la aventura, utilizaría un valor más bajo, puesto que conseguir el PV es una parte menor del relato. De hecho, podrías incluso no utilizar un subsistema de PV.

La tabla también indica números para uno o más umbrales. Son los valores de puntos en los que los PJs consiguen un beneficio parcial (o, para un subsistema de disminución, sufren un contratiempo). Deberías conceder beneficios parciales cuando los PJs llegan a cierto umbral o introducir giros en el subsistema para asegurarte de que continúan estando motivados y se les recompensa a lo largo del tiempo.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



TABLA 3-1: ESCALAS DE PUNTOS DE VICTORIA

Duración del desafío	PV Punto final	PV umbrales
Encuentro rápido	3-5	—
Encuentro largo	7-10	4
Gran parte de una sesión	15-25	5, 10, 15
Total de la aventura, marginal	15-20	5, 10, 15
Total de la aventura, primera línea	25-50	10, 20, 30, 40

Los valores también dependen de diversos factores. Podrían incluir las clases de dificultad, el número de oportunidades que tienen los PJs para obtener Puntos de Victoria y la flexibilidad de cómo pueden desplegarse los PJs (por ejemplo, si todos los PJs se ven obligados a intentar algo en lo que no están entrenados, podrían darse fallos críticos). También podría incluir la cantidad de esfuerzo que los PJs necesitan invertir en tareas que no reportan directamente Puntos de Victoria, como por ejemplo pruebas para Descubrir información acerca de los PNJs utilizando el subsistema de Influencia. Ten en cuenta todo esto al decidir qué punto final quieres utilizar.

CÓMO DIRIGIR TU SUBSISTEMA

Al dirigir tu nuevo subsistema, asegúrate de que los desafíos se mantienen vivos utilizando una amplia variedad de habilidades y opciones diferentes para animar la creatividad y la cooperación, en lugar de utilizar la misma prueba una y otra vez, donde los PJs pueden esperar ganancias decrecientes. También puedes utilizar temporizadores para animar a cada PJ a partici-

par o incluso crear mecánicas que indirectamente les animen a participar, como por ejemplo penalizar intentos repetitivos de prueba del mismo PJ, o que dos PJs intenten la misma prueba.

También puedes tener desafíos que requieran la participación de todos los PJs. Por ejemplo, si el anfitrión del grupo da la bienvenida individualmente a cada invitado, cada PJ podría tener que causar una impresión a su manera o que, durante la infiltración, cada PJ tuviera que poner a prueba su capacidad de Imitar o Moverse furtivamente. Probablemente encuentres que algunas aproximaciones deberían ser éxitos automáticos si están bien ajustadas a la tarea, o fallos automáticos para ideas que son prácticamente imposibles.

RECOMPENSAS

La forma en que estructuras las recompensas de tu subsistema dependerá en gran medida de su ámbito. Un subsistema resuelto en una sola sesión suele conceder PX de logro, a menos que haya sido particularmente exigente, en cuyo caso se podría considerar como un encuentro a escala completa. Mientras tanto, los subsistemas que se alargan durante sesiones múltiples o toda la campaña, podrían generar PX de logro en puntos significativos a lo largo del camino. Si tienes un subsistema de larga duración que tiene un perfil bastante bajo y está funcionando de fondo, o no está orientado al éxito, como por ejemplo uno para llevar la cuenta de en qué tipo de gobernante se convertirá el patrón de los PJs basándose en las decisiones de estos, podrías no conceder PX directamente del subsistema, puesto que en ese caso el 'éxito' está sin definir.

INFLUENCIA

Cuando los PJs tienen que obtener el favor de un PNJ o atraerle a su bando para conseguir sus objetivos, a veces una prueba de Engaño, Diplomacia o Intimidación no basta para rematar la faena. En dichos casos, puedes poner en marcha el subsistema de influencias en un encuentro social.

El de Influencia es un sistema a corto plazo en el que los PJs acumulan Puntos de Influencia durante un encuentro social con un PNJ para representar su creciente influencia. Dichos encuentros son una carrera contrarreloj para llegar a umbrales de Puntos de Influencia y persuadir al PNJ. Es perfecto para una sola reunión social, ya se trate de una fiesta, de la negociación de un tratado o incluso de un intento de persuadir a diversos miembros de un tribunal. Dada la variedad de opciones de la habilidad Influencia y la capacidad de utilizar Percepción para descubrir más información, todos los personajes tienen algo importante que contribuir en el subsistema de Influencia, a diferencia de las situaciones en las que sólo un personaje tiene Diplomacia.

El subsistema de Influencia divide un encuentro social en asaltos, donde el número de asaltos representa la longitud del acontecimiento social. Los asaltos durarán cualquier cantidad de tiempo que determines, dependiendo de las necesidades de la narrativa, aunque lo típico es entre 15 minutos y una hora. Durante cada asalto, cada PJ puede actuar una vez para, o bien Influenciar, o bien Descubrir.

INFLUENCIA

CONCENTRACIÓN LINGÜÍSTICO

Intentas conseguir una impresión favorable con un PNJ para convencerle de que apoye tu causa. Elige un PNJ y haz una prueba de habilidad para impresionarle. La CD, y si el éxito es posible o no, dependen de las preferencias del PNJ (que normalmente se encuentran en su bloque de estadísticas de influencia).

Éxito crítico Ganas 2 Puntos de Influencia con el PNJ elegido.

Éxito Ganas 1 Punto de Influencia con el PNJ elegido.

Fallo No ganas ningún Punto de Influencia con el PNJ elegido.

Fallo crítico Pierdes 1 Punto de Influencia con el PNJ elegido.

DESCUBRIR

CONCENTRACIÓN SECRETO

Vigilas o estudias a un PNJ para averiguar más acerca de sus preferencias. Elige a un PNJ y haz una prueba de Percepción o una prueba de la habilidad apropiada, a determinar por el DJ. La CD se encuentra normalmente en el bloque de estadísticas de influencia del PJ.

Éxito crítico Elige 2 de las opciones detalladas en Éxito más abajo; puedes elegir la misma opción dos veces para obtener dos elementos de información de la misma categoría.

Éxito Elige una de las siguientes cosas: averiguas qué habilidad de las que pueden influenciar al PNJ tiene una CD menor (saltándote cualquier habilidad que ya conoces), uno de los sesgos personales del PNJ, una de las resistencias del PNJ o una de las debilidades del PNJ.

Fallo No obtienes información alguna.

Fallo crítico Elige un fragmento de información que averiguar, igual que con un Éxito, pero la información es incorrecta. Por ejemplo, podrías pensar que el PNJ es susceptible a los halagos, cuando en realidad es resistente a los mismos.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

EJEMPLO DE BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

En este ejemplo, los PJs intentan convencer a un casero veterano de que no desahucie a una *troupe* teatral de un edificio dilapidado del que es el dueño. Es un desafío de 3.º nivel. Es un hombre práctico y ocupado, y concede a los PJs tan solo 45 minutos (3 asaltos) para que expongan su petición.

DANPHY MOLLWETHER

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Casero tacaño

Percepción +9

Voluntad +12

Descubrimiento Saber mercantil CD 13, Percepción CD 18, Sociedad CD 16

Habilidades de influencia Saber contable (CD 16) (haciéndole ver que el teatro podría ser provechoso), Artesanía CD 16 (ofreciéndose a reparar el edificio), Intimidación CD 20, Interpretación CD 20, Diplomacia CD 22, Engaño CD 24

Influencia 4: el señor Mollwether concede a la *troupe* 1 semana para pagar los alquileres atrasados, con intereses, o los desahucia.

Influencia 6: el señor Mollwether concede a la *troupe* 1 mes para pagar los alquileres atrasados, o los desahucia.

Influencia 8: el señor Mollwether permite a la *troupe* 1 quedarse, les baja el alquiler y condona la mitad de su deuda.

Resistencias El casero piensa en términos prácticos, y tiene poca paciencia con los 'gandules' de la *troupe*. Las apelaciones a la simpatía aumentan en 2 la CD de la prueba.

Debilidades El señor Mollwether solía ir al teatro a menudo de niño, e interpretar una de sus antiguas canciones u obras favoritas hace que se le salten las lágrimas y reduce en 2 la CD de Interpretación.

Bagaje Mollwether fue criado por unos parientes ricos a quienes les encantaban las artes y le llevaban a menudo al teatro. Un escándalo arruinó a la familia y Danphy se abrió camino como pudo hasta un nivel de vida decente. Convirtiéndose en una especie de señor de los suburbios, ahora es el dueño de diversas propiedades y cree que debe explotar a los demás para sobrevivir.

Apariencia Un hombre anciano vestido con ropa barata, no parece que el señor Mollwether haya tenido ni un momento de amor por nadie en toda su vida.

Personalidad Impaciente, malhumorado y escéptico

Penalizador Ponerse en contra al señor Mollwether 'sermoneándole' o 'haciéndole perder el tiempo' reduce la reunión de 3 asaltos a 2.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS DE INFLUENCIA

Los PNJs del subsistema de influencias utilizan poco la mayor parte de un bloque de estadísticas ordinario. Sin embargo, te podría ayudar para el encuentro social crear de antemano un bloque de estadísticas de influencia para cada PNJ prominente. Esto es opcional; si te sabes de memoria la mayor parte de la información, te podrías saltar este paso o simplemente anotar las tres primeras categorías para que los números fueran consistentes.

Los bloques de estadísticas de influencias son flexibles y tan solo contienen las esenciales para dirigir al PNJ durante un encuentro social, prescindiendo del resto. Las estadísticas principales en este caso son los modificadores a la Percepción y a la Voluntad del PNJ.

NOMBRE DEL PNJ

RASGOS

Una descripción sucinta del PNJ, como por ejemplo 'músico famoso' o 'barón popular'.

Percepción El modificador a la Percepción del PNJ, además de conjuros potencialmente relevantes como por ejemplo *visión verdadera*.

Voluntad El modificador a la Voluntad del PNJ, y cualquier ajuste especial.

Descubrimiento La CD de Percepción para Descubrir información acerca del PNJ, así como cualquier prueba de habilidad para Descubrir sus CD.

Habilidades de influencia Las habilidades que los PJs pueden utilizar para Influenciar al PNJ se indican aquí, en orden creciente (de la habilidad que funciona mejor a la peor) de CD. Si una habilidad no está indicada, pero un jugador proporciona una robusta explicación narrativa para utilizarla, puedes añadirla con una CD apropiada (por lo general la más alta de las que hay). La Diplomacia debería estar en esta lista de forma habitual, pero raramente debería ser la mejor habilidad para Influenciar a un PNJ, a fin de alentar y recompensar el uso de Descubrir para averiguar los intereses de un PNJ y apelar a ellos.

Umbral de influencia El número de Puntos de Influencia necesarios para Influenciar al PJ y los beneficios de llegar a ellos. Algunos PNJs podrían tener múltiples umbrales de influencia, concediendo a los personajes beneficios o favores adicionales al cruzar más umbrales.

Resistencias Algunos PNJs son resistentes a determinadas tácticas, están sesgados contra cierto tipo de persona o pueden ponerse a la defensiva cuando surge un tema determinado. Cualquiera de estas cosas hará más difícil que un PJ les convenza. Por ejemplo, un PNJ podría encontrar banal la adulación, no gustarle los magos o encrespase a la primera mención de su expareja. Normalmente, la resistencia de un PNJ incrementa en 2 la CD de la prueba asociada de Influenciar (o en 5 para resistencias mayores), pero podría tener consecuencias de mayor calado, como la pérdida de Puntos de Influencia o enfurecer tanto al PNJ que se hace imposible intentar Influenciarlo de nuevo.

Debilidades La mayor parte de PNJs tiene por lo menos una debilidad que unos PJs listos y observadores pueden usar en su beneficio, ya se trate de una inseguridad profunda, un deseo de poder, un pasatiempo favorito, un sesgo hacia un grupo determinado o un secreto oculto que los PJs puedan amenazar con exponer. Cuando un personaje incorpora una debilidad de un PNJ, suele disminuir en 2 la CD de las pruebas de influencia asociadas (o en 5 para debilidades mayores), pero podría tener efectos más serios, como obtener Puntos de Influencia automáticos o incluso Influenciar automáticamente al PNJ sin importar cuantos Puntos de Influencia han conseguido hasta ese momento los PJs.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

Después del bloque de estadísticas de influencia, podría interesarte anotar la información importante para que te ayude a interpretar al PNJ e incorporarlo a tu encuentro de influencia. Puedes anotar cualquiera de los siguientes detalles relevantes para tu PNJ: su bagaje (una breve biografía centrada en la información relevante para el encuentro), su apariencia, su personalidad (esto puede limitarse a una lista de adjetivos), sus afiliaciones, sus objetivos públicos, sus objetivos ocultos o el penalizador por enfurecerle (o posiblemente por no conseguir Influenciarle, dependiendo de la forma en que el encuentro haya sido estructurado).

FIJACIÓN DE LAS CD

Para fijar las CD, a menudo es bueno empezar con un 'nivel social' para el PNJ y fijar sus clases de dificultad en consecuencia. Utiliza los ajustes a la CD de la pág. 504 de las *Reglas básicas* como harías normalmente. Un buen punto de inicio es fijar el modificador a la Voluntad del PNJ, fijarse en dicha CD y después ajustarla para habilidades que es más o menos probable que funcionen.

Por ejemplo, para un desafío de 3.º nivel, podrías dar a un PNJ un modificador +12 a la Voluntad y utilizar 22 como la CD base. Podrías decir que esa es la CD para Diplomacia, pero después determinar que el PNJ es difícil de intimidar y por lo tanto aplicas el ajuste difícil a la CD para hacer que la Intimidación sea CD 24. Quizá también determines que le

encantan diferentes variedades de vino, lo que se convierte en un ajuste a la CD increíblemente fácil, hasta una CD 12 para Saber del alcohol.

CÓMO DIRIGIR UN ENCUENTRO DE INFLUENCIA

Al dirigir un encuentro de influencia, deja que los PJs sean creativos y utilicen una amplia gama de habilidades si es posible. Permanece abierto a la improvisación y cambia la estructura del encuentro si se presenta algo interesante. Los PJs fijan el ritmo y eligen con quien interaccionan. A ti te corresponde asegurarte de que cada PNJ es diferente, reaccionar a las interacciones de los PJs con él y darle una estructura global al encuentro asegurándote de que el ambiente es el de un acontecimiento vivo y real, en lugar de una serie de pruebas de habilidad.

Piensa en qué relación hay entre el número de asaltos de un encuentro social y el evento en general. Por ejemplo, si tienes un banquete de cuatro platos y 6 asaltos, podrías tener 1 asalto para las presentaciones antes de que llegara la comida, 1 asalto para cada uno de los platos y 1 último asalto de conversaciones después del plato final. Los PNJs podrían entrar y salir o no estar disponibles para conversar por ocuparse de otras tareas, o estar particularmente ansiosos de interaccionar con un PJ. Este tipo de cambio ayuda a que el PNJ parezca un poco más real y a evitar repeticiones en tu encuentro.

INVESTIGACIÓN

Cuando los PJs intentan descubrir información importante a la vez que tienen el desafío de un límite de tiempo o algún otro giro interesante, el subsistema de investigación es lo adecuado para dar a sus esfuerzos más peso y urgencia.

En el subsistema de investigación, los PJs acumulan Puntos de Investigación y después averiguan nuevas informaciones u obtienen otros beneficios al alcanzar umbrales específicos. Usa este subsistema si los PJs se enfrentan a un límite de tiempo, a un grupo de investigadores rival o a alguna otra forma de presión externa o condición que podría acabar prematuramente con sus esfuerzos. De lo contrario, puedes utilizar simplemente lo que establecen las *Reglas básicas*, puesto que los PJs pueden ir tirando libremente los dados hasta que descubren todo lo que hay por descubrir.

En este subsistema, el tiempo pasa en asaltos que abarcan desde varias horas hasta un día de investigación. Cada asalto, los personajes utilizan la actividad de exploración Investigación para obtener Puntos de Investigación (PI). Conforme pasa el tiempo y el grupo gana más PI, obtiene conocimientos y recompensas, pero también podría enfrentarse a consecuencias o acontecimientos. Alguno de ellos podría interrumpir el asalto con un tipo diferente de encuentro (perturbando la actividad de Investigación), como por ejemplo un encuentro social con un libro inteligente o un encuentro de combate con un guardián.

INVESTIGACIÓN

CONCENTRACIÓN **EXPLORACIÓN** **LINGÜÍSTICA**

Rastreas información para averiguar más del tema que os ocupa. Elige tu tema de investigación, sección de la biblioteca u otra división dependiendo de la forma de investigar, y haz una prueba de habilidad. Las habilidades a utilizar y la CD de la prueba dependen de tu elección.

Éxito crítico Ganas 2 PI.

Éxito Ganas 1 PI.

Fallo crítico Haces un descubrimiento falso y pierdes 1 PI.

CÓMO CONSTRUIR UNA BIBLIOTECA

‘Biblioteca’ es un término general que el subsistema de investigación utiliza para designar el escenario de las investigaciones de los PJs. A pesar del nombre, la biblioteca no ha de consistir necesariamente en un salón silencioso lleno de libros. Podría ser un palacio de los recuerdos astral, una colección de arte iconográfico o incluso un grupo al que los aventureros están interrogando. En la mayoría de casos, para animar a todo el grupo y añadir algo de toma de decisiones a la investigación, te interesará conceder a tu tema de investigación o

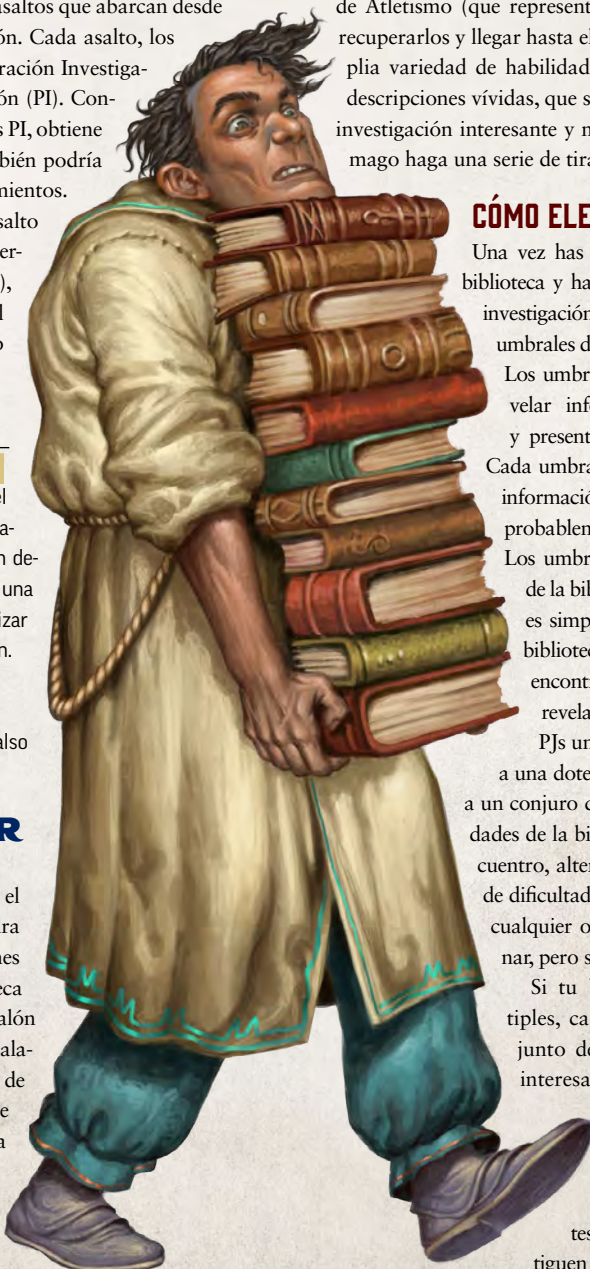
tu biblioteca por lo menos una variable o subdivisión que los PJs tienen que decidir cómo abordar. Por ejemplo, podrías proporcionar a los PJs tres temas de investigación diferentes que estudiar, cada uno de los cuales utiliza diferentes habilidades y proporciona diferentes recompensas. La biblioteca podría disponer de diversas salas o secciones con diferentes desafíos que investigar, lo que te permite recompensar a los PJs que tienen habilidades que no están normalmente asociadas con la investigación; quizá los libros sobre aeromancia están todos ellos volando por encima de unas altísimas estanterías, por lo que se requiere un asalto de pruebas de Atletismo (que representa subir y bajar escalas) para recuperarlos y llegar hasta el primer umbral. Hay una amplia variedad de habilidades y de decisiones, junto con descripciones vívidas, que son la clave para una sesión de investigación interesante y memorable, en lugar de que el mago haga una serie de tiradas de dados.

CÓMO ELEGIR LOS UMBRALES

Una vez has decidido qué aspecto tiene tu biblioteca y has estructurado las opciones de investigación, es el momento de fijar los umbrales de investigación para cada tema. Los umbrales son tu oportunidad de revelar información nueva e intrigante y presentar diferentes tipos de desafío. Cada umbral debería proporcionar alguna información importante; si no lo hace, probablemente deberías poner menos. Los umbrales pueden cambiar el estado de la biblioteca (quizá el primer umbral es simplemente limpiar y organizar la biblioteca para que los PJs puedan encontrar los tomos que necesitan), revelar información, conceder a los PJs una recompensa (como el acceso a una dote antigua poco común o rara, o a un conjuro que descubren en las profundidades de la biblioteca), desencadenar un encuentro, alterar las habilidades o las clases de dificultad para investigaciones futuras o cualquier otra cosa que te puedas imaginar, pero siempre deberían hacer algo.

Si tu biblioteca cubre temas múltiples, cada uno tiene su propio conjunto de umbrales. Normalmente te interesa requerir menos Puntos de Investigación para llegar a cada uno y utilizar menos umbrales por tema.

Piensa en los inconvenientes que evitan que los PJs investiguen todo lo que quieran y utiliza



dichos inconvenientes para determinar cuántos Puntos de Investigación deben ganar para llegar a cada umbral. Ni siquiera necesitas espaciar los umbrales de forma equitativa; podrías requerir muy pocos Puntos de Investigación para obtener pistas cruciales que quieres asegurarte de que los PJs obtengan, y una cantidad mucho mayor para llegar al último umbral que concede una recompensa especial.

BLOQUE DE ESTADÍSTICAS DE UNA BIBLIOTECA

Cuando construyes una biblioteca, puedes utilizar un bloque de estadísticas para organizar la información. En una aventura publicada, encontrarás bibliotecas presentadas en el formato que se muestra a continuación. No hace falta incluir entradas que no son aplicables a tu biblioteca.

NOMBRE DE LA BIBLIOTECA BIBLIOTECA (NIVEL)

RASGOS

Nombre de la división y descripción Ya se trate de una sección de una biblioteca física, de uno de varios temas de investigación que los PJs están estudiando o de algo más creativo, este es el nombre de una de las divisiones de la biblioteca. Si las divisiones son temas separados, cada uno tiene su propio umbral, pero si las divisiones son áreas separadas pero relacionadas todas ellas con el mismo tema o temas, podrían tener en su lugar máximos de PI, una vez los PJs hayan obtenido toda la información en dicha área. Repite estas secciones para las demás divisiones de la biblioteca; si estás utilizando máximos de PI, asegúrate de que las divisiones proporcionan suficientes Puntos de Investigación para llegar al umbral definitivo.

Habilidades de investigación Las habilidades u otras pruebas que los PJs pueden utilizar para Investigar la división se indican aquí, en orden creciente (de la habilidad que funciona mejor a la peor) de CD. Si una habilidad no está indicada pero un jugador proporciona una robusta explicación narrativa para utilizarla, puedes añadirla con una CD apropiada (por lo general la más alta de las que hay). Saber académico y Saber de las bibliotecas a menudo aparecerán en estas entradas.

Umbrales de investigación Cada umbral indica el número de PI que se requieren para llegar a él, seguido por los efectos de llegar al mismo. Los umbrales se indican en orden del primero (que requiere menos PI) al último (el umbral más alto).

En el bloque de estadísticas, puedes anotar cualquier suceso que ocurre basado en el tiempo en lugar de en el total de PI de los PJs (como, por ejemplo, un mensaje amenazador que llega el tercer día), así como cualquier otro detalle importante.

CÓMO DIRIGIR LA INVESTIGACIÓN

Cuando diriges el subsistema de investigación, piensa en los dos factores que fijan el ritmo de la investigación y que te permiten dividirlo: la longitud de cada asalto de investigación y los umbrales de investigación. Utilízalos en tándem para insuflar vida en la sesión de juego y atraer a los jugadores a la partida. Idealmente los PJs son conscientes de la presión que requiere que acaben la investigación, por lo que conforme pasan los asaltos, aumenta la tensión. Mientras que los PJs sean capaces de obtener la información que vinieron a buscar, no pasa nada si no averiguan todo lo que la biblioteca tiene que ofrecer; de hecho, podrías crear intencionalmente una situación que les concede sólo el tiempo suficiente para conseguir algunas de las recompensas especiales de la lista, lo que les obligará a priorizar sus elecciones.

EJEMPLO DE BLOQUE DE ESTADÍSTICAS

En este ejemplo, los PJs intentan investigar secretos ocultistas sobre las sagas que tan solo conocen las hadas de una extraña biblioteca silvana. Es un desafío de 7.º nivel. Si prefieres utilizar esta biblioteca de ejemplo para un tema de investigación diferente, puedes simplemente cambiar los resultados de cada umbral y reemplazar las pruebas de Investigación de Ocultismo con pruebas apropiadas al nuevo tema.

CALVERO DEL TIEMPO OLVIDADO

BIBLIOTECA 7

FEÉRICO PRIMIGENIO

Campo de Flores de los Tomos Unos tallos de 5 pies (1,5 m) de altura acaban en tomos de pétalos coloridos; **Máximo de PI** 10

Pruebas de Investigar Saber académico o Saber de las bibliotecas CD 18, Ocultismo CD 23

Árbol de la Madre del Saber Una poderosa Inteligencia dormita en el interior de este antiguo roble, pudiendo ser despertada mediante la comunión o la música; **Máximo de PI** 15

Pruebas de Investigación Interpretación CD 21, Naturaleza CD 23, Ocultismo CD 25

Plaga de duendes Miles de duendes iridiscentes flotan en el aire, ansiosos de ofrecer briznas de información, aunque no siempre fiable; **Máximo de PI** 5

Pruebas de investigación Diplomacia CD 23, Ocultismo CD 23, Sociedad CD 25, Percepción CD 28

5 Puntos de Investigar Los PJs descubren leyendas feéricas apócrifas, según las cuales las primeras sagas fueron reinas feéricas crueles retorcidas por la corrupción interna. Averiguan detalles acerca de la reproducción de las sagas, los changelings y la Llamada de la saga madre.

10 Puntos de Investigar Los PJs averiguan la ubicación de un calvero antiguo y retorcido del Primer Mundo, que al parecer contiene un tesoro secreto relacionado con las sagas. Obtener este conocimiento tiene un coste: la malignidad de las sagas se sustancia en dos fuegos fatuos y anima parte de la materia vegetal del calvero en forma de una broza movediza. Las tres criaturas atacan juntas a los PJs.

15 Puntos de Investigación Los PJs descubren una gran variedad de adivinaciones populares ocultistas que según parece detectarían la presencia cercana de las sagas. Entre ellas hay un conjuro funcional poco común: *leer augurios*.

20 Puntos de Investigación El Árbol de la Madre del Saber se agita y despierta parcialmente, previniendo a los PJs de un grave peligro en el conocimiento que buscan. Puedes reemplazar la prueba de Investigar de Interpretación del Árbol de la Madre del Saber con una prueba de Diplomacia CD 28 para convencer al árbol de que comparta más información.

25 Puntos de Investigación Todo el calvero se queda en silencio, y los PJs notan un palio sombrío sobre sus corazones. Los PJs están cerca de la solución, pero todas las clases de dificultad de las pruebas de Investigación se incrementan en 2.

30 Puntos de Investigación Los PJs averiguan cosas aún más esotéricas acerca de las sagas. Sin embargo, han atraído la atención de un aquelarre de sagas annis, que se materializan para destruir al grupo y a su recién descubierto saber. Si los PJs se quedan sin tiempo antes de llegar a este punto, el aquelarre borra toda información adicional antes de atacarles por resentimiento.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



PERSECUCIONES

Cuando los PJs persiguen a un adversario o presa a la fuga (o en su lugar, alguien les persigue), añadir recovecos a la persecución crea suspense y convierte el desenlace en más incierto que si se basara simplemente en la Velocidad. El subsistema de persecuciones te ayuda a crear escenas cinemáticas donde los PJs deben superar obstáculos rápidamente, desde seguir a alguien por un mercado atiborrado hasta llevar un mensaje desesperadamente urgente al otro lado de un peligroso paso de montaña.

Lo relativo a Velocidad en las *Reglas básicas* funciona bien en carreras cortas sobre terreno relativamente despejado. Sin embargo, a distancias más largas y en entornos más complejos, el camino raramente es tan directo. El subsistema de persecuciones desplaza el foco de la Velocidad en bruto a enfrentarse al tipo de obstáculos impredecibles con que los personajes se podrían encontrar en una persecución más larga, a fin de crear una escena de persecución emocionante.

Las persecuciones son un tipo de encuentro especial. Cada asalto, el personaje o personajes perseguidos actúan en primer lugar, y después los personajes perseguidores. Normalmente, para reducir la diferencia, los PJs hacen pruebas para avanzar mientras que sus oponentes proceden a un ritmo constante, pero si quieres enfatizar la naturaleza cambiante de una persecución en particular, podrías hacer que ambos bandos tiraran dados. Los personajes del mismo grupo pueden actuar en cualquier orden, y cada uno de ellos dispone de un turno. Un personaje debe actuar en su turno. Si pasa su turno o es incapaz de actuar, también es incapaz de ayudar al grupo y hace que este pierda automáticamente 1 Punto de Persecución.

Dependiendo de la escala de tu persecución, establece al principio la longitud de cada asalto para que los PJs entiendan qué se puede hacer en ese tiempo. ¿Es esencialmente un turno de 3 acciones, o bien dura minutos, horas o días?

OBSTÁCULOS

Durante una persecución, todos los personajes deben superar ciertos obstáculos que representan desafíos (desde puertas cerradas hasta ciénagas engañosas) durante las diferentes partes de la persecución. Dichos obstáculos no están separados por distancias específicas; la distancia es narrativa y puede variar entre obstáculos según las necesidades del relato que estás contando. Los tiempos de viaje entre obstáculos también pueden variar. La escala de tiempo a elegir determina cómo pueden actuar los PJs cuando se enfrentan a un obstáculo.

Superar cada obstáculo requiere cierto número de Puntos de Persecución, normalmente 1 por miembro del grupo para un obstáculo normal, aunque los obstáculos particularmente desafiantes podrían requerir más (indicados en la entrada Puntos de Persecución de un obstáculo). Normalmente hay varias formas de superar un obstáculo; por ejemplo, los personajes podrían evadir a un guardia o sobornarlo y que mire para otro lado. Normalmente, cada aproximación requiere una prueba de habilidad o de Percepción, pero a veces será una tirada de salvación, una tirada de ataque o algo incluso más inusual, como lanzar determinado conjuro (indicado en la entrada de Superar de un obstáculo).

En el turno de un personaje, cada uno describe qué hace para ayudar a que el grupo supere el obstáculo. Después hace cualquier tirada requerida o lleva a cabo la acción necesaria para una elección sin prueba. Si hace una tirada, el resultado determina cuántos Puntos de Persecución obtiene el personaje.

Éxito crítico Los PJs ganan 2 Puntos de Persecución.

Éxito Los PJs ganan 1 Punto de Persecución.

Fallo crítico Los PJs pierden 1 Punto de Persecución.

Si la forma de sobrepasar el obstáculo ayuda automáticamente sin requerir una prueba (como por ejemplo utilizar determinado conjuro), lo normal es que los PJs obtengan 1 Punto de Persecución. Puedes aumentarlo a 2 si crees que la acción es extremadamente útil.

Los Puntos de Persecución representan la capacidad del grupo en su conjunto para superar el obstáculo. Un personaje que obtiene un éxito crítico puede ayudar a los demás a seguir hacia delante, mientras que el que falla críticamente necesita ayuda adicional. A menudo a los jugadores se les ocurren ideas para superar el obstáculo diferentes a las elecciones que tú has pensado para el mismo. Si su idea es aplicable, tendrás que determinar la CD y la habilidad u otra estadística utilizada para dicha aproximación. Esto es fantástico si es creativo, pero ten cuidado con una situación en la que un personaje de nivel legendario en cierta habilidad intenta justificar que puede sobrepasar cualquier obstáculo con la misma, como por ejemplo utilizar Acrobacias para pasar Haciendo piruetas sobre todos ellos, o cosas parecidas. Puedes decidir que ciertas tácticas no funcionarán contra determinados obstáculos o que tan solo ayudarán a un personaje sin beneficiar al resto y que por lo tanto resultarán poco útiles.

Una vez los PJs acumulen suficientes Puntos de Persecución para superar el obstáculo, inmediatamente pasarán al siguiente. Los Puntos de Persecución adicionales no se trasladan al siguiente obstáculo; cada uno requiere su propia cantidad de Puntos de Persecución para ser superado. Sin embargo, cualquiera que no haya utilizado todavía su turno en ese asalto, puede hacerlo contra el nuevo obstáculo. Por lo tanto, los personajes mejor adaptados a cada obstáculo pueden actuar primero, puesto que los demás personajes podrían estar más adaptados al siguiente. El número de Puntos de Persecución de los PJs nunca se reduce por debajo de 0.

Será útil que dispongas tus obstáculos en forma de bloque de estadísticas para una consulta más fácil. En las aventuras publicadas, es muy probable que los obstáculos de persecución estén presentados en forma de bloque de estadísticas, como sigue.

MULTITUD

OBSTÁCULO 1

Puntos de Persecución 4; Superar Acrobacias o Atletismo CD 15 para esquivarlo o empujarlo, Sociedad CD 13 para seguir el flujo.

Multitudes de gente atiborran las calles, haciendo difícil continuar la persecución

CÓMO ORGANIZAR UNA PERSECUCIÓN

Al construir una persecución, empieza por los obstáculos y después decide a qué distancia empiezan el personaje o personajes perseguidos, y a qué ritmo se van a mover los PNJs. Hacer que los

PNJs superen un obstáculo por asalto es una buena regla de oro, pero eso podría variar dependiendo de la situación, y debería ser especialmente menor contra obstáculos que requieren más de 1 Punto de Persecución por personaje para superarlos.

Selecciona o construye obstáculos que pongan en valor habilidades diferentes y otras opciones para que todos los del grupo tengan oportunidad de brillar. Al elegir las habilidades que pueden superar un obstáculo determinado, asegúrate de que pueda funcionar una amplia variedad de enfoques. Si ya has decidido que un obstáculo utiliza el Sigilo, seleccionar Latrocinio como la otra opción no proporciona realmente muchas oportunidades a diferentes tipos de personaje, puesto que quienes son buenos en Latrocinio son probablemente los mismos que son buenos en Sigilo. Por otra parte, ofrecer Atletismo como una alternativa proporciona a un campeón que es patético en Sigilo una forma de ayudar. El grupo puede ayudar a un personaje que es menos capaz en un obstáculo en particular, pero es más divertido que los jugadores presenten opciones sustancialmente diferentes para cada obstáculo.

Utiliza las siguientes directrices para determinar cuántos obstáculos necesitas para tu persecución. Estas cifras suponen que el grupo perseguido puede llegar a determinado lugar para acabar la persecución (tal y como se describe en *Cómo acabar las persecuciones*). Si no existe semejante escapatoria, podrías necesitar más obstáculos.

Corta: 6 obstáculos, entre 10 y 20 minutos de tiempo de juego

Intermedia: 8 obstáculos, entre 15 y 25 minutos de tiempo de juego

Larga: 10 obstáculos, entre 20 y 30 minutos de tiempo de juego

CÓMO FIJAR LA CD DE LOS OBSTÁCULOS

Cuando fijas la CD del obstáculo, por lo general usas CD sencillas. Utiliza un nivel de competencia apropiado para el nivel de los PJs si quieres que el obstáculo sea significativo. Tal y como se ha indicado anteriormente, normalmente querrás seleccionar un par de formas diferentes de que el grupo pueda superar un obstáculo. Por lo menos una prueba debería tener un ajuste fácil o muy fácil, mientras que la otra debería tener una CD normal o difícil. En algunos casos podrías realizar alguna cosa diferente a una CD sencilla; por ejemplo, si un PNJ específico ha alzado una barrera mágica, utiliza su CD de conjuro. Esto podría resultar en algunas clases de dificultad bastante difíciles o incluso en obstáculos insuperables, ¡por lo que utilízalo con precaución!

Si un PJ improvisa una forma diferente de superar un obstáculo a la prevista por ti, fija la CD como lo harías de forma habitual al elegir una CD sobre la marcha. No te preocupes de ajustar la CD de la prueba para que sea fácil o muy fácil, puesto que es probable que el PJ sea bueno en la habilidad que ha elegido usar.

ATAJOS Y CAMINOS SEPARADOS

Podrías construir una persecución con caminos múltiples que se dividen y se reencuentran de forma que tuvieras un atajo (con clases de dificultad más fáciles o menos obstáculos) o caminos que atrajeran a diversos tipos de personaje. Por ejemplo, un obstáculo podría permitir a un PJ que suele sacar éxitos críticos en pruebas de Percepción 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 el grupo. Familiarízate con la barra lateral *Persecuciones en solitario* de esta misma página para hacer ajustes similares con un grupo dividido.

PERSECUCIONES EN SOLITARIO

Algunas veces las circunstancias podrían requerir que dirijas una persecución en la que los PJs progresan de forma individual, en lugar de en grupo, por ejemplo si se dividen. El peligro de esto es que un jugador se puede frustrar fácilmente si su personaje se atasca en un obstáculo extremadamente difícil de superar con cualquiera de las dos elecciones, y no tiene aliado alguno que pueda echarle una mano. En estos casos es mejor permitir que incluso un solo éxito sea suficiente para que un personaje avance hasta el siguiente obstáculo y que un éxito crítico conceda al personaje un bonificador +2 por circunstancia a su primera prueba contra el siguiente.

CÓMO ACABAR LAS PERSECUCIONES

Una vez tienes los obstáculos, decide las condiciones de finalización. A menudo las persecuciones acaban cuando el perseguidor llega al mismo obstáculo que el perseguido, lo que conduce a un encuentro de combate u otra escena. Sin embargo, está menos claro cuándo acabar una persecución en otros casos. Lo mejor suele ser que un obstáculo acabe la persecución con el personaje perseguido escapando, si consigue superarlo antes de ser capturado. Esto suele ser mejor que acabar la persecución tras un cierto número de asaltos, puesto que llegar a un escondrijo tiene más sentido desde el punto de vista narrativo y porque podrías no ser capaz de predecir lo lejos que los personajes perseguidos se mueven en dichos asaltos, dejándote sin obstáculos. También podrías acabar la persecución a favor de los perseguidos si consiguen obtener ciertos obstáculos de ventaja sobre los perseguidores (normalmente tres), puesto que los perseguidores simplemente pierden el rastro. También podrías tener un punto final para la persecución, en caso de que eso no suceda.

TIPOS DE PERSECUCIÓN

- **Perseguidores:** los PJs persiguen a sus adversarios. Los PJs van segundos en iniciativa, puesto que son ellos quienes persiguen. Pon a los enemigos un obstáculo por delante de los PJs (o en el mismo lugar para una persecución corta), y acaba la persecución si los PJs alcanzan a sus enemigos o si estos llegan a un cierto lugar que representa su seguridad o su huida.
- **Huida:** los PJs intentan huir. Van primeros en iniciativa, puesto que están siendo perseguidos. Lo mejor es poner un obstáculo por delante de sus enemigos y acabar la persecución si llegan a un determinado lugar o ante los obstáculos por delante de sus enemigos al final de un asalto.
- **Contrarreloj:** los PJs intentan superar todos los obstáculos antes de que transcurra cierto número de asaltos, por ejemplo cuando intentan ir más deprisa que un desastre natural, o correr en un desafío a tiempo fijo. El número de obstáculos debería ser igual al número de asaltos.
- **Persecución competitiva:** los PJs y sus adversarios persiguen a la vez a la misma cosa o intentan llegar al mismo lugar, y quien llega primero, gana. Esto funciona como Perseguidores, excepto que cualquiera de los dos bandos puede ganar. Como quiera que hay más de un conjunto de perseguidores, podrías hacer que los PJs y sus competidores tiren iniciativa para ver quién va primero cada asalto (y mover a los PNJs a un ritmo fijo).

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



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 limitarte a leer una lista de habilidades y hacer que los jugadores empiecen de inmediato a tirar dados y a hacer pruebas. Una persecución es un decorado para un juego de rol, no simplemente una partida de dados. Anima a los PJs a describir lo que están haciendo, y cómo ayudan a sus camaradas 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, deberías indicar la dificultad relativa de los caminos despejados. Los PJs son aventureros, por lo que tienen experiencia en estimar qué camino va a ser más fácil o más difícil.

Intenta que parezca que los PJs realmente toman parte en una escena de persecución, como en una película. Conforme avanza cada bando, describe si la distancia se incrementa o se reduce. Los PJs que están lejos de sus enemigos podrían oír gritos en la distancia. Conforme se acercan más, obtienen atisbos y finalmente ven a su presa por completo una vez le pisan los talones. Piensa también en cómo afectan al entorno los sucesos de la persecución. Por ejemplo, si un kaiju persigue a los PJs, una vez que estos superan un obstáculo que consiste en una densa arboleda, podrías describir cómo aplasta el kaiju los árboles con sus patas mientras sigue tras ellos.

AYUDAS VISUALES

Para ayudar a tus jugadores a visualizar la persecución puedes utilizar una serie de cartas o un mapa aproximado (por ejemplo, un mapa a gran escala de una ciudad en lugar de una retícula de 5 pies [1,5 m]) para mostrar las ubicaciones. Utiliza una miniatura o ficha para representar cada bando de la persecución. Podrías colocar cartas con nombres de obstáculos sobre ellos boca abajo, revelándolas conforme los PJs llegan hasta ellas y permitiendo a un PJ echar una ojeada a una carta a la que están a punto de llegar si la exploran a distancia.

SI LOS PJS SE ATASCAN

A veces, y a pesar de invertir sus mejores esfuerzos, un obstáculo se les atraganta a los PJs una y otra vez. En la mayoría de casos, después de que los PJs luchen 3 asaltos con un obstáculo que requiere el número estándar de Puntos de Persecución, es una buena idea limitarse a decirles que han encontrado la forma de rodearlo. Si el obstáculo requiere más o menos Puntos de Persecución, puedes cambiar el número de asaltos antes de dejarles que lo superen. Si no tiene sentido que haya forma de rodear el obstáculo, como por ejemplo que los bloquee por completo una barrera esférica, podrías presentar a un PNJ o alguna otra fuerza exterior que les permita sobrepasarlo, pero a un coste elevado.

EJEMPLOS DE OBSTÁCULOS

Puedes utilizar los siguientes obstáculos, que están organizados por entorno, en tus persecuciones. El nombre va seguido del nivel del grupo al que se adecuan más, y muchos incluyen tanto una versión básica para niveles bajos como una versión de mayor nivel.

OBSTÁCULOS SUBTERRÁNEOS

Cubo gelatinoso (1.º)	Ocultismo CD 18 para Identificar sus deficiencias, Sigilo CD 15 para sobrepasarlo sigilosamente; Pudin negro ambulante (7.º) Ocultismo CD 24, Sigilo CD 19
Gruta con hongos (1.º)	Fortaleza CD 15 para soportar las esporas venenosas, Supervivencia CD 13 para evitar a los hongos; Hongos virulentos (5.º) Fortaleza CD 20, Supervivencia CD 18
Pasillo desmoronado (1.º)	Acrobacias CD 13 para evitar desestabilizar más las paredes, Artesanía CD 15 para estabilizarlas; Pasillo tembloroso (11.º) Acrobacias CD 25, Artesanía CD 30
Trampa de foso (1.º)	Atletismo CD 13 para salir rápidamente, Percepción CD 15 para ver la trampa antes de activarla; Trampa de foso excepcional (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Trampa de péndulo (5.º)	Reflejos CD 20 para esquivar las cuchillas, Latrocinio CD 15 para desactivar la trampa; Panoplia de péndulos (12.º) Reflejos CD 30, Latrocinio CD 28
Túnel derrumbado (5.º)	Atletismo CD 20 para excavar, Percepción CD 18 para encontrar una puerta secreta y evitarlo; Antiguo derrumbe (12.º) Atletismo CD 30, Percepción CD 28
Rastrillo de madera (8.º)	Acrobacias CD 25 para escurrirse a través de él, Atletismo CD 20 para alzarlo; Rastrillo de hierro (11.º) Acrobacias CD 25, Atletismo CD 30

OBSTÁCULOS URBANOS

Carro de fruta (1.º)	Atletismo CD 13 para Saltar por encima o pasar a través de él, Intimidación CD 15 para hacer que el mercader lo mueva; Pabellón de mercader (15.º) Atletismo CD 20, Intimidación CD 22
Multitud (1.º)	Acrobacias o Atletismo CD 15 para esquivarla o abrirse paso a través de ella, Sociedad CD 13 para seguir el flujo; Público de un festival (4.º) Atletismo CD 20, Sociedad CD 18
Perro guardián (1.º)	Naturaleza CD 14 para calmarlo, Sigilo CD 16 para sobrepasarlo sigilosamente; Roc guardián (9.º) Naturaleza CD 26, Sigilo CD 28
Tejados desvencijados (1.º)	Acrobacias CD 15 para cruzar por los tendedores, Atletismo CD 13 para saltar de un tejado a otro; Tejados desmoronados e inclinados (5.º) Acrobacias CD 18, Atletismo CD 20
Valla de madera (1.º)	Atletismo CD 13 para saltar por encima, Latrocinio CD 15 para abrir una puerta; Verja alta de hierro (8.º) Atletismo CD 20, Latrocinio CD 25
Banda de gamberros (2.º)	Engaño CD 13 para despistarlos, Sigilo CD 15 para sobrepasarlos sigilosamente; Delincuentes de élite (12.º) Engaño CD 28, Sigilo CD 30
Callejones sinuosos (2.º)	Percepción CD 17 para encontrar un camino, Sociedad CD 13 para recordar un mapa; Laberinto de muchos niveles (7.º) Percepción CD 22, Sociedad CD 20

OBSTÁCULOS EN LAS TIERRAS VÍRGENES

Aguacero (1.º)	Fortaleza CD 13 para seguir adelante, Naturaleza CD 15 para predecir el tiempo; Tronada (5.º) Fortaleza CD 30, Naturaleza CD 25
Colinas empinadas (1.º)	Atletismo CD 13 para ascenderlas, Percepción CD 15 para encontrar un camino más fácil; Montaña accidentada (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Enjambre de avispas (1.º)	Fortaleza CD 15 para soportar las picaduras, Supervivencia CD 13 para ahuyentarlas con humo; ¡Eso no son avispas! (5.º) Fortaleza CD 20, Supervivencia CD 18
Fango profundo (1.º)	Atletismo CD 15 para atravesarlo, Percepción CD 13 para encontrar un sendero; Ciénaga horripilante (5.º) Atletismo CD 20, Percepción CD 18
Puente de cuerdas (1.º)	Acrobacias CD 15 para cruzar con cuidado, Artesanía CD 13 para hacer reparaciones; Cuerda solitaria deshilachada (11.º) Acrobacias CD 25, Artesanía CD 30
Río rápido (1.º)	Atletismo CD 15 para nadar o cruzarlo saltando piedras, Supervivencia CD 13 para encontrar un vado próximo; Inundación (5.º) Atletismo CD 20, Supervivencia CD 18
Bosque enmarañado (2.º)	Percepción CD 17 para encontrar el camino, Supervivencia CD 13 para trazar una senda; Bosque encantado (5.º) Percepción CD 20, Supervivencia CD 18



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

INFILTRACIÓN

No todos los elementos de la aventura se pueden resolver mediante la fuerza de las armas y el chisporroteo de la magia letal. A veces hace falta sutileza para esquivar a los enemigos o llegar a un objetivo. Si los personajes tienen que basarse en la improvisación y en la agilidad mental para infiltrarse en un bastión u organización para estar a la altura de la situación, el subsistema de infiltración proporciona un marco para ese tipo de aventuras.

Una infiltración requiere que los héroes empleen la astucia y la sutileza para conseguir uno o más objetivos, sin enfrentarse directamente a los enemigos. El objetivo de los PJs podría ser entrar clandestinamente en un antro de ladrones para despojarles de sus mal obtenidas ganancias, orientarse por los intrincados pasadizos del cuartel general de la guardia de la ciudad para sacar de la cárcel a un amigo o situarse en el lugar adecuado para hacerse con una persona u objeto en el momento justo. Sea cual sea la situación, los héroes trabajan para evitar atraer la atención de un grupo opuesto, como por ejemplo los miembros de una cofradía de ladrones, los guardias de la prisión o los invitados de una gala de la alta sociedad. Si los héroes atraen demasiada atención, podrían ser atacados, detenidos o echados a patadas; en cualquier caso, se verían privados de su objetivo.

Una infiltración es fundamentalmente una actividad de Interpretación. Los jugadores narran las acciones de sus personajes en respuesta a las situaciones que les rodean, y el subsistema de infiltración proporciona un marco para medir los incrementos de éxito de la tarea global. Una infiltración tiene lugar a lo largo de múltiples asaltos, aunque te toca a ti determinar la longitud de un asalto. Un asalto podría abarcar 10 minutos o 1 hora de tiempo del mundo, o algo completamente diferente dependiendo del relato y de las preferencias de tu grupo.

CÓMO ORGANIZAR UNA INFILTRACIÓN

Cuando crees una infiltración, querrás empezar con los objetivos amplios del grupo y una idea de cuánto tiempo queréis invertir tus jugadores y tú. Cuanto más compleja sea, más tiempo se tardará en interpretarla en la mesa.

OBJETIVO

Lo primero que necesitarás determinar es el objetivo del grupo, llamado meta amplia. Quizá los jugadores tengan que abrirse camino hasta algún santuario oculto, buscar una persona en particular en el interior de una organización, localizar y llevarse un tesoro o plantar una prueba. Una infiltración puede consistir en un solo objetivo, pero una más compleja podría incluir dos o más objetivos consecutivos; los PJs tendrán primero que buscar la forma de entrar en el santuario de la secta, después abrir la bóveda y por último escapar con la reliquia.

Para conseguir un objetivo, los PJs tienen que superar cierto número de obstáculos; desafíos específicos a los que se enfrentan los PJs, como atravesar un foso o ser más listos que un mayordomo entrometido. Para un objetivo simple, haría falta superar tan solo uno o dos obstáculos, mientras que otros más complicados podría requerir varios.

Es una buena idea ofrecer más obstáculos como opciones que los

personajes tengan que superar, para que no todos los PJs tengan que elegir los mismos. Esto representa el hecho de que hay más de una forma de entrar a un castillo, y permite a los PJs elegir obstáculos que se ajustan a sus puntos fuertes. También significa que tienes más opciones que puedes adaptar si los PJs se deciden por una forma auténticamente original de ir en busca de su objetivo.

Una vez un personaje ha superado el número requerido de obstáculos para alcanzar el objetivo, se pasa al siguiente. Esto podría significar que algunos personajes pasan al segundo objetivo y empiezan hacer avances mientras que otros siguen completando obstáculos del primero. Cuando todos los personajes han completado el objetivo final, ¡la infiltración es un éxito!

Sin embargo, mientras los personajes van en pos de sus objetivos, tienen que evitar ser vistos. Los Puntos de Notoriedad (PN) denotan en qué medida un grupo opuesto está al corriente de las acciones de los PJs, y se aplican al grupo en su conjunto. Conforme los Puntos de Notoriedad de los PJs aumentan, la infiltración se hace más difícil mientras la oposición refuerza 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 durante el juego. Los Puntos de Infiltración (PI) representan el avance de un personaje en pos de la superación de un obstáculo. Cada obstáculo requiere obtener cierto número de Puntos de Infiltración para ser superado; normalmente 1 ó 2, pero algunos obstáculos desafiantes podrían requerir más. Los PJs pueden obtener Puntos de Infiltración de muchas formas; por lo general mediante una prueba de habilidad o de Percepción, pero a veces también podría tratarse de otra tirada o incluso el uso de un conjuro o un objeto. Dichos métodos se indican en la entrada de Superar del obstáculo. A diferencia de los obstáculos para las persecuciones, estos utilizan una banda de dificultad para el nivel de los PJs, en lugar de utilizar CD fijas.

La entrada Superar también indica si los PJs tienen que superar un objeto individualmente o en grupo. Para los obstáculos individuales, cada PJ tiene que obtener por sí mismo el número requerido de Puntos de Infiltración, mientras que para los obstáculos del grupo todos los PJs que trabajan en dicho obstáculo acumulan sus Puntos de Infiltración. Por ejemplo, cada PJ intentando escalar un muro tiene que ganarse los puntos por sí solo, mientras que todos ellos podrían trabajar juntos para registrar la sede de un gremio en busca de pistas y, una vez que un PJ ha forzado una cerradura, todos pueden entrar.

Un PJ en particular puede superar un obstáculo individual tan solo una vez durante el objetivo; igualmente, el grupo puede superar un obstáculo de grupo sólo una vez.

LOS OBSTÁCULOS EN EL JUEGO

En el turno de un personaje, éste describe qué hace para superar el obstáculo. Después hace cualquier prueba requerida (o lleva a cabo la acción requerida, si su elección no requiere una prueba). El resultado de la prueba determina los puntos de infiltración que el personaje obtiene a fin de superar dicho obstáculo, ¡o bien despierta sospechas y se anota Puntos de Notoriedad!

Éxito crítico Los PJs ganan 2 Puntos de Infiltración.

Éxito Los PJs ganan 1 Punto de Infiltración.

Fallo Los PJs se anotan 1 Punto de Notoriedad.

Fallo crítico Los PJs se anotan 2 Puntos de Notoriedad.

Si las acciones de un personaje ayudan de forma automática sin requerir pruebas, como por ejemplo utilizando un conjuro, por lo general se gana 1 PI, pero también puedes conceder 2 para acciones particularmente útiles.

A veces un PJ se podría quedar atascado en un obstáculo individual. Algunas oportunidades (pág. 162) permiten a los PJs invertir su turno ayudando a otros a superar un obstáculo complicado.

MARCAR EL RITMO

El número de obstáculos que tienen que superar los PJs para un objetivo depende en parte de la complejidad de la infiltración. Para infiltraciones más cortas, utiliza menos obstáculos y de menor PI; para un golpe más largo y complejo, puedes añadir más obstáculos con mayor complejidad. Igualmente, ten en cuenta cuantas pruebas necesitarán los PJs para completar sus obstáculos. Un objetivo con más obstáculos del grupo de PI baja irá rápido porque sólo hacen falta unas pocas tiradas de dado, comparado con otro compuesto principalmente de obstáculos individuales donde cada PJ tiene que tirar por separado.

EJEMPLOS DE OBSTÁCULOS

Si bien querrás crear obstáculos personalizados para que encajen con los detalles de su infiltración, los siguientes ejemplos se pueden usar directamente en muchas infiltraciones, o bien como inspiración para tus propias creaciones. También puedes utilizar los ejemplos de obstáculos de persecución de la pág. 158 como punto de partida.

PUERTA CERRADA

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 1 (grupo); **Superar** Atletismo o Latrocinio difícil o muy difícil

Una puerta cerrada separa a los héroes de su objetivo.

PUESTO DE GUARDIA

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 2 (individual); **Superar** Engaño, Diplomacia o Sigilo normal, difícil o muy difícil

Un grupo de guardias en un punto de control, alerta ante toda actividad poco usual.

TRAMPA

OBSTÁCULO

Puntos de Infiltración 3 (grupo); **Superar** Latrocinio difícil o muy difícil

Una trampa corta el paso de los personajes. Este obstáculo sigue las reglas normales de éxito para un obstáculo, con la siguiente modificación para un fallo crítico.

Fallo crítico Los PJs se anotan 2 PN como es habitual, y el PJ que falla la prueba de Latrocinio además desencadena la trampa.

CÓMO FIJAR LAS HABILIDADES Y LAS CLASES DE DIFICULTAD DE INFILTRACIÓN

Muchas de las actividades y los sucesos de ejemplo de infiltración dan un rango de CD en lugar de una fija. Determina las CD basándote en la CD normal del nivel del grupo utilizando la Tabla 10-5 de la pág. 503 de las *Reglas básicas*, y ajústalas utilizando la Tabla 10-6: Ajustes a las CD de la pág. 504. Cuando se da un rango de habilidades para una actividad o suceso, deberías variar la dificultad basándote en las necesidades del relato. Por ejemplo, si un PJ está Explorando una ubicación, podrías utilizar una CD baja para Sigilo (porque es más fácil explorar cuando no son vistos), una difícil para Percepción (porque si bien el PJ podría ver al enemigo, el enemigo también podría verle a él) y una CD muy difícil para Sociedad (porque entrar en un sitio como si nada es difícil si no tienes una invitación o un uniforme correcto). Esto no sólo añade cierto grado de plausibilidad, sino que planificándolo y permitiendo un amplio abanico de habilidades como medios de completar la actividad, también estás más preparado por si tus jugadores improvisan.

PUNTOS DE NOTORIEDAD

El truco de cualquier infiltración es conseguirla antes de que nadie se dé cuenta. Los Puntos de Notoriedad miden lo consciente que es la oposición de los esfuerzos de los PJs, lo que te ayuda a mantener la presión y a aumentar la urgencia. Si bien los Puntos de Infiltración son específicos para un obstáculo en concreto, los Puntos de Notoriedad son un único total que abarca toda la infiltración y todos los participantes.

Los Puntos de Notoriedad se incrementan de tres formas diferentes. Cuando un PJ falla una prueba para superar un obstáculo, se anota 1 Punto de Notoriedad (o 2 con un fallo crítico). Otras pruebas fallidas durante la infiltración no suelen incrementar el total de Puntos de Notoriedad a menos que sea razonable que el fallo cause una perturbación. Los Puntos de Notoriedad también se incrementan en 1 al final de cada asalto de infiltración, puesto que el paso del tiempo hace más probable que los PJs sean descubiertos. Finalmente, los PJs se anotan Puntos de Notoriedad cada vez que sus actividades son lo suficientemente disruptivas como para atraer la atención hacia la infiltración, a discreción del DJ.

Los efectos de los Puntos de Notoriedad son visibles cuando los PJs llegan a determinados umbrales. Los efectos específicos y los umbrales dependen de ti y de tu relato, pero normalmente por cada 5 PN que se anotan los PJs, los desafíos se hacen más difíciles y si los PJs se anotan suficientes Puntos de Notoriedad (normalmente el doble de los Puntos de Infiltración necesarios para que el grupo en su conjunto supere todos los obstáculos necesarios), la infiltración fracasa.

Cada umbral debería tener un efecto. Podría incrementar la CD de los obstáculos, presentar una complicación, disparar un encuentro de combate o tener otros efectos. Llegar al nivel mayor de Puntos de Notoriedad significa que los PJs fracasan, ¡pero eso no tiene por qué ser el final de la historia! Las infiltraciones fallidas son una oportunidad para presentar nuevos desafíos y hacer que el relato se mueva de forma diferente.

Este esquema básico de Puntos de Notoriedad para una infiltración, que requiere que los PJs ganen 10 PI, se puede utilizar tal y como está o personalizar para tu partida.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



5 Puntos de Notoriedad: despertáis sospechas. Incrementa en 1 la CD de los obstáculos. La primera vez que los PJs llegan a este nivel, tiene lugar una complicación.

10 Puntos de Notoriedad: la primera vez que los PJs llegan a este nivel, tiene lugar una complicación.

15 Puntos de Notoriedad: incrementa en un total de 2 la CD de los obstáculos, y la primera vez que los PJs llegan a este nivel, tiene lugar una complicación.

20 Puntos de Notoriedad: la infiltración fracasa.

COMPLICACIONES

A veces, cuando un plan se echa a perder y parece que las cosas no pueden ir a peor, lo hacen. Las complicaciones son problemas inesperados que agravan la dificultad de un desafío. El grupo podría desencadenar una complicación fallando de forma crítica una prueba para superar un desafío, llegando a un umbral determinado de Puntos de Notoriedad (si quieres animar la infiltración) o debido a sus propias decisiones; quizá el castillo del mago tiene varias custodias, cada una de las cuales se desencadena cuando un PJ intenta utilizar un tipo de magia diferente.

Muchas complicaciones incrementan los Puntos de Notoriedad o dificultan la infiltración. Una forma común de complicación es atraer la atención de unos guardias que intentan detener, capturar o incluso matar a los PJs. Cuando esto sucede, la infiltración podría cambiar brevemente al modo de encuentro mientras los PJs intentan derrotar a sus atacantes, con la esperanza de que tengan cuidado de no levantar más sospechas. Los sonidos de combate son muy llamativos, por lo que a menos que el combate tenga lugar en una zona aislada o los PJs tomen precauciones, cada asalto de combate sin mitigar el ruido hará que, como mínimo, obtengan Puntos de Notoriedad.

Cuando crees una complicación, decide los detalles de cómo se desarrollará. Cada complicación tiene un desencadenante que determina cuándo tiene lugar. Podría afectar a un solo personaje, o podría afectar a todo el mundo en un área en concreto y tienes que determinar si varios PJs pueden trabajar juntos para superarla o si sólo puede hacerlo uno de ellos. Hay que superar las complicaciones antes de que los personajes implicados puedan superar otros obstáculos, e intentar superar una complicación ocupa el turno de un personaje de la misma forma que intentar superar un obstáculo. Muchas complicaciones son sucesos que sólo suceden una vez y quedan superados automáticamente, incluso con un fallo, aunque no sin coste. Si una complicación requiere que los PJs ganen Puntos de Infiltración para superarla, tienen una entrada de Puntos de Infiltración, igual que un obstáculo.

No abrumes a los personajes con complicaciones. Normalmente, no querrás tener más de 2 complicaciones por umbral de PN. De lo contrario, los PJs acabarán pasándose más tiempo con las complicaciones que con el propio golpe, y la probabilidad de fracaso será demasiado elevada,

El siguiente ejemplo es una complicación común que podría tener lugar casi en cualquier infiltración.

A TI TE CONOZCO, ¿NO?

COMPLICACIÓN

Desencadenante Los PJs llegan a 5 Puntos de Notoriedad por vez primera.

Superar Diplomacia, Engaño, Interpretación o Sigilo con una CD normal, difícil o muy difícil

Alguien cree reconocerte y, o bien debes convencerle de lo contrario antes de desaparecer, o bien debes encontrar una forma de esquivar por completo a dicha persona.

Éxito Consigues convencer o esquivar de alguna otra forma a la persona.

Fallo Te reconocen y el grupo se anota 1 PN.

Fallo crítico Igual que fallo, pero el grupo se anota 2PN.

OPORTUNIDADES

No todo lo que sucede durante una infiltración es un desafío que debe ser resuelto; a veces los PJs pueden usar su turno para ayudar al grupo de alguna forma. Las oportunidades son muy similares a los obstáculos, pero no proporcionan Puntos de Infiltración o cuentan a favor del objetivo. En su lugar proporcionan algún tipo de beneficio, como por ejemplo una contraseña mágica para desactivar algún elemento de seguridad más adelante, reducen los Puntos de Notoriedad del grupo o rebajan la CD de un desafío posterior. Sin embargo, las oportunidades a veces acarrearán riesgos; un fallo puede incrementar los Puntos de Notoriedad de los PJs o desencadenar complicaciones. Tienes que decidir qué oportunidades están disponibles y cuándo, y si pueden completarse en múltiples ocasiones o sólo una vez. Por ejemplo, los PJs pueden robar las llaves del guardia tan solo una vez, pero pueden causar una distracción en múltiples ocasiones.

Algunas oportunidades podrían 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.

Habiendo completado el objetivo, ayudas a un aliado que todavía está intentando conseguirlo. Describe cómo le ayudas. Esto concede al aliado los beneficios de Seguir al experto (*Reglas básicas*, pág. 480). En casos poco usuales el DJ te podría permitirte que hicieras una prueba de la habilidad relevante para superar el obstáculo por cuenta del otro PJ.

PREPARATIVOS DE LOS PJS

A veces el grupo tiene la oportunidad de prepararse antes de llevar a cabo su infiltración, explorando una ubicación, sobornando funcionarios, etc. Esto adopta la forma de actividades especiales de tiempo libre que pueden proporcionar a los PJs Puntos de Ventaja (PV): recursos y beneficios que pueden utilizar durante su infiltración, como uniformes robados, documentos falsificados y cosas parecidas. Igual que con las oportunidades de infiltración, un trabajo descuidado incrementa el riesgo de anotarse Puntos de Notoriedad, pero en este caso jantes siquiera de empezar la infiltración!

Normalmente, has de limitar de alguna forma la fase de preparación, como por ejemplo limitando los días que tienen los PJs para prepararse y limitando las actividades de preparación disponibles para asegurarse de que no entran en la infiltración con tantos Puntos de Ventaja que ésta carece de suspense. Cuantas más oportunidades ofrezcas de obtener Puntos de Ventaja, más bajos deberían ser los umbrales de Puntos de Notoriedad para las complicaciones y el fracaso. Además, tienes que decidir cuántas veces se pueden beneficiar los personajes de cada actividad de preparación; la mayoría sólo deberían conceder sus beneficios una vez.

Puedes utilizar las actividades que se muestran más abajo para tu infiltración ajustando los detalles, pero también deberías crear actividades personalizadas que tengan una relación directa con tu relato.

PUNTOS DE VENTAJA

Los Puntos de Ventaja (PV) representan beneficios que el grupo obtiene gracias a una planificación adecuada, a pensar con rapidez, a la intervención de un aliado o a alguna otra cosa. Normalmente se obtienen gracias a perseguir oportunidades en infiltraciones previas o mediante los preparativos previos a la infiltración. Cuando un PJ falla o falla críticamente una prueba para superar un obstáculo o una complicación, puede gastar un Punto de Ventaja para tener éxito. Algunos Puntos de Ventaja sólo se pueden gastar en circunstancias especiales (por ejemplo, no importa lo bien falsificados que estén tus documentos, no te van a ayudar a forzar una cerradura), por lo que no estaría mal utilizar fichas diferentes para representar semejantes Puntos de Ventaja.

ACTIVIDADES DE PREPARACIÓN

CONSEGUIR DISFRACES

TIEMPO LIBRE

Buscas conseguir o crear disfraces. Haz una prueba de Artesanía, Engaño, Interpretación o Sociedad con una CD normal, difícil o muy difícil. **Éxito** Consigues o creas disfraces, obteniendo 1 PV que sólo se puede utilizar para mantener una identidad falsa.

Fallo Tus esfuerzos tienen como resultado un disfraz inservible.

EXPLORAR LA UBICACIÓN

TIEMPO LIBRE SECRETO

Pasas algún tiempo observando el lugar o el grupo en el que te pretendes infiltrar. Haz una prueba de Percepción, Sociedad o Sigilo con una CD normal, difícil o muy difícil.

Éxito Haces observaciones que proporcionan 1 PV.

Fallo No averiguas nada de interés particular.

Fallo crítico Juzgas mal algún aspecto de lo que has observado, ganando un 1 PV que resulta en un fallo crítico en lugar de en un éxito cuando se usa, incluso si un PJ utiliza dicho Punto de Ventaja después de sacar un fallo.

FALSIFICAR DOCUMENTOS

TIEMPO LIBRE SECRETO

Preparas falsificaciones que podrían servir como una ayuda convincente. Haz una prueba de Sociedad difícil o muy difícil.

Éxito Creas falsificaciones convincentes y ganas 1 PV que tan solo puedes utilizar al presentar algún tipo de documento.

Fallo Creas unos documentos poco convincentes. Ganas 1 PV que (sin que tú lo sepas) no concede beneficio alguno al utilizarse.

Fallo crítico Igual que fallo, pero un PJ que intente utilizar el Punto de Ventaja obtendrá un fallo crítico, incluso si lo utiliza después de sacar un fallo.

OBTENER UN CONTACTO

TIEMPO LIBRE

Intentas ponerte en contacto con un individuo que te puede ayudar en la infiltración. Haz una prueba de Diplomacia o de Sociedad con una

CÓMO CONSTRUIR UNA INFILTRACIÓN

Para la mayor parte de las infiltraciones, te interesará detallar el lugar o grupo en el que los PJs quieren infiltrarse. Esto puede implicar tener preparado un mapa del edificio o dar forma a los PNJs de la organización; o, muy probablemente, ambas cosas. Probablemente tendrás que saber los objetivos del grupo antes de poder decidir sobre dichos detalles, pero disponer de esta información te ayudará a imaginarte los obstáculos, las oportunidades y las complicaciones de la infiltración en sí. Además, con los detalles del lugar y de sus adversarios, podrás improvisar de forma más eficaz cuando los PJs hagan algo inesperado!

CD normal, difícil o muy difícil, o una prueba utilizando una habilidad de Saber apropiada a tu posible contacto.

Éxito Consigues el contacto y ganas 1 PV.

Fallo No consigues el contacto.

Fallo crítico Insultas o asustas de alguna forma al contacto. Todo intento futuro sufre un penalizador -2 por circunstancia.

Especial Muchos fallos críticos fallidos podrían hacer que el contacto vaya de alguna forma contra los PJs, probablemente incrementando los Puntos de Notoriedad del grupo.

RUMORES

TIEMPO LIBRE SECRETO

Buscas rumores acerca del objetivo de la infiltración. Haz una prueba de Diplomacia normal, difícil o muy difícil.

Éxito crítico Obtienes información privilegiada acerca de la ubicación o grupo en el que intentas infiltrarte. Esto te concede un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas futuras que intentes para las actividades de preparación de esta infiltración. Si compartes esta información, aquellos con quienes la compartes también obtienen este bonificador.

Éxito Obtienes información privilegiada acerca de la ubicación o grupo donde intentas infiltrarte.

Fallo No averiguas nada.

Fallo crítico Oyes algunos rumores erróneos y sufres un penalizador -2 por circunstancia a tu siguiente prueba para una actividad de preparación. Corre la voz de que estás preguntando por dicho grupo o individuo, lo que incrementa en 1 tus Puntos de Notoriedad.

SOBORNAR A UN CONTACTO

TIEMPO LIBRE SECRETO

Coste Un soborno valorado en, por lo menos, una décima parte del Efectivo por PJ adicional indicado en la Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel (*Reglas básicas*, pág. 509). Doblar esta cantidad concede un bonificador +2 por circunstancia a la prueba.

Requisitos Has conseguido Obtener un contacto (ver más abajo)

Ofreces un soborno a tu contacto para que te ayude de alguna forma a dar el golpe. Haz una prueba de Diplomacia o de Engaño con una CD difícil o muy difícil.

Éxito El contacto acepta el soborno y tú ganas 1 PV.

Fallo Crees que has sobornado a tu contacto con éxito y ganado 1 PV, pero de hecho el contacto informa a la oposición del intento de soborno, agregando 1 PN a la infiltración. El DJ puede revelar que este Punto de Ventaja no concede beneficio alguno en cualquier momento durante la infiltración, de acuerdo con el relato.

Fallo crítico Como fallo, pero agregando 2 PN a la infiltración.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

REPUTACIÓN

A veces es crucial saber qué opinión merecen los PJs a los grupos de personas. Aquí es donde entra en juego la reputación. El subsistema de reputación es una forma sencilla de usar Puntos de Victoria para determinar qué posición tienen los PJs en relación a tales grupos.

La reputación es un sistema de entre medio y largo plazo en que los PJs acumulan o pierden Puntos de Reputación frente a un grupo de personas en particular, ya se trate de un gremio, un gobierno, una iglesia, una aldea o cualquier cosa en la que puedas pensar. Los PJs obtienen Puntos de Reputación haciendo favores a la organización hasta un máximo de 50, y los pierden causándole perjuicios, hasta un mínimo de -50.

FAVORES

Cada favor que los PJs llevan a cabo para un grupo suele concederles Puntos de Reputación para con el mismo.

- Los favores menores son tareas sencillas y básicas que no requieren mucho esfuerzo de un PJ o mucho tiempo en la mesa. Los favores menores conceden 1 Punto de Reputación.
- Los favores moderados requieren una cantidad significativa de esfuerzo y a menudo se tarda una sesión o una parte notable de una sesión en completarlos. Los favores moderados conceden 2 Puntos de Reputación.
- Los favores mayores son tareas de peso, normalmente una misión completa que implica diversas sesiones de juego. Los favores mayores conceden 5 Puntos de Reputación.

PERJUICIOS

Por otra parte, los perjuicios son un cajón de sastre para todas las formas en las que los PJs podrían irritar a un grupo, ya sea de forma maliciosa y planificada por su parte o simplemente por accidente. A diferencia de los favores, los perjuicios no tienen una correspondencia tan fácil con el tiempo del juego; una acción rápida pero particularmente indignante podría ser un perjuicio mayor. Los perjuicios normalmente hacen perder Puntos de Reputación a los PJs.

- Los perjuicios menores podrían ser deslices pequeños pero significativos, o faltas de respeto o molestias acumuladas. Los perjuicios menores restan 1 Punto de Reputación.
- Los perjuicios moderados son algo más que una mera molestia o fastidio, y suelen significar que los objetivos del grupo han sido entorpecidos de forma significativa o que se ha violado un aspecto fundamental de las creencias del grupo de una forma significativa pero no indignante. Los perjuicios moderados restan 2 Puntos de Reputación.

- Los perjuicios mayores implican una acción increíblemente antagónica para un grupo, por lo general un solo acto ostentoso, como por ejemplo frustrar el apocalíptico plan del día del juicio final de una cábala. Los perjuicios mayores restan por lo menos 5 Puntos de Reputación, o más si son particularmente indignantes. Podrían ser tan terribles que los PJs perdieran de inmediato todos sus Puntos de Reputación, y además otros 5.

REPUTACIONES

Los PJs suelen empezar con una reputación de 'ignorados' con la mayor parte de grupos, puesto que muchos grupos nunca han oído hablar de ellos. Si son particularmente famosos o infames entre los grupos relacionados, los PJs podrían empezar con una reputación diferente a tu elección. La reputación se generaliza al grupo en su conjunto, pero un PNJ individual podría tener una opinión diferente.

IGNORADOS

O bien los PJs no están en el radar de dicho grupo, o el grupo conoce a los PJs, pero en general es ambivalente en relación a ellos. Éste es el valor por defecto para los PJs con la mayoría de grupos, y no acarrea ni beneficios ni perjuicios especiales.

APRECIADOS

Los PJs se han ganado el favor de este grupo. Muchos miembros del grupo conocen a los PJs y quienes lo hacen suelen ser amistosos para con ellos. Con esta reputación, tan solo granjean Puntos de Reputación los favores moderados y mayores; ahora hace falta más para impresionar 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 de ellos. Muchos miembros del grupo son solícitos hacia los PJs, y los que no, son amistosos. Tan sólo los favores mayores granjean Puntos de Reputación.

VENERADOS

El grupo venera a los PJs como héroes y celebridades. Todos los miembros han oído hablar de ellos, son solícitos para con ellos

TABLA 3-2: REPUTACIONES

Reputación	Puntos de Reputación	Aumentan si	Disminuyen si
Venerados	30 a 50	Favor mayor	Perjuicio moderado o mayor
Admirados	15 a 29	Favor mayor	Cualquier perjuicio
Apreciados	5 a 14	Favor mayor o moderado	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

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

y correrían riesgos graves para ayudarles. Tan sólo los favores mayores granjean Puntos de Reputación y tan solo los perjuicios moderados o mayores pueden reducirlos.

MENOSPRECIADOS

Los PJs tienen mala reputación entre los miembros de este grupo. Muchos miembros del grupo conocen a los PJs y son inusualmente malintencionados para con ellos. Con esta reputación, tan solo los perjuicios moderados y mayores reducen los Puntos de Reputación.

ODIADOS

Los PJs se han ganado la ira de este grupo. La amplia mayoría del grupo conoce a los PJs y tiene una opinión extremadamente desfavorable para con ellos. Muchos miembros del grupo son hostiles hacia los PJs, y los que no, son malintencionados. Cuando se le presente una oportunidad fácil de dañar a los PJs, el grupo la aprovechará de inmediato. Sólo los perjuicios mayores pueden reducir aún más los Puntos de Reputación.

PERSEGUIDOS

El grupo persigue activamente a los PJs como chivos expiatorios o némesis, incluso incurriendo en costes significativos. Todos los miembros han oído hablar de los PJs, son hostiles hacia ellos y correrían riesgos graves para frustrar sus planes o destruirlos. Tan sólo los perjuicios mayores pueden reducir aún más los Puntos de Reputación, y tan solo los favores moderados o mayores pueden incrementarlos.

CÓMO DIRIGIR LA REPUTACIÓN

El uso de Puntos de Reputación entre bambalinas te permite llevar la cuenta del estatus de los PJs respecto a una gran variedad de grupos o de facciones de tu campaña, basándote en las acciones y en las elecciones de los PJs. Esto es especialmente útil en una campaña de mundo abierto u otra estructura con numerosas posibilidades, ayudándote a crear una estructura reactiva y a contabilizar cómo lo llevan los PJs con grupos con los que sólo interactúan de forma ocasional. Cuando los totales de puntos no encajen con el relato, usa el sentido común. Por ejemplo, si los PJs están siendo perseguidos por la guardia de la población porque el alcalde es corrupto, pero después llevan a cabo una misión principal que revela la culpabilidad del alcalde y salvan la población, podrían saltar de la reputación más negativa posible a una mucho más positiva. De forma similar, los enemigos de los PJs podrían incriminarlos, dañando su reputación, aunque no hubieran hecho nada malo.

LA REPUTACIÓN EN EL JUEGO ORGANIZADO DE LA SOCIEDAD PATHFINDER

El Juego organizado de la Sociedad *Pathfinder* utiliza una versión del subsistema de reputación para con diversas facciones, con el fin de ofrecer beneficios únicos a los diferentes personajes, y diferentes umbrales de Puntos de Reputación adaptados a la estructura del Juego organizado. ¡Échale una ojeada que te inspire para la reputación de tu propia partida!

DUELOS

A veces el conflicto se vuelve personal. No es el grupo entero contra un desafío, sino un solo personaje luchando contra las habilidades de un solo adversario. En muchas sociedades, los duelos se consideran formas razonables de resolver diferencias individuales, aunque otros consideran dichas prácticas (especialmente las variedades más letales) como una afrenta salvaje a la ley y el orden. Los duelos pueden adoptar diversas formas, y esta sección te proporciona reglas para dirigirlos.



CÓMO ORGANIZAR UN DUELO

Los participantes deben estar de acuerdo en celebrar el duelo y en ceñirse a sus reglas. Si uno de los duelistas infringe las reglas del duelo (y, lo que es más importante, le descubren haciéndolo), pierde, sufriendo cualquier penalizador acordado al aceptar el desafío. A continuación, se proporcionan unas cuantas reglas de duelo.

COMPETIR EN SOLITARIO

Es costumbre que cada participante debe competir por sí solo y no puede recibir ayuda de fuentes externas. Sin embargo, algunos duelos enfrentan entre sí a parejas de combatientes (o bien todos juntos, o bien por relevos).

UTENSILIOS LIMITADOS

Los participantes acuerdan qué utensilios utilizar, incluyendo armas y objetos mágicos, antes de empezar el duelo. La mayoría de duelos que no implican magia limitan a sus participantes a las armas cuerpo a cuerpo y prohíben el uso del veneno. Algunos duelos prohíben el uso de armas de asta y otras armas con alcance. Un duelo de lanzamiento de conjuros podría acordar un número aproximadamente igual de objetos mágicos, y un límite sobre la potencia (en términos del juego, el nivel) de los objetos. Algunos duelos de lanzamiento de conjuros podrían prohibir determinado tipo de ellos, como por ejemplo los de convocación o los de nigromancia.

DURACIÓN

Los duelos de combate duran normalmente hasta la primera sangre (acertar e infligir daño) o hasta que uno de los duelistas es derribado. La mayoría de duelos permiten que un participante se rinda, lo que significa que concede la victoria a su oponente, aunque a veces esto podría disminuir su estatus social. Los duelos de talento suelen implicar diversos turnos iguales en los que los duelistas muestran su capacidad.

ARBITRAJE

La mayoría de duelos son supervisados por un tercero que se asegura de que los duelistas no infringen las reglas del duelo, inadvertidamente o haciendo trampas. Allí donde los suelos son legales, suele ocuparse un alguacil o magistrado. En otros lugares, el juez es un clérigo u otra figura respetada. Normalmente, el DJ interpreta al juez.

DUELOS DE COMBATE

A diferencia de los demás subsistemas de este capítulo, un duelo de combate funciona casi igual que un encuentro de combate normal, con algunas excepciones. Estas reglas requieren de un centrado excepcional por parte de los dos duelistas y el árbitro, y por lo tanto no están disponibles en un combate normal.

ACCIONES DE INICIATIVA Y DUELOS

A diferencia de un combate típico, los duelistas tiran iniciativa al inicio de cada asalto de combate. Cada asalto, el combatiente puede elegir entre usar Engaño, Intimidación o Percepción al tirar iniciativa. Como quiera que un duelista puede actuar dos veces seguidas, las duraciones que llegan hasta el principio de su siguiente turno podrían funcionar de una forma un poco rara. Un duelista que actúa en segundo lugar puede evitar dichas aptitudes en ese turno, o puede elegir actuar segundo si gana la iniciativa en el siguiente asalto.

Si el duelista dispone por lo menos de nivel entrenado en cualquier elección de iniciativa que elige, obtiene la reacción de duelo correspondiente durante ese asalto: Insistencia amedrentadora para Intimidación, Paso lateral engañoso para Engaño o Sentir la debilidad para Percepción. Ninguno de los duelistas es consciente del tipo de tirada que utiliza el otro para la iniciativa; la sorpresa y el uso de las acciones de duelo forman parte de las estrategias del mismo. Los familiares y compañeros animales, incluso si están permitidos en el duelo, no pueden utilizar dichas acciones, ni tampoco los espectadores.

INSISTENCIA AMEDRENTADORA ↻

FLORITURA

Desencadenante Das un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu oponente, pero aún no has tirado los dados.

Requisitos Estás en un duelo, dispones de nivel entrenado en Intimidación y has hecho una prueba de Intimidación para tu iniciativa este asalto.

Si aciertas, tu oponente queda asustado 1. Si tu oponente está utilizando Percepción para la iniciativa cuando se utiliza esta aptitud, en su lugar queda asustado 2.

PASO LATERAL ENGAÑOSO ↻

DESVENTURA

Desencadenante Un oponente te impacta, pero no obtiene un impacto crítico, con un Golpe cuerpo a cuerpo.

Requisitos Estás en un duelo, dispones de nivel entrenado en Engaño y has hecho una prueba de Engaño para tu iniciativa este asalto.

Atraes a tu enemigo y te retiras en el último momento. El oponente desencadenante debe tirar de nuevo y utilizar el segundo resultado. Si tu oponente está utilizando Intimidación para la iniciativa cuando se usa esta aptitud, también sufre un penalizador -2 por circunstancia a la segunda tirada de ataque.

SENTIR LA DEBILIDAD ↻

Desencadenante Das un Golpe cuerpo a cuerpo contra tu oponente, pero aún no has tirado los dados.

Requisitos Estás en un duelo, dispones de nivel entrenado en Percepción y has hecho una prueba de Percepción para tu iniciativa este asalto.

Eliges un momento preciso para atacar, lo que te concede ventaja. Tu oponente está desprevenido contra el ataque. Si tu oponente está utilizando Engaño para la iniciativa cuando se usa esta aptitud, en su lugar queda desprevenido hasta el inicio de su siguiente turno.

CÓMO ACABAR EL DUELO

El duelo acaba cuando el árbitro 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 después de su final, ambos deben tirar iniciativa y proseguir con un combate normal.

DUELOS DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Igual que los duelos de combate, los duelos de lanzamiento de conjuros tienen lugar en modo de encuentro, pero sus reglas no están disponibles durante el combate normal. Suelen ser más organizados que los duelos de combate. Muchos duelos de lanzamiento de conjuros prohíben cualquier tipo de combate excepto el lanzamiento de conjuros. En ellos normalmente los duelistas se alternan para lanzar todos los conjuros que pueden durante un turno, concediendo a sus rivales la oportunidad de contrarrestar los conjuros si pueden.

ACCIONES DE INICIATIVA Y DUELOS

En la mayoría de casos, cada duelista tira iniciativa de la forma normal y procede en dicho orden de iniciativa durante todo el duelo, a diferencia de un duelo de combate. Cada duelista puede hacer una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión en lugar de Percepción. Si están entrenados en dicha habilidad, obtienen el foco de tradición de la misma, lo que les permite centrarse en una determinada escuela de magia que corresponde a la prueba que han hecho para su tirada de iniciativa. También obtienen la reacción Contra de duelo, que permite a un duelista contrarrestar el conjuro de su oponente si su foco de tradición coincide con la tradición del conjuro. También obtienen la acción Cambiar foco de tradición, que permite cambiar la tradición de un duelista a una diferente. Los familiares y compañeros animales, incluso si están permitidos en el duelo, no pueden utilizar dichas acciones, ni tampoco los espectadores.

Cuando se mezclan un duelo de lanzamiento de conjuros y uno de combate, utiliza las reglas de iniciativa para los duelos de combate, pero permite a los duelistas tirar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión para sus pruebas de iniciativa. Siguen obteniendo la reacción Contra de duelo y la acción Cambiar foco de tradición, aunque esta última es menos útil en los duelos de combate.

CONTRA 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.

Gastas un conjuro preparado o un espacio de conjuro. A continuación, intentas contrarrestar el conjuro desencadenante con el conjuro gastado.

CAMBIAR EL FOCO DE TRADICIÓN ↻

Requisitos Estás en un duelo y tienes el nivel entrenado en la habilidad de la tradición a la que cambia su foco (Arcanos para arcano, Ocultismo para ocultismo, Naturaleza para primigenio o Religión para divino).

Cambias tu foco de tradición a otra tradición mágica.

CÓMO ACABAR EL DUELO

Igual que en un duelo de combate, un duelo de lanzamiento de conjuros acaba cuando el árbitro confirma la condición de victoria, cuando determina que uno de los duelistas ha hecho trampas o cuando uno de los duelistas se rinde. Igual que en un duelo de combate, si alguno de los combatientes intenta continuar el duelo después de que haya acabado, los combatientes deben tirar iniciativa y proceder con un combate normal.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

LIDERAZGO

Si bien muchos grupos de PJs son héroes aislados que trabajan por su cuenta, otros grupos prefieren reunir aliados y construir nuevas organizaciones propias. ¡El subsistema de liderazgo permite a tus PJs hacer justamente eso!

El de liderazgo es un subsistema a largo plazo que permite a uno o a más PJs establecer una organización naciente y acumular seguidores a lo largo del tiempo. Este subsistema proporciona una forma flexible de reflejar la creciente influencia del grupo en el mundo que les rodea y en conexión con él mediante sucesos de tiempo libre y beneficios periódicos similares a los obtenidos por unirse a una organización existente en el mundo de juego. La organización puede entrar en juego tan solo durante el tiempo libre, puede proporcionar semillas de aventura o incluso jugar un papel principal en una campaña.

NIVELES DE ORGANIZACIÓN

Cada organización tiene un nivel entre 1 y 20. Una organización por debajo del nivel 1 no tiene seguidores; es tan solo un grupo normal de PJs. A diferencia de muchos otros subsistemas de este capítulo, para subir de nivel una organización en el subsistema de liderazgo no hace falta acumular puntos. En su lugar, ¡es el propio proceso de hacer crecer la organización lo que hace que suba de nivel! Como recompensa por misiones, escenas de Interpretación o tener éxito en otros subsistemas (particularmente influencia o reputación), los PJs pueden añadir un PNJ seguidor a su organización. Al principio, tan solo unos pocos PNJs de nivel 0 siguen a los PJs, pero conforme el grupo obtiene más seguidores, también los obtiene de mayor nivel, así como cierto número de lugartenientes de nivel aún mayor para dirigir a los grupos de seguidores. Una vez que una organización ha reclutado suficientes seguidores, sube de nivel, lo que incrementa el número máximo de seguidores, el número de lugartenientes y el nivel de rango de dichos lugartenientes.

TABLA 3-3: ESTADÍSTICAS DE LA ORGANIZACIÓN POR NIVEL

Nivel	Seguidores	Niv. máx. de los seguidores	Lugartenientes	Niv. de los lugartenientes
1	1-2	0	—	—
2	3-4	0	—	—
3	5-6	0	1	1
4	7-9	0	1	1
5	10-13	0	1	1
6	14-18	1	2	2
7	19-27	1	2	2
8	28-36	1	3	2-3
9	37-53	1	4-5	2-3
10	54-75	2	6-7	3-4
11	76-99	2	8-10	3-4
12	100-150	2	11-15	3-5
13	151-215	2	16-22	3-5
14	216-300	3	23-30	4-6
15	301-425	3	31-42	4-6
16	426-600	3	43-60	4-7
17	601-850	3	61-85	4-7

18	851-1,200	4	86-120	5-8
19	1,201-1,700	4	121-170	5-8
20	1,701-2,400	4	171-240	5-9

BASE DE OPERACIONES

Por encima de las organizaciones muy pequeñas, los PJs necesitan algún tipo de base de operaciones para la suya. Esto permite que la organización funcione y crezca tal y como se pretende. Por ejemplo, si los PJs dirigen un ejército de mercenarios, podrían disponer de una fortaleza para entrenar y como base para defender el área circundante. Si bien las organizaciones suelen obtener una base de operaciones casi desde que empiezan, deben tener una cuando llegan a 6.º nivel, a menos que la historia de la organización exija otra cosa. Una base de operaciones no tiene por qué ser algo inmóvil: una caravana, circo o buque insignia (o flota, para una organización mayor) podría funcionar bien para las organizaciones ambulantes.

PNJS DE LA ORGANIZACIÓN

Los seguidores y los lugartenientes son PNJs no combatientes de los niveles indicados en la Tabla 3-3: 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 determinado que del siguiente nivel superior. Esto te permite estimar rápidamente la composición de niveles de los miembros de la organización, pero por supuesto puedes cambiar los niveles de diversos seguidores como prefieras. Cuando se incrementa el nivel mínimo de los lugartenientes, o bien los de bajo nivel suben hasta el nuevo mínimo, o bien se convierten en seguidores de lugartenientes más poderosos que reclutan los PJs, lo que mejor encaja con la historia.

Los seguidores y los lugartenientes son leales a los PJs y a su organización, trabajando para mantenerla, a 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 las expansiones necesarias para albergar la creciente actividad cuando su organización sube de nivel; los seguidores y los lugartenientes se ocupan de todo eso. Pero similarmente, estos seguidores y lugartenientes nunca se implican en las aventuras de los PJs, ni proporcionan magia o trabajo gratuitos.

ALLEGADOS Y NUEVOS PJS

Si bien los seguidores y los lugartenientes que definen el avance de una organización nunca acompañan a los PJs en sus aventuras, a veces la organización es el gancho de trama perfecto para presentar a un PNJ que sí viajará con el grupo, o un nuevo personaje que espera unirse al mismo. Por ejemplo, si los PJs dirigen un ejército de mercenarios, un oficial en alza

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE

podría convertirse en un nuevo PJ. Trata a dichos allegados PNJs y a los nuevos PJs igual que a cualquier otro personaje adicional del grupo, con una historia enriquecida que les vincula a los PJs.

CÓMO DIRIGIR EL LIDERAZGO

Cuando diriges una partida con el subsistema de liderazgo, añadir PNJs nuevos que se unen a la causa de los PJs se convierte en un tipo de recompensa que deberías concederles de forma consistente a lo largo de la campaña. Para un ritmo de crecimiento típico, concede a los PJs suficientes seguidores para que la organización suba de nivel aproximadamente al mismo ritmo que ellos. En algunos casos, te podría interesar que ese ritmo varíe, a veces drásticamente. Quizás los PJs de 10.º nivel tienen una organización de 20.º nivel con los lugartenientes más destacados casi tan potentes como ellos, o quizás sólo empezaron a reunir seguidores a 15.º nivel y empiezan su organización desde cero como organización de 1.º nivel.

SUCESOS DE LIDERAZGO

Durante el tiempo libre o a lo largo de largos periodos de tiempo en que los PJs no están en tiempo libre pero su organización opera tras las bambalinas, deberías proporcionar sucesos especiales de liderazgo de forma periódica. Estos sucesos se añaden a los que proporcionarías normalmente a los PJs durante el tiempo libre. Deberías utilizar una buena mezcla de las siguientes tres categorías.

Oportunidad: surge la oportunidad para los PJs de coger el timón de su organización tomando una decisión que hace que ésta vaya hacia delante, y cuyas consecuencias suelen ir de neutrales a una mezcla de entre buenas y malas. Por ejemplo, el Consorcio de Aspis ofrece a los PJs un contrato para almacenar sus mercancías en el fuerte mercenario de los PJs. Aceptar representa dinero para los PJs, pero también tener que ocuparse de las desagradables mercancías del consorcio. Rechazar la proposición podría molestar al consorcio, pero permite a los PJs mostrar sus prioridades entre la conciencia y el dinero

Problemas: algo anda mal en la organización, requiriendo la atención o la asistencia de los PJs para solucionarlo. Quizá la cofradía de ladrones se tiene que enfrentar a un capitán de la guardia nuevo e inteligente y necesita ayuda de los PJs por su seguridad. Normalmente los recursos que los PJs tienen que invertir para resolver los problemas deberían ser menores que los beneficios caídos del cielo para asegurarse de que la organización les proporciona un beneficio sustancial, en lugar de simplemente sacar lo comido por lo servido.

Caído del cielo: la organización ha recibido un beneficio inesperado que ayuda a los PJs. Se trata normalmente de acceso a una opción poco común: quizá la organización ha investigado un nuevo conjuro o ha descubierto la técnica de una dote poco común. Sin embargo, podría tratarse de dinero o recursos adicionales, pistas para las aventuras de los PJs, prestigio político o cualquier otra cosa que te puedas imaginar. Los jugadores podrían incluso sugerir unas cuantas opciones en las que sus seguidores y lugartenientes podrían trabajar para proporcionarte algunas ideas.

EXPLORACIÓN DE HEXÁGONOS

Pocas actividades categorizan la aventura como la exploración pura de unas tierras vírgenes desconocidas. Dejar atrás las calles de la ciudad y las rutas comerciales y aventurarse en lo desconocido puede poner a prueba el temple de los aventureros más expertos, 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 usar en su lugar el subsistema de exploración de hexágonos (NdT: en esta sección, consideraremos 'casilla' y 'hexágono' como sinónimos; su propio título es un juego de palabras entre 'explorar' y 'hexplorar'). Este es un método en el que un mapa terrestre se divide en secciones individuales hexagonales de territorio. Durante su exploración, los PJs exploran hexágonos individuales, encontrando lugares interesantes, secretos, recursos y peligros.

El ritmo de viaje se mide en días en lugar de en horas o minutos. Esto significa que elegir actividades de exploración de hexágonos se parece más a elegir actividades de tiempo libre que actividades de exploración. Cada día, los PJs exploran o recorren una región de las tierras vírgenes medida en hexágonos de un mapa para cartografiarla, descubrir recursos, forraje real, buscar lugares de interés y hacer un reconocimiento en busca de potenciales enemigos y aliados.

La exploración de hexágonos es ideal para las campañas de tipo mundo abierto, en que los jugadores tienen libertad para fijar el rumbo de su propia aventura. El DJ coloca en una zona lugares y situaciones interesantes que los jugadores exploran en cualquier orden que les parece oportuno.

CÓMO DISEÑAR UN MAPA DE EXPLORACIÓN DE HEXÁGONOS

La mejor forma de cartografiar la zona es con una retícula hexagonal. Cada hexágono representa una zona discreta de 12 millas (unos 19 km) de esquina a esquina, que se puede recorrer y explorar en aproximadamente 1 día incluso por grupos que se mueven lentamente. Los hexágonos marcan la distancia que el grupo recorre mientras explora y define los límites de ciertos tipos de terreno.

Al diseñar tu mapa hexagonal, es mejor que cada hexágono represente un tipo de terreno principal. Esto no significa que sea el único rasgo del terreno en ese hexágono, pero es el tipo predominante y representa los desafíos de atravesar y explorar dicho hexágono. También puedes poner en tu hexágono otros elementos: un río o una carretera podría serpentear por la zona, o podría contener un castillo, una cueva, una aldea, un fuerte o algún otro tipo de escenario de encuentro. Puedes trazar rápidamente tu mapa utilizando tan solo unos pocos colores, algunos símbolos básicos y letras o números como referencia.

Pero esto es sólo el principio. Este mapa detallado es tu mapa del DJ, que contiene todos los secretos a descubrir por los PJs. Entrega a los jugadores un mapa en blanco que pueden rellenar conforme exploran las tierras vírgenes casilla a casilla. Cuanto más exploren, más se parecerá su mapa al tuyo.

COMO POBLAR LOS HEXÁGONOS

Al poblar un mapa de exploración de hexágonos, ten en cuenta que tienes poco control sobre qué áreas van a querer explorar primero los jugadores, o si siquiera van a explorarlas. Como quiera que la

exploración de hexágonos lleva a un juego no lineal, dirigido por los jugadores, considera proporcionar ganchos en los encuentros y lugares para que exploren en diversas direcciones a partir de su punto de partida. Puedes proporcionar alguna dirección con trabajos como explorar un lugar a beneficio de un PNJ, escoltar viajeros, entregar mercancías o explorar una región para un noble local. Esto suele conducir a un encuentro fijo (ver a continuación).

ENCUENTROS FIJOS

Incluso una aventura de mundo abierto tiene un relato o es el escenario de múltiples relatos. Los encuentros fijos, ya se trate de un solo encuentro o de un lugar de aventuras completo, pueden ser puntos importantes en el relato que hay tras la exploración de los PJs. Se trata normalmente de los puntos del mapa que los PJs están buscando, y el descubrimiento de un encuentro fijo a menudo incorpora al relato puntos que conducen al siguiente.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Puedes incorporar peligros adicionales a la exploración de hexágonos incluyendo encuentros aleatorios, que pueden adoptar la forma de rasgos interesantes, peligros naturales o criaturas nativas del terreno. Crear por adelantado una serie de listas cortas, cada una de las cuales incluye una mezcla de tres tipos de encuentro (inofensivos, peligros y encuentros de criatura) te puede resultar útil. A continuación, prepara tablas para distribuir al azar los resultados, o simplemente elige qué encuentro te parece que va a funcionar mejor para tu narrativa de exploración de hexágonos cuando tengan lugar estos encuentros (tal y como se describe en Encuentros aleatorios en la pág. 173). A menudo es más fácil crear una lista por terreno que para cada casilla. Las casillas de bosque podrían tener su propia lista de encuentros aleatorios mientras que las llanuras que hay más allá podrían tener una lista diferente, quizá con algunos solapamientos.

Un encuentro inofensivo es simplemente eso: el grupo no corre peligro alguno en él. Los encuentros inofensivos pueden ser oportunidades para dar forma al mundo con trocitos interesantes de aderezo, como por ejemplo un santuario a un dios menor en una cuneta, oportunidades para que el grupo interactúe con otros viajeros o simplemente momentos interesantes o notorios en el camino, como una tormenta eléctrica distante y deslumbrante.

Los encuentros de peligro pueden incluir los que se encuentran en la sección de Peligros de las págs. 520 a 529 de las *Reglas básicas* y en las págs. 77 a 81 de este libro, principalmente los peligros medioambientales y las apariciones. También puedes crear tus propios peligros utilizando las reglas de Construcción de peligros de la pág. 74.

Los encuentros con criaturas pueden utilizar las que se encuentran en el *Bestiario*, o puedes crear las tuyas propias utilizando las reglas de Construcción de criaturas de la pág. 56.



Planifica tus encuentros de peligros y de monstruos con cierto grado de flexibilidad para poderlos acomodar al nivel actual de tus PJs, quizá creando un encuentro de nivel menor e incluyendo notas sobre cómo escalarlo. Alternativamente, si quieres dirigir una exploración de hexágonos más desafiante o de mundo abierto, no los adaptes en absoluto a tus jugadores. Crea una buena variedad de encuentros, algunos de los cuales deberían ser tan potentes que la táctica correcta fuera salir corriendo. Incluso puedes crear una persecución para que la huida sea emocionante (Consulta Persecuciones en la pág. 156).

TERRENO

Si bien cada hexágono debería tener un tipo de terreno predominante, tu terreno puede cobrar vida utilizando la información de la sección Entorno de las págs. 512 a 519 de las *Reglas básicas*. Un hexágono podría incluir un río o una carretera, que pueden atravesar el terreno, haciendo más fácil que los PJ recorran el hexágono, mientras sigan el mismo curso. Además, cada uno podría tener rasgos especiales como recursos y secretos (consulta la barra lateral Tipos de terreno de la pág. 172).

GENERACIÓN DE MAPAS HEXAGONALES ALEATORIOS

Si te gustaría crear tu mapa al azar, empieza seleccionando un hexágono en un mapa en blanco como punto de partida. Después decide el tipo de terreno para dicho punto de partida o haz una tirada en la Tabla 3-4: Tipo de terreno aleatorio. A partir de dicho punto, deja que los jugadores decidan en qué dirección se mueven. Si exploran una casilla hasta ese momento inexplorada, genera la casilla tirando 1d20 en la Tabla 3-4 y en la Tabla 3-5:

Rasgo de terreno aleatorio para determinar un tipo y un elemento para dicho hexágono.

Aplica el sentido común cuando adjudiques terreno de esta forma. A menos que haya magia de por medio, es poco probable que aparezca una zona de hielo ártico en el corazón del desierto (aunque imaginarse qué ha dado lugar a semejante anomalía podría conducir más adelante a un encuentro o a una subtrama interesante).

TABLA 3-4: TIPO DE TERRENO ALEATORIO

1d20	Resultado
1 a 3	Llanuras
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

TABLA 3-5: RASGO DE TERRENO ALEATORIO

1d20	Resultado
1 a 3	Punto de referencia Un rasgo con algún significado, que distingue el hexágono como notable.
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	Normal Una representación normal del tipo de terreno.



TIPOS DE TERRENO

Los siguientes son ejemplos de los tipos de terreno que puedes utilizar al crear tu mapa de exploración de hexágonos. La sección proporciona la dificultad de atravesar dicho terreno (abierto, difícil o terreno difícil mayor) y los recursos y secretos potenciales que allí se encuentran.

ACUÁTICO

Terreno normalmente requiere un bote o una Velocidad de nadar; depende de la fuerza de las corrientes y del clima

Recursos marisco, coral, perlas, naufragios

Secretos islas remotas llenas de monstruos, comunidades aisladas, piratas, ciudades inundadas o submarinas con criaturas acuáticas

ÁRTICO

Terreno normalmente terreno difícil o terreno difícil mayor

Recursos poca comida (témpanos de hielo que permiten pescar, terrenos de reproducción de focas o ballenas)

Secretos pasos descongelados que permiten el paso de los navíos, cavernas ocultas, comunidades aisladas de habitantes del Ártico

BOSQUE

Terreno normalmente terreno difícil, o terreno difícil mayor en una jungla densa

Recursos flora y fauna diversas, remedios naturales, caza abundante

Secretos campamentos de bandidos, círculos de piedra druidicos, claros tocados por las hadas o círculos de hongos

DESIERTO

Terreno normalmente terreno difícil o terreno difícil mayor

Recursos reservas de agua (fuentes subterráneas, oasis y arroyos), riqueza mineral

Secretos civilizaciones olvidadas bajo las dunas

LLANURAS

Terreno terreno abierto

Recursos plantas útiles (lino o algodón)

Secretos artefactos abandonados tras una batalla histórica, objetos de valor enterrados por forajidos para su recuperación posterior

MONTAÑA

Terreno normalmente terreno difícil mayor o terreno difícil para las colinas

Recursos minerales (incluyendo oro, plata y gemas)

Secretos pasos ocultos, torres de vigilancia o puntos de parada construidos por un imperio cercano, guaridas de dragones, escondites de bandidos

PANTANO

Terreno normalmente terreno difícil mayor

Recursos materiales útiles para medicinas o venenos

Secretos campamentos de asaltantes fluviales, restos y equipo de viajeros desafortunados, lugares de significado místico

CÓMO DIRIGIR LA EXPLORACIÓN DE HEXÁGONOS

Una vez tienes preparado tu mapa de exploración de hexágonos, ¡es el momento de que los PJs empiecen a explorar! Cada día, los PJs deciden cómo quieren explorar, bien averiguando más cosas acerca de su hexágono actual, o bien pasando a un nuevo hexágono. Esto se hace declarando una o más actividades de exploración de hexágonos para ese día. Dichas actividades adoptan dos formas: de grupo o individuales. El número de actividades de exploración de hexágonos que el grupo puede llevar a cabo cada día se basa en la Velocidad de su miembro más lento. Si un grupo está dispuesto a dividirse, los miembros más rápidos pueden llevar a cabo más actividades de exploración de hexágonos basándose en su propia Velocidad, pero dicha decisión podría ser letal dada la amenaza de los encuentros aleatorios. Un grupo que se mueve a una Velocidad de 10 pies (3 m) o menos es tan lento que no puede ni siquiera atravesar un hexágono de terreno abierto en un solo día; semejante grupo necesita 2 días para cada actividad de exploración de hexágonos.

TABLA 3-6: ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN DE HEXÁGONOS POR DÍA

Velocidad	Actividades por día
10 pies (3 m) o menos	½
15 a 25 pies (4,5 a 7,5 m)	1
30 a 40 pies (9 a 12 m)	2
45 a 55 pies (13,5 a 16,5 m)	3
60 pies (18 m) o más	4

Este ritmo supone que los PJs se toman su tiempo para acampar y descansar a intervalos saludables. Cuando empieza un nuevo día de exploración de hexágonos, el grupo puede decidir llevar a cabo una marcha forzada si no hay nadie del grupo fatigado. Hacerlo así les otorga una actividad de Viaje adicional (o una actividad completa de Viaje cada día si su Velocidad es de 10 pies [3 m] o menos), pero ésta es la única actividad que pueden llevar a cabo ese día. Un personaje puede participar en una marcha forzada de forma segura durante tantos días como su modificador por Constitución (mínimo 1 día). Cualquier día adicional de marcha forzada deja fatigado a un personaje hasta que invierte todo un día de tiempo libre descansando.

ACTIVIDADES DE GRUPO

Las actividades de grupo requieren que todo el grupo trabaje junto para ser efectivo; estas actividades cuentan para todo el grupo como una de las actividades de exploración de hexágonos del día. Por ejemplo, si el grupo tiene 2 actividades de exploración de hexágonos por día y decide Viajar y llevar a cabo un Reconocimiento, nadie puede llevar a cabo ninguna actividad adicional de exploración de hexágonos ese día. Hay dos actividades de grupo: Viaje y Reconocimiento.

VIAJE

MOVIMIENTO

Avanzáis moviándoos a un hexágono adyacente. En terreno abierto, como por ejemplo una llanura, utilizar 1 actividad de Viaje permite moverse de una casilla a otra adyacente. Atravesar un hexágono de

terreno difícil (como por ejemplo un bosque o desierto típico) requiere 2 actividades de Viaje y las casillas de terreno difícil mayor (como por ejemplo una montaña empinada o un pantano típico) requieren 3 actividades de Viaje para atravesarlas. Utilizar un camino representa recorrer un tipo de terreno un paso mejor que el circundante. Por ejemplo, si vais por un camino que atraviesa un paso de montaña, estáis en terreno difícil, no en terreno difícil mayor.

La actividad de Viaje supone que recorréis el camino a pie (o montados). Si voláis o viajáis por el agua, la mayoría de casillas son terreno abierto, aunque hay excepciones. Volar en medio de tormentas o vientos fuertes cuenta como terreno difícil o terreno difícil mayor. Navegar río abajo es terreno abierto, pero hacerlo río arriba es terreno difícil o terreno difícil mayor.

RECONOCIMIENTO

CONCENTRACIÓN

Pasáis algún tiempo cartografiando y explorando un área específica, familiarizándoos con la configuración del terreno y buscando rasgos inusuales y lugares específicos. Reconocer una sola casilla requiere tantas actividades de exploración de hexágonos como el número de actividades de Viaje necesarias para atravesarla: 1 para terreno abierto, 2 para terreno difícil, y 3 para terreno difícil mayor. Viajar por caminos no reduce el tiempo requerido para Reconocer. Una vez Reconocida la casilla, puedes Trazar el mapa de la zona para reducir tu probabilidad de perderte en dicho hexágono (ver más abajo). Encuentras automáticamente cualquier rasgo especial que no requiere una prueba para ser encontrado, y haces las pruebas apropiadas para encontrar rasgos especiales escondidos.

Por ejemplo, si estuvieras buscando una formación de roca visible entre algunas colinas, invertirías 2 actividades de exploración de hexágonos para Reconocer el hexágono, y encontrarías la formación de roca. Pero si estuvieras buscando un monasterio oculto de los tengus en alguna parte de unos bosques profundos, después de invertir 2 actividades de Reconocimiento en la casilla del bosque, tendrías que tener éxito en una prueba de Percepción como parte de tu actividad de Reconocimiento para encontrarlo.

ACTIVIDADES INDIVIDUALES

No todas las actividades de exploración de hexágonos tienen que llevarse a cabo en grupo. En lugar de utilizar una actividad de ese tipo para Viajar o Reconocer, cada miembro individual del grupo puede llevar a cabo una de estas actividades individuales.

FORTIFICAR EL CAMPAMENTO

Puedes pasar algún tiempo fortificando tu campamento para su defensa mediante una prueba con éxito de Artesanía (normalmente con una CD de nivel entrenado o experto). Quien monte guardia o defienda el campamento obtendrá un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de iniciativa y a las pruebas de Percepción para Buscar criaturas que intenten entrar furtivamente en el mismo.

TRAZAR EL MAPA DE LA ZONA

CONCENTRACIÓN

Una vez que tu grupo haya Reconocido con éxito el hexágono, podrás utilizar esta actividad para crear un mapa preciso del mismo con una prueba de Supervivencia con éxito (normalmente con una CD de nivel entrenado o experto). Cuando tengas un mapa preciso del hexágono, la CD de cualquier prueba para orientarse en el mismo se reducirá en 2.

ACTIVIDADES ACTUALES

Los personajes pueden utilizar la actividad de tiempo libre Subsistir, que sigue las mismas reglas, pero supone que la estás usando después de 8 horas o menos de exploración. Cualquier dote de habilidad u otra aptitud que permita Subsistir normalmente se sigue aplicando. En general, las diversas actividades de exploración de la barra lateral de la pág. 498 de las *Reglas básicas* (excepto Aligerar) se pueden utilizar como actividades individuales de exploración de hexágonos, igual que las acciones de habilidad del Capítulo 4 de las *Reglas básicas*, a discreción del DJ.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Al explorar, siempre hay una probabilidad de que los PJs se tropiecen con encuentros aleatorios, dependiendo del terreno. Al inicio de cada día de exploración de hexágonos, haz una prueba plana y consulta el tipo de terreno apropiado en la Tabla 3-7: Probabilidad de encuentros aleatorios. Si la prueba plana tiene éxito, los PJs tienen un encuentro aleatorio y, con un éxito crítico, tienen 2 encuentros aleatorios. Tira en la Tabla 3-8: Tipo de encuentro aleatorio para determinar el tipo de encuentro. Una vez que conoces el tipo del encuentro, puedes elegirlo en la lista que preparaste para dicha región, o bien puedes elegir uno cualquiera.

TABLA 3-7: PROBABILIDAD DE ENCUENTROS ALEATORIOS

Tipo de terreno	CD de la prueba plana*
Acuático	17
Ártico	17
Bosque	14
Desierto	17
Llanuras	12
Montaña	16
Pantano	14

* En un camino o río, reduce en 2 la CD. Si los PJs vuelan, incrementa en 3 la CD, pero elige un peligro o monstruo relevante para unos PJs capaces de volar.

TABLA 3-8: TIPO DE ENCUENTRO ALEATORIO

1d10	Encuentro
1 a 5	Inofensivo
6 a 7	Peligro
8 a 10	Criatura

CÓMO SALIR DE LA EXPLORACIÓN DE HEXÁGONOS

La mayoría de encuentros cortos no afectan el número de actividades de exploración de hexágonos que los PJs pueden llevar a cabo durante el día, pero cuando estos se embarcan en encuentros múltiples o emprenden actividades que requieren horas en lugar de minutos, querrás deducir dicho tiempo de sus actividades de exploración de hexágonos disponibles. Por el bien del relato, es mejor pensar en las actividades de exploración de hexágonos como las cosas que tienen tiempo de hacer los PJs en las horas diurnas. Por ejemplo, quizá el grupo invierte 2 de sus 3 actividades de exploración de hexágonos Reconociendo una casilla, buscando un monasterio tengu y averiguando que se trata de un extenso complejo bajo una pequeña colina boscosa. Podrías decidir que los PJs lo encuentran al atardecer, y pueden elegir entre hacer una incursión en el complejo por la noche, o bien llevar a cabo algunas actividades individuales, acampar para pasar la noche y empezar frescos al día siguiente.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

VEHÍCULOS

Un villano que huye roba un carruaje y provoca que los personajes le persigan por la ciudad, o bien los personajes encuentran un antiguo navío aéreo y deciden subirse a dar una vuelta. Sea cual sea el 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 suceda.

Los vehículos pueden interpretar muchos papeles en una partida. Podrían ser simplemente el medio mediante el cual el grupo viaja de un lugar a otro, determinando sólo el Precio a pagar por el pasaje. Pero un carromato de una caravana que resulta atacada se convierte en parte de un encuentro. En una campaña de piratas, el barco es a la vez el hogar del grupo y su arma principal.

La mayoría de las reglas de esta sección son para utilizar vehículos en encuentros, pero los vehículos también son útiles durante la exploración incluso durante el tiempo libre.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LOS VEHÍCULOS

Básicamente, los vehículos son objetos. Tienen inmunidades de objeto (*Reglas básicas*, pág. 273) y no pueden actuar. Además de las estadísticas de la mayoría de los objetos, los vehículos tienen unas cuantas estadísticas y aptitudes adicionales. Los vehículos tienen tamaño como cualquier objeto, pero sus espacios están definidos de forma más específica. Los vehículos tienen también reglas de movimiento especializadas.

TAMAÑO, ESPACIO Y CAPACIDAD

Los vehículos tienen rasgos de tamaño, pero no ocupan los mismos espacios que utiliza la mayor parte de las criaturas. En su lugar, cada vehículo tiene unas dimensiones específicas que se detallan en su bloque de estadísticas.

La mayoría de vehículos son Grandes o mayores, y muchos de ellos han sido diseñados para transportar carga. A menos que se indique lo contrario, la cantidad de carga que puede transportar un vehículo depende de su tamaño, del terreno y de la propulsión. Un caballo de tiro o una criatura similar puede, por lo general, arrastrar de forma consistente Impedimenta 100 de mercancías a lo largo del día, por lo que los vehículos de tiro pueden albergar normalmente Impedimenta 100 por cada criatura Grande que tira de ellos. Los vehículos para el agua, como por ejemplo los navíos, tienen límites que se basan más en el volumen que en el peso; un navío puede albergar más de 1.000 en Impedimenta. Los vehículos voladores pueden normalmente contener tan solo 1/10 de la Impedimenta que puede contener un vehículo para el agua, si es que quieren volar.

MOVIMIENTO Y ENCARAMIENTO

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. Cuando se mueven, los vehículos desencadenan reacciones, igual que las criaturas, o que las acciones del piloto y de cualquier pasajero.

Las criaturas pueden darse la vuelta libremente, por lo que cuando interpretas una criatura no sueles tener que establecer hacia qué dirección apunta. Sin embargo, los vehículos no pueden girar con facilidad, por lo que cuando controlas uno tienes que ser consciente de hacia qué dirección apunta. A esto se le denomina encaramiento del vehículo.

Cuando un vehículo se mueve, debe hacerlo en la dirección en la que está encarado; no se puede mover hacia atrás ni de lado, aunque puede girar gradualmente conforme avanza. La mayoría de vehículos pueden girar 90° por cada longitud de vehículo que avanzan. Por ejemplo, un carruaje de 10 pies (3 m) de longitud sólo necesita 10 pies (3 m) para girar a la izquierda. Sin embargo, un navío de guerra de 100 pies (30 m) de eslora necesitaría 100 pies (30 m) para hacer el mismo giro; dada la Velocidad de 30 pies (9 m) del navío, girar requiere normalmente diversas acciones de movimiento.

Algunas reglas especifican que un vehículo debe moverse en línea recta. Esta línea se mide desde el centro del extremo delantero del vehículo, y se puede desviar hasta 45° del encaramiento actual del mismo.

Cuando se usa un vehículo en modo de exploración, la Velocidad del mismo determina su Velocidad de viaje igual que en el caso de las criaturas (para más información, consulta la Tabla 9-2: Velocidad de viaje en la pág. 479 de las *Reglas básicas*). No hacen falta acciones de Conducir ni pruebas de pilotar para controlar un vehículo a estas velocidades.

PROPULSIÓN

Los vehículos suelen viajar por tierra, por agua o por aire, y sus velocidades indican sus tipos de terreno y de movimiento. Pero los vehículos también tienen una forma de propulsión (lo que da potencia a su movimiento) y esta propulsión a menudo tiene consideraciones adicionales.

Existen cinco tipos principales de propulsión: alquímica, mágica, de tiro, a remos y de viento. Un vehículo puede tener más de un medio de propulsión, aunque por lo general no utiliza más de uno a la vez. Por ejemplo, una galera tiene los rasgos remos y viento, lo que significa que puede navegar a vela cuando el viento es favorable, pero la tripulación puede también arriar las velas y remar cuando es necesario. El medio de propulsión del vehículo informa de las habilidades que un piloto puede utilizar para las pruebas de pilotar (pág. 175) y algunos medios de propulsión tienen reglas adicionales.

ALQUÍMICA

Propulsados por reacciones de reactivos alquímicos, combustión interna controlada, gases más ligeros que el aire o vapor, los vehículos de propulsión alquímica tienden a ser potentes, pero tienen también el potencial de ser tremendamente impredecibles. Los vehículos alquímicos se pueden a menudo pilotar mediante la habilidad Artesanía.

MÁGICA

Los vehículos propulsados mágicamente basan su energía en conjuros, objetos mágicos o en un motor completamente mágico. El sistema de propulsión mágico puede ser el objetivo de efectos de contrarrestar como *disipar magia*, utilizando el nivel del vehículo y una CD normal para dicho nivel para la prueba de

contrarrestar. Una criatura puede utilizar Arcanos, Naturaleza, Ocultismo o Religión (dependiendo del tipo de magia) para las pruebas de pilotaje de un vehículo mágico.

REMOS

Estos vehículos están propulsados por la potencia de las criaturas que reman en su interior. Las criaturas que reman sólo actúan como parte de las acciones del vehículo, y su movimiento como parte de las mismas desencadena reacciones igual que lo hacen el vehículo y su piloto (aunque a menudo los remeros disponen de algún tipo de cobertura).

Cuando un vehículo a remos sufre daño por colisión, también lo sufren las criaturas que reman en su interior (aunque normalmente pueden hacer una salvación básica de Reflejos para mitigar el daño). La muerte de una o más criaturas podría hacer que el vehículo perdiera el control o se lentificara, pero por lo general no lo daña.

El piloto de un vehículo en el que reman otras personas puede utilizar Diplomacia o Intimidación para las pruebas de pilotar.

TIRO

Este método de propulsión es quizá el más común, y en él un vehículo con ruedas (como un carruaje o un carro) es arrastrado por una o más criaturas. La Velocidad del vehículo nunca puede exceder la de la criatura más lenta que tira de él. Las criaturas que tiran del vehículo no actúan por iniciativa propia; en su lugar actúan como parte de las acciones del vehículo, y su movimiento como parte de las mismas desencadena reacciones igual que lo hacen el vehículo y su piloto.

Cuando un vehículo de tiro sufre daño por colisión, también lo sufren las criaturas que tiran del mismo (aunque normalmente pueden hacer una salvación básica de Reflejos para mitigar el daño). La muerte de una o más criaturas que tiran de un vehículo podrían dañarlo o lentificarlo, y podrían hacer que su piloto perdiera el control.

Para un vehículo tirado por un animal o una criatura similarmente no inteligente, un piloto puede utilizar Naturaleza para las pruebas de pilotar; en caso de criaturas de tiro inteligentes, el piloto puede usar en su lugar Diplomacia o Intimidación para las pruebas de pilotar.

VIENTO

Los vehículos propulsados por el viento requieren algún tipo de movimiento de aire para impulsarse, y unas condiciones de viento adversas pueden hacer que se detengan o incluso que pierdan el control. Los vehículos de viento que se basan en velas, suelen tener debilidad al fuego. Los pilotos de vehículos propulsados por el viento pueden utilizar Naturaleza para sus pruebas de pilotar.

CÓMO PILOTAR UN VEHÍCULO

En el modo de encuentro, un vehículo se mueve en el turno de su piloto, y éste debe utilizar sus acciones para controlarlo. Un vehículo puede tomar parte solamente en 1 acción de movimiento por asalto, incluso si múltiples criaturas Toman el control como pilotos en el mismo asalto.

IMPULSO DE UN VEHÍCULO

Un vehículo en movimiento acumula impulso, que lo mantiene moviéndose. Cada asalto, si el vehículo se ha movido en el asalto

anterior, el piloto debe, o bien utilizar otra acción de movimiento, o bien Detenerlo. Si el piloto no hace ninguna de ambas cosas en su turno (incluso si el piloto Retrasa), el vehículo continúa moviéndose y queda fuera de control, tal y como se describe en Vehículos fuera de control en la pág. 176.

PRUEBAS DE PILOTAR

Muchas secciones relacionadas con los vehículos requieren que el piloto haga una prueba de pilotar (*NdT: a efectos de esta regla, pilotar y pilotaje son sinónimos*). Las habilidades que puede utilizar un piloto para una de estas pruebas se indican en el bloque de estadísticas del vehículo, pero la mayoría de ellos utilizan Saber de la conducción o Saber del pilotaje, junto con otras, determinadas por el tipo de propulsión. La criatura que pilota un vehículo cuando empieza un encuentro suele poder hacer una tirada de la habilidad de pilotaje adecuada a dicho vehículo para la iniciativa.

El DJ fija la CD de la prueba de pilotar utilizando una CD normal para el nivel del vehículo, con ajustes basados en las circunstancias. Por regla general, una acción que moviera un vehículo por terreno difícil incrementa la CD a una CD difícil para su nivel, y moverse por un terreno difícil mayor incrementa la CD a increíblemente difícil. Otros factores, como vientos turbulentos para un vehículo de viento, monstruos que amenazan a las criaturas que tiran de un vehículo de tiro o mala mar para un vehículo basado en el agua podrían aumentar la CD de las pruebas de pilotar de un vehículo.

ACCIONES DE PILOTAJE

Los personajes utilizan las acciones indicadas a continuación para mover e interactuar con vehículos. Los efectos del rasgo imprudente aparecen en la pág. 176.

ABORDAR ◆

MOVIMIENTO

Requisitos Estás adyacente a un punto de entrada del vehículo que intentas abordar.

Abordas un vehículo mediante una parte superior abierta, una puerta, un portal o una escotilla; si ya estás a bordo, puedes en utilizar esta acción para desembarcar en un espacio libre adyacente al punto de entrada del vehículo. Utilizar esta acción mientras el vehículo está en movimiento es desafiante, y requiere una prueba de Acrobacias o Atletismo con una CD igual a la CA del vehículo.

ARROLLAR ◆◆◆

IMPRUDENTE MOVIMIENTO

Requisitos Estás pilotando un vehículo

Intentas arrollar con tu vehículo a otras criaturas, probablemente también embistiendo a una criatura u objeto mayor. Si mantienes el control de tu vehículo, éste se mueve hasta el doble de su Velocidad en línea recta sin cambiar de encaramiento. Intentas arrollar a cualquier criatura que haya en tu camino y que sea de dos tamaños o menos inferior al vehículo, y puedes intentar embestir a una criatura objetivo u objeto en tu camino que sea de un tamaño menor que el vehículo, o mayor.

Cada criatura en tu camino, incluyendo un objetivo embestido, sufre el daño por colisión del vehículo (salvación básica de Reflejos a la CD de colisión del vehículo). Si el objetivo embestido es otro vehículo, su piloto puede hacer una prueba de pilotaje en lugar de su salvación de Reflejos, con los mismos resultados. Si el objetivo de tu embestida sufre daño, tu vehículo y tú sufrís daño por colisión (sin tirada de salvación) y tu movimiento se acaba.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



CONducIR (VARIABLE)

MOVIMIENTO

Requisitos Estás pilotando un vehículo.

Pilotas tu vehículo para que se mueva. Decide cuántas acciones pretendes llevar a cabo antes de empezar a Conducir. Los efectos dependen del número de acciones invertidas. No puedes Conducir atravesando espacios ocupados por criaturas, incluso si se trata de aliados.

- ◆ Haz una prueba de pilotaje. Con un éxito, el vehículo se mueve hasta su Velocidad y puede girar con normalidad. Con un fallo, el vehículo se mueve su Velocidad en línea recta. Con un fallo crítico, el vehículo se mueve su Velocidad en línea recta y queda fuera de control.
- ◆◆ (imprudente) El vehículo se mueve hasta el doble de su Velocidad en línea recta y sin modificar el encaramiento actual.
- ◆◆◆ (imprudente) Sufres un penalizador -5 a tu prueba de pilotaje para mantener el control del vehículo. El vehículo se mueve hasta tres veces su Velocidad en línea recta sin modificar el encaramiento actual.

DETENERSE ◆

MANIPULAR

Requisitos Pilotas un vehículo en movimiento.

Haces que el vehículo se detenga.

TOMAR EL CONTROL ◆

MANIPULAR

Requisitos Estás a bordo del vehículo y adyacente a sus controles

Tomas las riendas, el timón o cualquier otro mecanismo de control del vehículo. Haz una prueba de pilotaje; con un éxito, te conviertes en el piloto del vehículo o recuperas el control del mismo si estaba fuera de

control. Algunos vehículos tienen unos controles complicados que hacen que esta acción sea una actividad de acciones múltiples.

PILOTAJE IMPRUDENTE

Las acciones que tienen el rasgo imprudente hacen que el piloto y el vehículo vayan más allá de los parámetros normales de un funcionamiento seguro, y el piloto corre el riesgo de perder el control del vehículo. Al llevar a cabo una acción imprudente, el piloto debe hacer primero una prueba apropiada de pilotaje para mantener el control del vehículo, con los siguientes efectos. Resuelve esta prueba de pilotaje antes de resolver la acción en sí. **Éxito** La acción tiene lugar tal y como se describe.

Fallo El vehículo se mueve su Velocidad en línea recta a lo largo de su encaramiento más reciente, derivando hasta 45° a discreción del DJ y quedando fuera de control.

VEHÍCULOS FUERA DE CONTROL

Algunas situaciones pueden hacer que un piloto pierda el control de su vehículo. Lo más común es que se deba a una prueba de pilotaje fallida para una acción imprudente, pero también puede suceder si pasa un asalto sin que un piloto utilice una acción de movimiento para controlar el vehículo o sin que lo Detenga. Un vehículo también puede quedar fuera de control si el piloto no es capaz de actuar durante una acción de movimiento para controlarlo. Por ejemplo, si el movimiento de un vehículo desencadena un Ataque de oportunidad que deja inconsciente al piloto o lo paraliza, el vehículo queda fuera de control.

Un vehículo fuera de control continúa moviéndose cada asalto en la posición de iniciativa más reciente de su piloto. La distancia que se mueve cada asalto es de 10 pies (3 m) menos que el asalto anterior, siempre en línea recta y sin cambiar de encaramiento hasta que choca o se detiene. A discreción tuya, podría desacelerar más si estuviera en terreno irregular, terreno difícil, fuera cuesta arriba, o se enfrentara a condiciones de viento adversas; igualmente podría mantener la Velocidad o incluso acelerar si fuera cuesta abajo o lo empujaran vientos fuertes.

Un vehículo fuera de control en movimiento interacciona con los obstáculos, con los demás vehículos y con las criaturas utilizando los efectos de la acción Arrollar, excepto que la distancia que se mueve viene dictada por los factores antes expuestos en lugar de la Velocidad especificada en dicha acción.

VEHÍCULOS EN COMBATE

Ya se trate de conducir un carro de guerra en una arena o repeler una partida de abordaje, a veces los personajes atacan desde un vehículo o designan como objetivo a otras criaturas que están a bordo de un vehículo. Los ataques hechos mientras se está en un vehículo que se ha movido en el último asalto sufren un penalizador -2, con un penalizador -4 si el vehículo está fuera de control o cualquier acción del último asalto tenía el rasgo imprudente.

Estando en un vehículo, un personaje podría disponer de cobertura frente a ciertos ángulos de ataque. Un vehículo con laterales, pero sin parte superior, como un carro de guerra o un bote, suele proporcionar cobertura menor o cobertura normal contra un atacante en tierra. Un vehículo cerrado, como por ejemplo un carruaje, proporciona cobertura mayor o puede evitar por completo los ataques. Romper el vehículo puede reducir la cobertura que proporciona.

Algunos vehículos disponen de armas montadas especiales que pueden ser utilizadas por el piloto o por los pasajeros. Suelen ser normalmente armas a distancia, como por ejemplo una ballesta, y utilizan las mismas reglas que cualquier otra arma, excepto porque podrían ser capaces sólo de designar como objetivo a criaturas que estuvieran a determinado rango de distancia o en determinada dirección.

VEHÍCULOS ROTOS

Cuando un vehículo está roto, es más difícil de utilizar. Sufre un penalizador -2 a su CA, a sus salvaciones y a su CD de colisión, y la CD de todas las pruebas de pilotaje relacionadas con el mismo se incrementa en 5. Las Velocidades del vehículo roto se reducen a la mitad.

Un vehículo reducido a 0 PG queda destruido, como cualquier otro objeto. Si un vehículo 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 de tiro o a remos que queda destrozado, sea cual sea el método de propulsión que está utilizando en ese momento, inflige su daño por colisión (sin tirada de salvación) a las criaturas que tiran de él o reman en él, y dichas criaturas tienen que ser liberadas físicamente de entre los restos.

ESTADÍSTICAS DE UN VEHÍCULO

Los vehículos pueden ser tan sencillos como el carro de un granjero o tan grandes y complicados como una nave aérea. Sea cual

GALOPE

Los caballos y algunas otras criaturas disponen de la acción Galope (*Bestiario*, pág. 52). Cuando todas las criaturas que tiran de un vehículo tienen esta acción, el piloto puede aceptar un penalizador -2 por circunstancia a su prueba de pilotaje para una acción de Conducir de 2 o de 3 acciones a fin de obtener el bonificador a la Velocidad por circunstancia debido a la acción Galope.

sea el tamaño o la complejidad 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 para un vehículo de tiro, los materiales necesarios para impulsarlo o el coste de los remeros.

Espacio Esta entrada indica las dimensiones del vehículo, sin contar cualquier criatura que tire del mismo.

Tripulación Los miembros de la tripulación que se requieren para hacer funcionar el vehículo; **Pasajeros** El número de pasajeros que el vehículo está normalmente configurado para transportar, si es el caso.

Prueba de pilotaje Esta entrada indica las habilidades que se pueden utilizar para las pruebas de pilotaje cuando se hace funcionar el vehículo. Algunas habilidades pueden incrementar la CD; en estos casos se indica entre paréntesis el ajuste a la CD después del nombre de la habilidad.

CA La CA del vehículo; **Tiradas de salvación** Las salvaciones del vehículo (por lo general, sólo Fortaleza). Si un vehículo tiene que hacer una tirada de salvación no indicada, en su lugar el piloto hace una prueba de pilotaje con la misma CD.

Dureza La dureza del vehículo, **PG** Los PG del vehículo, con su UR entre paréntesis; **Inmunidades** Las inmunidades del vehículo; **Debilidades** Las debilidades del vehículo, si las hay; **Resistencias** Las resistencias del vehículo, si las hay.

Velocidad Las velocidades del vehículo, seguida cada una de ellas por el tipo de propulsión para dicha Velocidad entre paréntesis. Un vehículo de tiro indica el número y el tamaño de las criaturas que tiran de él.

Colisión El daño por colisión del vehículo y la CD para las tiradas de salvación con el fin de mitigarlo. A menos que se indique lo contrario, las colisiones infligirán daño contundente. Si el vehículo tiene cualquier otra forma de ataque, como armas montadas, aparecen en entradas propias debajo de ésta.

Aptitudes especiales Cualquier aptitud única para el vehículo se indica al final del bloque de estadísticas.

EJEMPLOS DE VEHÍCULOS

A continuación, se presenta una muestra de los muchos vehículos que se pueden encontrar por todo Golarion.

AERONAVE

VEHÍCULO 12

RARO GARGANTUESCO

Precio 6.000 po

Espacio 90 pies (27 m) de largo, 30 pies (9 m) de ancho, 60 pies (18 m) de alto

Tripulación 1 piloto, 5 otros tripulantes; **Pasajeros** 15

Prueba de pilotaje Arcanos (CD 32), Artesanía (CD 32), Naturaleza (CD 32), o Saber del pilotaje (CD 30)

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



CA 28; Fort +22

Dureza 20, PG 210 (UR 105); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 15 hasta roto

Velocidad Volar 50 pies (17 m) (alquímico, mágico)

Colisión 9d10 (CD 30)

Lento Este vehículo se tiene que mover el doble de su longitud por cada giro de 90° que hace.

BOTE DE REMOS

VEHÍCULO 0

MEDIANO

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 de la navegación (CD 14)

CA 10; Fort +6

Dureza 5, PG 16 (UR 8); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad Nadar 20 pies (6 m) (remos)

Colisión 2d4 (CD 14)

Portazgo Un bote de remos puede ser llevado tierra adentro por 2 criaturas Medianas o 1 criatura Grande. Dichas criaturas quedan impedidas mientras lo hacen.

CARRETA

VEHÍCULO 0

GRANDE

Precio 3 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 4 pies (1,20 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 14) o Naturaleza (CD 16

a CD 24, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 10; Fort +6

Dureza 5, PG 14 (UR 7); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (tirado por 1 criatura Grande)

Colisión 1d10 (CD 14)

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 (1,20 m) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 14) o Naturaleza (CD 16 a CD 24, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 10; Fort +6

Dureza 5, PG 14 (UR 7); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (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 (1,20 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 3

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 18) o Naturaleza (CD 20 a CD 28, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 14; Fort +9

Dureza 5, PG 40 (UR 20); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (tirado por 2 criaturas Grandes)

Colisión 2d10 (CD 18)

CARRMATO

VEHÍCULO 1

GRANDE

Precio 25 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 7 pies (2,10 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 15) o Naturaleza (CD 17 a CD 25, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 11; Fort +7

Dureza 5, PG 18 (UR 9); Inmunidades daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (tirado por 2 criaturas Grandes)

Colisión 2d6 (CD 15)

CARRUAJE

VEHÍCULO 2

GRANDE

Precio 100 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 7 pies (2,10 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 2

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 16) o Naturaleza (CD 18 a CD 26, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 13; **Fort** +8

Dureza 5, **PG** 40 (UR 20); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (tirado por 2 criaturas Grandes)

Colisión 2d8 (CD 16)

GALERA

VEHÍCULO 10

GARGANTUESCO

Precio 3.000 po

Espacio 130 pies (39 m) de eslora, 20 pies (6 m) de manga, 25 pies (7,5 m) de puntal

Tripulación 1 piloto, 20 remeros; **Pasajeros** 6

Prueba de pilotaje Saber de la navegación (CD 27), Diplomacia (CD 29) o Intimidación (CD 29)

CA 25; **Fort** +19

Dureza 15, **PG** 170 (UR 85); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 15 hasta roto

Velocidad Nadar 60 pies (18 m) (remo, viento)

Colisión 7d10 (CD 27)

GIGANTE DE VAPOR

VEHÍCULO 14

RARO **ENORME**

Precio 12.500 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 otros tripulantes; **Pasajeros** 4

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 32) o Artesanía (CD 34)

CA 33; **Fort** +28

Dureza 20, **PG** 200 (UR 100); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad 20 pies (6 m) (alquímico)

Colisión 10d10 (CD 29)

Chorro de llamas **♦♦♦** (fuego) Dos miembros de la tripulación llevan a cabo en su turno una actividad de tres acciones cada uno para crear una gota de llamas que entra en erupción al final del turno del segundo personaje desde cualquier rincón 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 rompe.

PLANEADOR

VEHÍCULO 0

POCO COMÚN **GRANDE**

Precio 15 po

Espacio 5 pies (1,5 m) de largo, 10 pies (3 m) de ancho, 2 pies (60 cm) de alto

Tripulación 1 piloto

Prueba de pilotaje Saber del pilotaje (CD 14) o Naturaleza (CD 16)

CA 10; **Fort** +6

Dureza 0, **PG** 16 (UR 8); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 5

Velocidad Volar 25 pies (viento)

Colisión 2d4 (CD 14)

Caída inicial La única forma de lanzar un planeador es saltar de una pendiente pronunciada en condiciones de viento favorables. El planeador queda fuera

de control y cae 60 pies (18 m) por asalto hasta que el piloto Toma el control. Si el planeador choca contra el suelo antes de que el piloto Tome el control, tanto el piloto como el planeador sufren daño por caída.

TRINEO

VEHÍCULO 1

GRANDE

Precio 50 po

Espacio 10 pies (3 m) de largo, 5 pies (1,5 m) de ancho, 4 pies (1,20 m) de alto

Tripulación 1 piloto; **Pasajeros** 1

Prueba de pilotaje Saber de la conducción (CD 15) o Naturaleza (CD 17 a CD 25, dependiendo de las criaturas del tiro)

CA 11; **Fort** +7

Dureza 5, **PG** 18 (UR 9); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto

Velocidad La Velocidad de la criatura más lenta del tiro (tirado por 2 criaturas Grandes o 6 criaturas Medianas)

Colisión 2d6 (CD 15)

Atravesar el hielo El hielo y la nieve no son terreno difícil para un trineo, pero todos los demás terrenos son terreno difícil para él.

Lento Este vehículo se tiene que mover el doble de su longitud por cada giro de 90° que hace.

VELERO

VEHÍCULO 9

GRANDE

Precio 2.000 po

Espacio 75 pies (25 m) de eslora, 20 pies (6 m) de manga, 25 pies (7,5 m) de puntal

Tripulación 1 piloto, 8 otros tripulantes; **Pasajeros** 10

Prueba de pilotaje Saber de la navegación (CD 26), Diplomacia (CD 28) o Intimidación (CD 28)

CA 23; **Fort** +18

Dureza 15, **PG** 150 (UR 75); **Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto; **Debilidades** fuego 15 hasta roto

Velocidad Nadar 40 pies (12 m) (viento)

Colisión 6d10 (CD 26)

Lento Este vehículo se tiene que moverse el doble de su longitud por cada giro de 90° que hace.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



CAPÍTULO 4: VARIANTES DE LAS REGLAS

Si bien lo que se presenta en las Reglas básicas se ha diseñado para que tu grupo y tú tengáis una experiencia estándar fácil de aprender y divertida de jugar, a veces buscas opciones más personalizables. Aquí es donde entran las variantes de las reglas: opciones con las que alterar las reglas del juego para que encajen en tus necesidades. Este capítulo añade una colección de variantes de las reglas a tu caja de herramientas, a menudo con opciones adicionales sobre cómo utilizarlas.

La mayoría de las variantes de las reglas de este capítulo implican a los personajes, cómo avanzan y cómo encajan estas piezas. Las variantes incluidas en este capítulo se dividen en las siguientes secciones.

- **Aguante** (pág. 182) concede a los personajes una reserva de Puntos de Aguante que pierden antes que los PG y que pueden recobrar descansando para recuperar el aliento.
- **Bagajes profundos** (pág. 184) reemplaza el mero hecho de seleccionar un bagaje con una serie de pasos que dan más énfasis a la historia que subyace al personaje.
- **Competencia sin nivel** (pág. 190) cambia la aritmética fundamental del sistema de competencias para explicar relatos donde verse superado en número por enemigos más débiles sigue siendo un desafío y los personajes de alto nivel son menos sobrehumanos.
- **Dotes y rasgos** (pág. 191) muestra cómo construir personajes que obtienen dotes y rasgos de clase de formas diferentes, desde personajes con 2 clases y con todas las opciones de ambas, a personajes con un arquetipo libre o más dotes de ascendencia.
- **Personajes de nivel 0** (pág. 194) permite jugar las aventuras de los personajes antes de que adopten clases de personaje.
- **Puntos de habilidad** (pág. 195) ofrece un sistema más granular para que los personajes elijan y refinen sus habilidades.
- **Variantes de alineamiento** (pág. 196) contiene opciones para eliminar el alineamiento y un sistema de alineamientos incrementales.
- **Variantes de objetos mágicos** (pág. 198) contiene reglas para deconstruir los bonificadores de los objetos mágicos, permitiéndote avanzar en ellos de forma automática o mediante la Artesanía para dirigir con más facilidad una partida baja en magia.
- **Variantes para las puntuaciones de característica** (pág. 200) incluye un sistema de puntuaciones de característica alternativo que funciona por completo mediante Puntos de característica, además de opciones para distribuir de forma más equitativa el impacto de cada puntuación de característica.

CÓMO ELEGIR VARIANTES DE LAS REGLAS

Cuando tu grupo y tú decidís qué variantes de las reglas utilizar, piensa en los tipos de relatos que queréis contar juntos, incluyendo el género, los temas y los personajes, y utilizad dicha información para elegir qué variantes de las reglas podrían encajar mejor con ello. Si diferentes jugadores piensan en diferentes opciones de variantes que podrían funcionar mejor para la partida, que cada uno de ellos argumente su elección, aunque al final serás tú como DJ quien tenga la última palabra.

Podrías descubrir que tu partida requiere variantes de las reglas más allá de las indicadas aquí, ¡y eso está bien! De hecho, es lo que esperamos. Utiliza estas opciones como punto de partida para algunas de las herramientas más comúnmente útiles, pero tu grupo y tú deberíais trabajar juntos para construir vuestras propias variantes de las reglas siempre que queráis una experiencia diferente. No tengas miedo en desviarte de la línea básica; tu grupo y tú sabéis lo que os gusta y lo que estáis buscando mejor de lo que unas directrices básicas podrían saber. Hay más información acerca de cómo crear tus propias reglas caseras en la pág. 29.

Si no estás seguro acerca de una variante de las reglas, ¡jarriésgate! Asegúrate de que todos los del grupo entienden que vais a hacer una prueba y que podría hacer falta ajustar o eliminar las variantes de las reglas más adelante si causan efectos secundarios inesperados o no funcionan como pretendíais. Cuando estéis jugando con variantes de las reglas, asegúrate de que los nuevos jugadores que se unen al grupo tengan constancia de ellas antes de empezar a jugar. Esto les ayudará a fijar sus expectativas y garantiza que no se sientan emboscados por ninguna variante de las reglas la primera vez que aparezca en la partida, lo cual resulta importante para asegurarse de que hay un sentimiento de justicia entre tus jugadores.

COMBINACIÓN DE VARIANTES

Si tu grupo está jugando la partida con temas que las requieren, podrías acabar combinando múltiples variantes de las reglas, posiblemente aplicando diversas opciones a la vez. Por ejemplo, en una partida descarnada, baja en magia y de horror y supervivencia podrías hacer empezar a los PJs como personajes de nivel 0, eliminar el alineamiento, permitir más sombras de gris, alterar la progresión del bonificador por competencia para eliminar el nivel y quitar los objetos mágicos, todo a la vez. En general, las opciones de variantes en este capítulo son lo suficientemente autocontenidas, con explicaciones de cómo cambian la partida, de forma que deberías ser capaz de combinarlas sin problemas. Cuando diseñes tus propias variantes de las reglas, busca los lugares donde las nuevas reglas podrían tener efectos de solapamiento inesperados entre sí y sobre la partida.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



IMPACTO DEL AGUANTE

La principal consecuencia sobre el juego de utilizar estas reglas de aguante es que un descanso rápido de 10 a 20 minutos puede restablecer a la mayoría de grupos su salud completa o casi completa mediante Tomarse un respiro y Tratar heridas según sea necesario, lo que permite tener más encuentros con interrupciones más cortas entre ellos.

Además, los personajes carismáticos o que de alguna otra forma son diplomáticos, tienen formas útiles y divertidas de reforzar a sus aliados.

Como quiera que los conjuros que curan PG no permiten recuperar Puntos de Aguante, es un poco más difícil curarse por completo en mitad de un combate. Esto puede significar que los combates se hacen más letales una vez que los personajes han sido derrotados, lo que posiblemente obliga a retirarse más frecuentemente, pero las propias retiradas son más cortas. El enfoque de la partida puede seguir siendo consistente durante los encuentros, con menos gestión de tiempo y de recursos fuera del combate.

AGUANTE

En algunos relatos de fantasía, los héroes son capaces de evitar cualquier herida grave hasta que la situación se pone fea, saliendo del paso con un mero rasguño o una herida superficial, sin necesitar más que un leve descanso para volver a la carga. Si tu grupo quiere contar relatos de este tipo, puedes utilizar la variante de aguante para ello.

PUNTOS DE AGUANTE

Los Puntos de Aguante representan la energía y la presteza de un personaje. El daño los reduce, igual que los Puntos de Golpe, pero un personaje pierde antes sus Puntos de Aguante y sólo pierde Puntos de Golpe si se ha quedado sin Puntos de Aguante. Si un personaje sufre un daño que excede los Puntos de Aguante que le quedan, el daño adicional reduce sus Puntos de Golpe. Sin embargo, antes de perder Puntos de Aguante, pierde cualquier Punto de Golpe temporal.

Aunque los Puntos de Aguante y los Puntos de Golpe funcionan de forma similar cuando un personaje sufre daño, éste los recupera de forma diferente. Un conjuro de *curar* recupera Puntos de Golpe, no de Aguante, y las acciones que se describen a continuación (como Tomarse un respiro), tan solo recuperan Puntos de Aguante, no Puntos de Golpe. Un personaje recupera todos sus Puntos de Aguante tras una noche completa de descanso. Los Puntos de Golpe siguen determinando si un personaje permanece consciente; un personaje a 0 PG está inconsciente, sin importar cuántos Puntos de Aguante le quedan.

Además de sus Puntos de Golpe por ascendencia, un PJ obtiene el número de Puntos de Aguante y de Puntos de Golpe indicados en las columnas segunda y tercera de la Tabla 4-1 a 1.º nivel. Ambos valores se incrementan en la misma cantidad en cada nivel subsiguiente. Esto reemplaza los Puntos de Golpe que obtiene un personaje debido a su clase en una partida estándar.

PUNTOS DE RESOLUCIÓN

En esta variante, cada PJ tiene además una reserva de Puntos de Resolución, que representan sus agallas y su suerte intrínsecas. El número máximo de Puntos de Resolución de un personaje es igual a su modificador por característica clave, y un personaje recupera todos sus Puntos de Resolución tras una noche completa de descanso. Además de gastar Puntos de Resolución para recuperar Puntos de Aguante (tal y como se indica en Acciones de aguante), los personajes pueden gastarlos de la siguiente forma.

ESTABILIZAR

Si un personaje está moribundo al inicio de su turno, su jugador puede gastar 1 Punto de Resolución para estabilizarlo a 0 PG, obteniendo o incrementando el estado de herido de la forma normal para las estabilizaciones. Al inicio del siguiente turno del personaje, éste recupera 1 PG y despierta (a menos que empezara de nuevo a estar moribundo). El personaje puede actuar en dicho turno. Considera esta regla como opcional, más adecuada a aquellos grupos que tienen poco acceso a la curación. Al usar esta regla, podrías eliminar la capacidad de los personajes de usar Puntos de Héroe para estabilizarse.

ACCIONES DE AGUANTE

TOMARSE UN RESPIRO

EXPLORACIÓN

Coste 1 Punto de Resolución

Descansas durante 10 minutos y recuperas aguante. Tras completar esta actividad, recuperas todos tus Puntos de Aguante.

TABLA 4-1: AGUANTE Y PUNTOS DE GOLPE POR CLASE

PG normales de la clase	Puntos de Aguante de la clase	PG de la clase	Clases
6 + modificador por Constitución	3 + modificador por Constitución	3	Hechicero, mago
8 + modificador por Constitución	4 + modificador por Constitución	4	Alquimista, bardo, clérigo, druida, pícaro
10 + modificador por Constitución	5 + modificador por Constitución	5	Campeón, explorador, guerrero, monje
12 + modificador por Constitución	6 + modificador por Constitución	6	Bárbaro

REAGRUPAR

AUDITIVO EMOCIÓN EXPLORACIÓN LINGÜÍSTICO MENTAL

Prerrequisitos entrenado en Diplomacia, Interpretación o Intimidación

Pasas 1 minuto animando a tus aliados. Aunque esta acción suele tener los rasgos auditivo y lingüístico, si estás usando la habilidad Interpretación, el director de juego podría ajustar los rasgos de esta acción para que encajen en tu tipo de Interpretación.

Haz una prueba de habilidad CD 15. El DJ podría ajustar esta CD basándose en las circunstancias, como por ejemplo para Reagrupar a un aliado que acaba de sufrir una derrota humillante.

Éxito crítico El aliado puede gastar 1 Punto de Resolución para recuperar todos sus Puntos de Aguante.

Éxito Puedes continuar animando a tus aliados durante un total de 10 minutos Si lo haces, pueden gastar 1 Punto de Resolución para recuperar todos sus Puntos de Aguante.

Fallo crítico El aliado sufre 1d8 daño mental, pero esto sólo puede reducir Puntos de Aguante, nunca Puntos de Golpe.

DOTES DE AGUANTE

PALABRAS ANIMADORAS

NOTE 2

AUDITIVO GENERAL HABILIDAD LINGÜÍSTICO MENTAL

Prerrequisitos entrenado en Diplomacia

Requisitos El aliado objetivo perdió Puntos de Aguante el asalto anterior.

Dedicas una arenga a un aliado a 30 pies (9 m) o menos, ayudándole a recuperarse. Haz una prueba de Diplomacia. La CD suele ser 15, aunque el DJ podría ajustarla basándose en las circunstancias. Si tienes competencia a nivel experto en Diplomacia, puedes hacer una prueba CD 20 para incrementar en 5 los Puntos de Aguante recuperados; si tu nivel es maestro, puedes hacer una prueba CD 30 para incrementar en 15 los Puntos de Aguante recuperados; si tu nivel es legendario, puedes hacer una prueba CD 40 para incrementar en 25 los Puntos de Aguante recuperados. Sea cual sea el resultado, el aliado queda temporalmente inmune a Palabras animadoras hasta que, o bien se Toma un respiro, o bien descansa el resto del día.

Éxito crítico El aliado recupera 2d8 Puntos de Aguante.

Éxito El aliado recupera 1d8 Puntos de Aguante.

Fallo crítico El aliado sufre 1d8 daño mental, pero esto sólo puede reducir Puntos de Aguante, nunca Puntos de Golpe.

TEMPLAR TU RESOLUCIÓN

NOTE 3

GENERAL

Coste 1 Punto de Resolución

Recuperas tantos Puntos de Aguante como la mitad de tu máximo.

OTRAS CRIATURAS

No hay necesidad de conceder Puntos de Aguante a monstruos que no se espera encontrar más de una vez y probablemente sean derrotados. Sin embargo, podrías utilizarlos para un personaje recurrente, especialmente un PNJ que suele luchar al lado de los PJs. Por regla general, lo más fácil es convertir la mitad de los Puntos de Golpe de la criatura en Puntos de Aguante. Como quiera que los sanadores enemigos siguen funcionando de la forma habitual, los jugadores podrían molestarse por la aptitud de sus enemigos de curar todos los Puntos de Golpe a sus aliados, mientras que los PJs no son capaces de curar los Puntos de Aguante de los suyos. En ese caso, concede Puntos de Aguante a más enemigos para compensar.

AGUANTE SIN LÍMITES

Si quieres una partida de ritmo rápido, como las de superhéroes, puedes saltarte el componente de Puntos de Resolución de este subsistema y simplemente hacer que Tomarse un respiro y Reagrupar sean gratis. Esto conceden a los personajes una resistencia bárbara, lo que significa que el grupo normalmente podrá seguir de aventuras hasta que se quede sin conjuros para ese día, en lugar de tener la presión adicional de quedarse sin Puntos de Resolución. Si utilizas esta táctica, prescinde de la dote Templar tu resolución, puesto que, si usarla no tiene coste, ¡resulta demasiado poderosa! Alternativamente, si quieres conservarla, podrías obligar a un personaje a Tomarse un respiro antes de poder Templar su resolución de nuevo.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

BAGAJES PROFUNDOS

La decisión del bagaje de un personaje no es necesariamente compleja; el personaje simplemente selecciona entre las opciones de bagaje disponibles para reflejar la vida de su personaje antes de irse de aventuras. Si bien este es un buen método para determinar la historia previa de alguien, algunos jugadores podrían querer algo más de detalle sobre la vida previa o la familia de su personaje.

CÓMO UTILIZAR LOS BAGAJES PROFUNDOS

Esta variante reemplaza el Paso 4 de la Creación de personajes (*Reglas básicas*, pág. 25). El jugador tira en las tablas de esta sección para determinar el bagaje de la familia de su personaje, su país natal, un suceso principal de su infancia, un asociado

influyente, relaciones e inconvenientes. Cada elemento del bagaje del personaje añade opciones a la lista final de mejoras de característica, habilidades, dotes y otras opciones que puede conceder su bagaje. El jugador anota estas opciones al construir el bagaje de su personaje. Al final del proceso, selecciona lo siguiente de entre las opciones anotadas.

- Dos mejoras de característica, cada una a una puntuación de característica diferente.
- Nivel entrenado en una habilidad de Saber.
- Una dote de habilidad (o posiblemente otra dote o pieza de equipo). Si el jugador elige una dote de habilidad, obtiene el nivel entrenado en su habilidad de requisito, o una de sus habilidades posibles de requisito si tiene varias (como por ejemplo, Identificación rápida). Si los resultados aleatorios incluyen una dote que no es de habilidad y el jugador la selecciona, no obtiene el nivel entrenado en la misma. Si elige una pieza de equipo en lugar de una dote de habilidad, la entrada indica el entrenamiento de habilidad que obtiene, si obtiene alguno.

REPETICIÓN DE TIRADAS Y SELECCIÓN

A discreción tuya, los jugadores no tienen que estar ligados a ninguno de los resultados de las tablas siguientes. Dependiendo de cómo quiera utilizar tu grupo los bagajes profundos, los jugadores podrán repetir cualquier resultado que no les guste, o incluso seleccionar una opción específica de una tabla que encaje con su visión emergente de su personaje. Sin embargo, si permites a los jugadores repetir o seleccionar opciones directamente (y potencialmente incluso si no lo haces), puedes excluir opciones que conceden dotes diferentes a las de habilidad; estas opciones suelen ser lo bastante inusuales como para presionar demasiado a los jugadores para seleccionar sólo éstas. Ten en cuenta que las siguientes tablas reflejan el escenario de las *Reglas básicas* y de la Era de los Presagios Perdidos; si tu partida tiene lugar en un escenario diferente, tómate la libertad de ajustar las tablas o permitir a los jugadores que seleccionen las opciones que mejor encajan en tu escenario.

GENERACIÓN DE BAGAJES PROFUNDOS

Como jugador, sigue los siguientes pasos para generar el bagaje profundo de tu personaje.

PASO 1: BAGAJE FAMILIAR

La palabra familia significa algo diferente para cada persona. Podrías tener una familia biológica, una familia adoptada, una familia política o cualquier otro tipo y combinación que elijas; los lazos familiares son de muchos tipos. Para determinar el número de miembros de la familia con los de que creciste como parte activa de tu vida, tira d% en la siguiente tabla. Utiliza la familia mediana para la mayor parte de ascendencias, pequeña si eres un



semielfo o un semiorco y grande si eres un goblin o un mediano. Para ascendencias diferentes a las que aparecen en las *Reglas básicas*, utiliza la columna que mejor encaja con tu ascendencia. De ti depende que dichos miembros de la familia sean padres, hermanos, abuelos u otros familiares cercanos.

TABLA 4-2: TAMAÑO DE LA FAMILIA

d%	Familia pequeña	Familia mediana	Familia grande
1 a 4	0	0	0
5 a 8	0	0	1
9 a 20	0	0	2
21 a 34	0	1	3
35 a 39	1	2	3
40 a 50	1	2	4
51 a 60	2	3	4
61 a 65	2	3	5
66 a 69	2	4	5
70 a 78	3	4	5
79 a 80	4	4	6
81 a 87	4	5	6
88 a 90	5	5	6
91 a 93	5	6	7
94 a 95	6	6	7
96 a 97	6	7	7
98 a 99	7	7	8 o más
100	8 o más	8 o más	8 o más

- Si creciste sin familia, tuviste que aprender a sobrevivir por tu cuenta. Suma una mejora de característica a la Fuerza y otra a la Constitución en tus opciones.
- Si creciste en una familia de uno o dos miembros, tu cercanía a ellos te hizo ser muy consciente de sus sentimientos. Suma una mejora de característica a la Inteligencia y otra a la Sabiduría a tus opciones.
- Si creciste en una familia de 3 o más miembros, tuviste que mediar en conflictos familiares y vivir en un hogar concurrido. Suma una mejora de característica a Carisma y otra a la Destreza en tus opciones.

PASO 2: PAÍS NATAL

El lugar en el que uno crece es una gran influencia. Tira en la siguiente tabla para determinar la naturaleza de tu patria. Si tu personaje es un enano, resta 3; si es un elfo, suma 2; si es un goblin, resta 4. Para ascendencias distintas a las de las *Reglas básicas*, habrás de aplicar el modificador que mejor se ajuste a la ascendencia, si es necesario. Coméntalo con tu DJ para darle más detalles a tu país natal. Con cualquiera de estas opciones, suma una habilidad de Saber basada en el terreno de tu país natal a tus opciones de bagaje, como por ejemplo Saber de los bosques para una frontera boscosa o Saber de Absalom si creciste en dicha ciudad.

TABLA 4-3: PAÍS NATAL

1d20	Resultado
1 o menos	Subterráneo Creciste en una región parcial o completamente subterránea, como por ejemplo una población minera humana, una madriguera de goblins o un bastión subterráneo enano. Suma Saber de la ingeniería, Saber del trabajo manual y Saber de la minería a tus opciones de bagaje.

2 a 3 Frontera Creciste en el límite de una región habitada. Podría tratarse de unas colinas aisladas si eres un enano, un rancho o granja si eres un humano o alguna otra frontera similar. Suma Saber de la agricultura, Saber de la pesca, Saber de la casa, Saber de la exploración y Saber relativo a un tipo de criatura que amenazaba de forma regular a tu país natal (como por ejemplo, Saber de los gigantes) a tus opciones de bagaje.

4 a 5 Población comercial La gente atravesaba frecuentemente tu país. Puedes haber crecido cerca de una carretera principal o en un cruce de caminos, o una pequeña población comercial. Suma Saber de la contabilidad, Saber gremial, Saber mercantil, Saber de los establos y Saber de una ascendencia común (como por ejemplo, Saber de los enanos) a tus opciones de bagaje.

6 a 7 Población sencilla Te criaste en un poblado tranquilo como por ejemplo una aldea gnomá bucolica, una población humana estrechamente unida o un fuerte goblin bien establecido. Suma Saber de herbolario, Saber de la obstetricia, Saber de la molinda, Saber de la jurisdicción y Saber de un tipo de comida, bebida o producto por el que dicha población era bien conocida (como por ejemplo Saber del alcohol o Saber de los carros) a tus opciones de bagaje.

8-9 Ciudad cosmopolita Te criaste en una comunidad en la que no predominaba ninguna ascendencia en particular. Esto podría haber creado tensiones, pero la comunidad también podría haberse cohesionado gracias a sus diversos cimientos. Suma Saber del arte, Saber gremial, Saber legal y Saber de los bajos fondos a tus opciones de bagaje.

10 a 11 Metrópolis Creciste en una de las mayores ciudades del mundo, como por ejemplo Absalom o Corona del Oeste. Suma Saber arquitectónico, Saber de los gladiadores, Saber gremial, Saber legal y Saber teatral a tus opciones de bagaje.

12 Líneas del frente Creciste en un país desgarrado por la guerra. Incluso si no participaste personalmente, nunca estaba muy lejos. Suma Saber heráldico, Saber de la exploración y Saber de la guerra a tus opciones de bagaje.

13 a 14 Itinerante Nunca tuviste un solo lugar que pudieras decir que era tu casa. Podrías haber formado parte de una caravana nómada, de un grupo de animadores ambulantes o de una banda de contrabandistas. Suma Saber del circo, Saber de la buenaventura, Saber de los juegos, Saber del trabajo y Saber de los bajos fondos a tus opciones de bagaje.

15 Asentamiento de otra ascendencia Determina al azar otra ascendencia común; creciste rodeado por ella. Vuelve a tirar en esta Tabla (con un modificador para la nueva ascendencia, si se aplica) para determinar el tipo de comunidad en la que creciste (por ejemplo, si tú gnomá creció entre enanos y saca un 3, creció bajo tierra). Añade la ascendencia adoptada y la habilidad de Saber relacionada con tu ascendencia adoptada (como por ejemplo Saber de los enanos) a tus opciones de bagaje. Si seleccionaste esta dote en lugar de una dote de habilidad, no estás entrenado en una habilidad de bagaje.

16 Comunidad costera Creciste alrededor de un amplio río, en unos humedales, junto a un océano o en una isla. Suma Saber de la pesca, Saber de la navegación y Saber de un tipo específico de criatura marina (como por ejemplo Saber de los tiburones) a tus opciones de bagaje.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE



- 17 a 18 **Comunidad religiosa** Creciste en una comunidad de eruditos religiosos, como por ejemplo la población que rodea a una abadía, un santuario en un remoto bosque elfo o una ciudad-templo de los enanos. Suma Saber del arte, Saber de la escritura, Saber acerca de un dios que era el foco o el enemigo de tu comunidad (como por ejemplo Saber de Farasma) y Saber acerca de un Plano (diferente al Plano Material) donde reside dicho dios a tus opciones de bagaje.
- 19 o más **Comunidad académica** Creciste en una universidad, academia u otro centro de enseñanza o cerca del mismo. Suma Saber académico, Saber de la genealogía, Saber de las bibliotecas y Saber de la escritura a tus opciones de bagaje.

PASO 3: SUCESO PRINCIPAL DE LA INFANCIA

Durante la infancia, fuiste influenciado por un suceso significativo que ayudó a dar forma a la persona en la que te convertiste. Tira en la tabla a continuación para determinar el tipo de suceso que te dio forma.

TABLA 4-4: SUCESO PRINCIPAL DE LA INFANCIA

1d20	Resultado
1	Abandonado en un país distante debido a algún percance (como por ejemplo perderse cuando estabas de excursión o ser alistado a la fuerza en un navío), tuviste que sobrevivir durante algún tiempo en una tierra distante. Suma la dote de habilidad Multilingüe a tus opciones de bagaje.
2	Asaltado Una horda de asaltantes atacaron tu asentamiento y mataron e hirieron a varios de los tuyos. Pudo haberse tratado de una banda de salteadores de caminos o de un ejército de conquista. Tienes una reliquia de dichos tiempos; suma una armadura o un escudo por valor de 15 po o menos a tus opciones de bagaje. Si seleccionas esta opción en lugar de una dote de habilidad, estás entrenado en Medicina.
3	Capturado por gigantes Fuiste capturado por unos gigantes merodeadores y te liberaste luchando. Suma la dote de habilidad Luchador titánico a tus opciones de bagaje.
4	Encuentro con una criatura fantástica Cuando eras niño, entraste en contacto con una criatura mágica, como por ejemplo un dragón, un unicornio, un genio, un pixi o una criatura similar. Suma la dote de habilidad Reconocer conjuro a tus opciones de bagaje.
5	Entrenado en academia Asististe a una academia donde estudiaste cierto número de temas y de habilidades. Ya fueras un alumno estudioso o alguien que abandonó los estudios, la academia fue tu hogar durante buena parte de tus años formativos. Suma la dote de habilidad Saber adicional a tus opciones de bagaje. Si seleccionas Saber adicional como dote de habilidad, en lugar de obtener el nivel entrenado en Saber, lo obtienes a elegir entre Arcanos, Ocultismo o Sociedad.
6	Entrenado por un mentor Un mentor o un patrón se interesó en tu desarrollo y se presentó voluntario para entrenarte o patrocinarte. Suma la dote de habilidad Profesional experto a tus opciones de bagaje.
7	Ganaste una competición Te distinguiste a una edad temprana al ganar una competición. Podría tratarse de una competición de armas marcial, una demostración de aprendices de mago, una partida con apuestas altas de algún juego de azar o algo

- más mundano, como un concurso de comida. Suma la dote de habilidad Interpretación fascinante a tus opciones de bagaje.
- 8 **Tuviste una infancia normal** Tu infancia fue bastante normal, sin ninguna catástrofe, en marcado contraste con la de la mayoría de aventureros. Suma la dote de habilidad Seguro a una habilidad de tu elección a tus opciones de bagaje.
- 9 **Intimidado** A una edad temprana, a menudo se metían contigo. La brutalidad de los matones reforzó tu resolución de alzarte en defensa de ti mismo y de otros. Suma la dote de habilidad Mirada intimidante a tus opciones de bagaje.
- 10 **Malas compañías** En tu juventud formaste parte de un elemento delictivo: una banda, una cofradía de ladrones o una organización similar. Suma la dote de habilidad Contrabandista experto a tus opciones de bagaje.
- 11 **Mataste por vez primera** Te manchaste de sangre las manos en tu juventud, cuando mataste por vez primera. Aún tienes el arma que utilizaste para ello; suma un arma común por valor de 15 po o menos a tus opciones de bagaje. Si seleccionas esta opción en lugar de una dote de habilidad, estás entrenado en Atletismo.
- 12 **Muerto** Moriste o estuviste tan cerca de morir que recorriste el lindero entre la vida y la muerte. Suma la dote Duro de pelar a tus opciones de bagaje. Si seleccionas esta dote en lugar de una dote de habilidad, no estás entrenado en una habilidad de bagaje.
- 13 **Perdido en las tierras vírgenes** Ya te vieras atraído a las tierras vírgenes por una fuerza maligna o simplemente te perdieras, tuviste que sobrevivir por ti mismo durante un tiempo. Suma la dote de habilidad Supervisor de la fauna a tus opciones de bagaje.
- 14 **Reclamaste una herencia** A una edad temprana heredaste propiedades o una gran riqueza. Conservaste parte de ella; suma una pieza de equipo de aventurero común por valor de 15 po o menos a tus opciones de bagaje. Si seleccionas esta dote en lugar de una dote de habilidad, estás entrenado en Sociedad.
- 15 **Regalo mágico** Cuando eras niño, encontraste, robaste o te dieron un regalo mágico que te concedió una aptitud extraordinaria. Suma la dote de habilidad Sentido arcano a tus opciones de bagaje.
- 16 **Robado** Las posesiones de tu familia fueron robadas y juraste atrapar en el acto al próximo aspirante a ladrón. Suma la dote de habilidad Preparar trampas de lazo a tus opciones de bagaje.
- 17 **Secuestrado** En algún momento de tu infancia fuiste secuestrado y tuviste que huir, quizás de unos piratas, de unos esclavistas, de una secta o de alguna otra cosa. Suma la dote de habilidad Escurrirse rápidamente a tus opciones de bagaje.
- 18 **Sobrevivir a un desastre** Fuiste testigo de un gran desastre durante tu infancia (como por ejemplo un gran incendio, una inundación, un terremoto, un volcán o una tormenta) y sobreviviste al mismo usando lo que tenías a mano. Suma la dote de habilidad Reparación rápida a tus opciones de bagaje.
- 19 **Testigo de una guerra** Creciste en el marco de un gran conflicto militar, que afectó a gran parte del mundo de tu infancia. Suma la dote de habilidad Medicina de guerra a tus opciones de bagaje.
- 20 **Traicionado** Un amigo o un miembro de tu familia en quien confiabas ciegamente te traicionó. Suma la dote de habilidad Miénteme a tus opciones de bagaje.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

PASO 4: ASOCIADO INFLUYENTE

Puede haber varias personas que jugaron papeles clave en el desarrollo de tus habilidades y tu personalidad, pero una de ellas probablemente destaca como la más influyente. Utiliza uno de los resultados siguientes como plantilla para desarrollar un PNJ con más detalle. Coméntalo con tu DJ para determinar el destino actual de dicho PNJ y si todavía puedes pedirle ayuda.

TABLA 4-5: ASOCIADO INFLUYENTE

1d20	Resultado
1	El académico Uno de tus asociados tenía una sed de conocimientos que no podía quedar satisfecha con respuestas simples. Mediante esta asociación, desarrollaste una gran afición por los números, la geometría, la lógica, el estudio a fondo y la solución de problemas. Suma una mejora de característica a la Inteligencia a tus opciones de bagaje.
2	El amante En el pasado tuviste una conexión romántica, y dicha persona influyó profundamente tu personalidad. Quizá fue un primer amor, una pareja casual con la que intimaste o la que se te escapó. La experiencia reforzó tu confianza en las interacciones románticas, aunque de vez en cuando tus pensamientos aún se dirigen hacia esa persona especial de hace tanto tiempo. Suma una mejora de característica al Carisma en tus opciones de bagaje.
3	El amigo bien conectado En tu círculo de asociados, había alguien que conocía a todo el mundo. Dicha persona tenía contactos en todos los círculos sociales. A través de dicha conexión, continuas reuniéndote con una amplia variedad

de personas de todos los estratos sociales, y asociándote con ellas. Suma una mejora de característica al Carisma a tus opciones de bagaje.

- El artesano** Una de tus mayores influencias estimaba la perfección a través del arte. Gracias a esta persona, desarrollaste una mente disciplinada, un enfoque solitario y la capacidad para crear algo útil y a la vez bello. Suma una mejora de característica a la Inteligencia a tus opciones de bagaje.
- El bufón** Uno de tus amigos cercanos se burlaba de la corrección y de las costumbres, y de vez en cuando llevaba a cabo acciones salvajes y en apariencia aleatorias. Al cabo de un tiempo, averiguaste que en estas tonterías había una sabiduría sencilla, una visión despreocupada del mundo que te enseñó a liberarte de preocupaciones. Suma una mejora de característica a la Sabiduría en tus opciones de bagaje.
- El campeón** Estabas cerca de alguien que destacaba en los empeños atléticos y en las pruebas de fuerza o de habilidad. Mediante amistad o rivalidad, desarrollaste un espíritu competitivo que continúa empujándote en todo lo que haces. Suma una mejora de característica a la Fuerza a tus opciones de bagaje.
- El cazador** Esta persona era un lobo solitario que te permitió, cuidadosamente, convertirte en miembro de su solitaria manada. Te enseñó a ser rápido y a prosperar por ti mismo a pesar de los peligros naturales. Suma una mejora de característica a la Destreza en tus opciones de bagaje.



- 8 **El confidente** A esta persona le podías contar cualquier cosa. Conoce tus secretos y vulnerabilidades más profundos igual que tú conoces los suyos, y pensar de forma crítica acerca de la perspectiva de otro se convirtió en una reacción instintiva para ti. Suma una mejora de característica a la Inteligencia a tus opciones de bagaje.
- 9 **El delincuente** Uno de tus asociados delinquía de forma regular. Eso te proporcionó muchos relatos de robos y atracos osados, quizás incluso de asesinatos. Averiguaste lo que sabes acerca de los bajos fondos gracias a este amigo. Suma una mejora de característica a la Destreza a tus opciones de bagaje.
- 10 **El infernal** Trataste con un infernal o fuiste poseído por él, y te concedió poder en un momento de gran necesidad. Parte de él permanece en tu interior, influenciándote con fines destructivos. Suma una mejora de característica a la Fuerza en tus opciones de bagaje.
- 11 **El jefe** Una vez tuviste un empleo, dependiendo de un individuo poderoso y cuya influencia tenía un gran alcance. Cuando el jefe hablaba, todo el mundo escuchaba. Se pudo tratar de un comandante militar, el líder de una población, el maestro de un gremio o el jefe de una banda. Del jefe, aprendiste a hacer que la gente escuchara y a mantenerles a raya. Suma una mejora de característica al Carisma a tus opciones de bagaje.
- 12 **El mentor** Tuviste un mentor que te enseñó todo lo que valía la pena saber de la vida. Pudo tratarse de la persona que te enseñó tus aptitudes heroicas, o simplemente un espíritu afable que te ayudó a formar tu visión del mundo. Suma una mejora de característica a la Constitución en tus opciones de bagaje.
- 13 **El mercenario** Para esta persona, siempre había un coste. Ningún acto tenía lugar sin que fuera a cambio de algo de un valor igual o mayor. Respetabas sus tratos cínicos pero justos, que influenciaron tu filosofía. Suma una mejora de característica a la Fuerza a tus opciones de bagaje.
- 14 **El místico** Estabas especialmente vinculado a una persona de tu comunidad que cambió tu vida fundamentalmente, abriendo tus ojos a los increíbles poderes que existen más allá del mundo natural. Tanto si ahora sigues una fe como si no, ciertos artefactos, rituales y textos religiosos jugaron un papel importante en la creación de la persona que eres a día de hoy. Suma una mejora de característica a la Sabiduría a tus opciones de bagaje.
- 15 **El muerto** Una de tus mayores influencias fue una criatura muerta viviente inteligente, como por ejemplo un fantasma, un liche, un caballero sepulcral o un vampiro. A través de esta extraña relación, aprendiste acerca de su vida mortal, lo que te proporcionó una perspectiva sobre la tuya propia. Suma una mejora de característica a la Constitución a tus opciones de bagaje.
- 16 **El paria** Te encontraste con un exiliado caído en desgracia y descubriste en sus palabras algo que te cautivó. Lo que una vez te pareció verdadero de tu religión, tu sociedad o tu familia empezó a parecerse falso y aprendiste rápidamente a no confiar en todos aquellos con los que te encontrabas. Suma una mejora de característica a la Sabiduría a tus opciones de bagaje.

- 17 **El pariente** Cuando creciste, estabas especialmente unido a un pariente concreto. Para ti, esta persona encarnaba el significado de la familia. Te ayudó a llegar a la edad adulta, enseñándote todo lo que sabes acerca del mundo. Te esfuerzas en gran medida en cumplir una promesa, voto o juramento que le hiciste. Suma una mejora de característica a la Constitución a tus opciones de bagaje.
- 18 **El señor feudal** Te hiciste amigo de alguien a quien estabas obligado a servir, se tratara de un patrón, de un señor o señora menor o incluso un rey o una reina. Aunque dicha persona tenía poder sobre ti, eras más cercano para él que un súbito o un sirviente. Como resultado, estás acostumbrado a tratar con el poder y estar cercano a él. Suma una mejora de característica al Carisma en tus opciones de bagaje.
- 19 **El vagabundo** Conociste a alguien que viajaba de un lugar a otro cuando cambiaba el viento, como un juglar, un mercader, un paria, un mercenario o un marino. Dicha persona te traía recuerdos maravillosos y te inspiró el ansia viajera. Suma una mejora de característica a la Destreza a tus opciones de bagaje.
- 20 **El vidente** Estabas vinculado a una persona que afirmaba ver el futuro; quizás un oráculo, un vidente, un profeta o simplemente un charlatán de feria. La influencia del vidente, o bien te convirtió en un optimista impulsado a cumplir dicho futuro, o en un fatalista resignado a aceptarlo. Suma una mejora de característica a la Sabiduría a tus opciones de bagaje.

PASO 5: RELACIONES

Este aspecto de la generación de bagaje determina las relaciones que tienes con los demás PJs y por qué tu personaje podría haber decidido irse con ellos de aventuras. Es mejor que este paso se lleve a cabo cuando el grupo este reunido al completo, y pueda generar y discutir estas conexiones entre sí. Deberías seleccionar a otro personaje y tirar en la primera tabla para generar una conexión inspiradora, para luego seleccionar a otro personaje diferente y tirar en la segunda tabla para generar una conexión estimulante. Podrías elegir estos personajes al azar, o el grupo podría decidir que cada personaje tiene una conexión inspiradora con el personaje del jugador que está sentado a su izquierda y una conexión estimulante con el personaje del jugador sentado a su derecha.

Otros jugadores pueden rechazar una conexión con una relación que no creen que encaja con su visión de su propio personaje; en este caso, elige otro personaje o una relación diferente. Incluso si todos los personajes compartís una conexión, sólo tú sumas a tus opciones de trasfondo las dotes de habilidad debidas a las relaciones que obtienes con las tiradas de dado.

TABLA 4-6: RELACIÓN INSPIRADORA

1d12	Resultado
1	Alumnos religiosos Este personaje y tú compartisteis entrenamiento religioso en el pasado, incluso aunque tú no lo prosiguieras, y admirabas su piedad. Suma la dote de habilidad Alumno del canon a tus opciones de bagaje.
2	Ayudante de veterinario Cuando este personaje y tú erais más jóvenes, trabajasteis juntos para ayudar a curar animales

	enfermos. Suma la dote de habilidad Adiestrar animal a tus opciones de bagaje.
3	Bruja buena Este personaje se puso en contacto con una persona amable pero solitaria que vivía en el límite de la civilización y tenía extensos conocimientos que compartir. Suma la dote de habilidad Medicina natural a tus opciones de bagaje.
4	Camarada de armas Este personaje y tú fuisteis antaño camaradas en el servicio militar, y ambos entrenasteis juntos para mejorar vuestra condición física. Suma la dote de habilidad Seguro para Atletismo a tus opciones de bagaje.
5	Curación oportuna Cuando un miembro de tu familia se estaba muriendo y no parecía haber demasiada esperanza, este personaje aportó una cura alquímica sencilla pero efectiva. Estas determinado a pagarle este favor en algún momento.
6	Intimidación desesperada Tuviste que asustar a unos piratas o esclavistas que querían capturaros a este personaje y a ti. Suma la dote de habilidad Intimidación de grupo a tus opciones de bagaje.
7	Liberadores Este personaje y tú trabajasteis juntos para liberar cautivos (incluido uno de tus amigos o parientes) de una banda de esclavistas. Suma la dote de habilidad Distracción extensa a tus opciones de bagaje.
8	Mago Este personaje apoyó tu breve flirteo con la magia de escenario, que fue para ti un preámbulo antes de aprender la magia real, o simplemente para mantener tus dedos ágiles. Añade la dote de habilidad Sustracción sutil a tus opciones de bagaje.
9	Mecenas de las artes Este personaje te animó a la excelencia en un tipo de interpretación que te encantaba, llegando incluso a apoyarte económicamente en tiempos difíciles. Suma la dote de habilidad Intérprete virtuoso a tus opciones de bagaje.
10	Niño perdido Cuando un joven pariente desapareció en un mercado bullicioso, este personaje te ayudó a interrogar a mercaderes y tenderos y a encontrar al niño antes de que sufriera daño. Suma la dote de habilidad Confraternizador a tus opciones de bagaje.
11	Sin techo En un momento en que ambos vivíais en la calle, le diste a ese personaje algunas pistas valiosas para sobrevivir. Suma la dote de habilidad Callejeo a tus opciones de bagaje.
12	Supervivientes de los yermos Este personaje y tú os perdisteis juntos en un yermo peligroso y dependíais el uno del otro para sobrevivir; sigues sin estar seguro de que uno u otro hubierais sobrevivido a ese calvario sin la ayuda mutua. Suma la dote de habilidad Forrajeador a tus opciones de bagaje.

TABLA 4-7: RELACIÓN ESTIMULANTE

1d12	Resultado
1	Acusación de robo Una vez tuviste la certeza en secreto de que este personaje había robado un objeto de valor muy querido por ti. Estabas determinado a recuperarlo como fuera, hasta que averiguaste que en realidad el personaje no tuvo la culpa y simplemente habías extraviado el objeto. Suma la dote de habilidad Carterista a tus opciones

de bagaje.

- 2 **Caída accidental** Este personaje te empujó cierta vez sin darse cuenta, y caíste de una repisa o un balcón. Estás bastante seguro de que fue un accidente, pero la caída fue terrorífica y estás resuelto a que nunca te pillen desprevenido de esa manera de nuevo. Suma la dote de habilidad Caída de gato a tus opciones de bagaje.
- 3 **Comparecencia ante un juez** Una información proporcionada por este personaje (ya fuera de forma intencional o inadvertida) requirió que te justificaras frente a un grupo de burócratas o de magistrados. Suma la dote de habilidad Impresión de grupo a tus opciones de bagaje.
- 4 **Difamación** Este personaje y tú fuisteis rivales por el afecto de la misma persona, y caíste tan bajo como para divulgar mentiras asquerosas antes de que la situación se hiciera pedazos. Suma la dote de habilidad Mentiroso encantador a tus opciones de bagaje.
- 5 **En busca de elogios** Nunca pareciste capturar la atención del público en la taberna tan fácilmente como lo hacía este personaje, por lo que trabajaste muy duro practicando tus dotes de Interpretación. Suma la dote de habilidad Interpretación impresionante a tus opciones de bagaje.
- 6 **Espía** En el pasado espiaste a este personaje, bien a petición de alguien más, o bien debido a sospechas propias. Suma la dote de habilidad Leer los labios a tus opciones de bagaje.
- 7 **Finalizador de relación** Una vez avisaste a un admirador que buscaba el afecto de este personaje de que cometía un error. A día de hoy sigues manteniendo que la relación hubiera sido un desastre y que le hiciste un favor. Suma la dote de habilidad Intimidación rápida a tus opciones de bagaje.
- 8 **Maniobras sociales** Siempre has querido demostrarte a ti mismo que eres mejor que este personaje en una reunión social elegante, pero aún no lo has conseguido de forma decisiva. Suma la dote de habilidad Gracia cortesana a tus opciones de bagaje.
- 9 **Pericia mercantil** Para animar a un patrón a contratarte en lugar de a este personaje, trabajaste duro con el fin de demostrar tu agudo olfato mercantil. No funcionó; el patrón acabó contratando a este personaje. Suma la dote de habilidad Buscador de gangas a tus opciones de bagaje.
- 10 **Posición privilegiada** Antaño buscaste el favor de un poderoso lanzador de conjuros como mentor, pero este personaje era claramente el favorito del mentor, sin importar lo intensamente que lo intentaras. Suma la dote de habilidad Identificación rápida a tus opciones de bagaje.
- 11 **Un problema de potencia** Hace tiempo que consideras a este personaje tu rival en cuestión de fuerza. Estás determinado a demostrar que tú eres más fuerte, quizá mediante una aplicación inteligente de la fuerza si no eres físicamente imponente. Suma la dote de habilidad Porteador recio a tus opciones de bagaje.
- 12 **Rastreadores rivales** Este personaje y tú trabajasteis durante un tiempo como cazadores rivales, ya fuera rastreando animales o delincuentes huidos. Suma la dote de habilidad Rastreador experto a tus opciones de bagaje.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

COMPETENCIA SIN NIVEL

Esta variante presenta un cambio en el sistema de bonificadores por competencia, escalándolo de forma diferente para un estilo de juego que está fuera de la norma. Éste es un cambio significativo del sistema.

La progresión de niveles de competencia de las *Reglas básicas* está diseñada para partidas de fantasía heroica donde los héroes se alzan de unos orígenes humildes hasta tener una fuerza capaz de sacudir el mundo. En algunas partidas, este hilo narrativo no encaja. Dichas partidas tienen que ver con cubrir tus apuestas en un mundo incierto y áspero, en el que ni siquiera el mejor guerrero tiene la victoria garantizada contra un grupo de bandidos de habilidad moderada. En partidas como estas, tu grupo podría plantearse quitar el nivel del personaje de su bonificador por competencia.

La implementación inicial es bastante directa: el bonificador por competencia se convierte simplemente en +2 para entrenado, +4 para experto, +6 para maestro y +8 para legendario. Recomendamos conceder a un personaje no entrenado un modificador -2 por competencia en lugar de un +0.

Además, para las criaturas, peligros, objetos mágicos y otras cosas, reduce cada estadística que incluyera un bonificador de competencia en la misma cantidad que el nivel de la criatura u otro elemento de las reglas. Suelen ser modificadores y CD para los ataques, CA, tiradas de salvación, Percepción, habilidades y conjuros.

Finalmente, disminuye la CD de habilidad de la mayoría de tareas para compensar que se elimina el nivel. Puedes limitarte a restar el nivel de las tablas de CD de la pág. 503 de las *Reglas básicas*, o bien consultar la Tabla 4-8: CD de las habilidades sencillas (sin nivel) para un conjunto de CD más fáciles de recordar. Las nuevas clases de dificultad hacen un poquito más difícil que los personajes de alto nivel tengan éxito que cuando se usan los números por defecto de las *Reglas básicas*, de acuerdo con la temática mencionada anteriormente. El resultado de los combates tiende a aplanarse, siendo los éxitos críticos y los fallos críticos menos probables a lo largo de la partida. Esto es particularmente notable en los conjuros, donde es menos probable ver los efectos extremos de los fallos críticos en las salvaciones.

TABLA 4-8: CD DE LAS HABILIDADES SENCILLAS (SIN NIVEL)

Nivel de competencia	CD
No entrenado	10
Entrenado	15
Experto	20
Maestro	25
Legendario	30

CÓMO AJUSTAR LOS ENCUENTROS

Narrar relatos en los que un número grande de monstruos de bajo nivel sigue siendo una amenaza significativa para un PJ de alto nivel (y, por el contrario, en los que un solo monstruo de alto nivel no es una gran amenaza para un grupo de PJs) requiere algunos cambios significativos en la construcción de encuentros, incluyendo cambios en las recompensas de los PJs.

Con la aritmética de las *Reglas básicas*, dos monstruos de un nivel determinado son aproximadamente igual de desafiantes que un solo monstruo 2 niveles mayor. Sin embargo, si quitamos el

nivel de la competencia, esta premisa ya no es cierta. El presupuesto de PX para las criaturas utiliza una escala diferente, que se muestra en la Tabla 4-9: PX de la criatura (sin nivel). Sigues utilizando el mismo presupuesto de PX para una amenaza de un nivel concreto, tal y como se muestra en la Tabla 10-1: Presupuesto de encuentro, de la pág. 489 de las *Reglas básicas* (80 PX para un encuentro de amenaza moderada, 120 para un encuentro de amenaza severa y así sucesivamente).

TABLA 4-9: PX DE LA 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

Si bien los valores de PX de la Tabla 4-9 funcionan bien en la mayoría de casos, a veces podrían no tener en cuenta los efectos de las aptitudes especiales de las criaturas cuando se enfrentan a un grupo de un nivel drásticamente diferente. Por ejemplo, un mago fantasma podría ser demasiado para algunos PJs de 5.º nivel debido a su incorporealidad, su capacidad de volar y sus conjuros de alto nivel, aunque estuviera superado en número.

CÓMO AJUSTAR EL TESORO

El tesoro y el coste de los objetos de las *Reglas básicas* están diseñados para hacer que construir encuentros te sea lo más fácil posible sin tenerte que preocupar de si concedes demasiado o muy poco tesoro basándote en si utilizas criaturas que llevan objetos. Sin embargo, utilizando esta variante, los PJs podrían derrotar a una criatura 5 niveles mayor que ellos, ¡o incluso más! Demasiados encuentros con enemigos de alto nivel pueden acabar concediendo a los PJs más tesoro del que esperabas, o viceversa si están peleando contra enemigos más débiles que dan más guerra pero que tienen un tesoro más pobre. Puedes mover esto en la dirección correcta llevando a cabo ajustes periódicos si el tesoro de los PJs se aleja demasiado de las expectativas. Hacer que no puedan comprar o vender fácilmente objetos mágicos significará que para ellos es más difícil explotar el tesoro que consiguen. Para pasar de largo por completo de la economía del tesoro, puedes utilizar la progresión automática de bonificadores, que está en la pág. 198.

DOTES Y RASGOS

Las Reglas básicas presentan una progresión de personaje cuidadosamente diseñada para ofrecer gran cantidad de opciones y de profundidad sin abrumar a los jugadores con demasiadas elecciones a la vez. Sin embargo, puedes utilizar las reglas de Pathfinder para crear un número infinito de progresiones variadas. Si tu grupo quiere personajes más poderosos, temáticas específicas para todos los personajes o cosas parecidas, puedes poner en práctica dichas variaciones.

PNJs CON DOS CLASES

A veces, especialmente cuando tienes un grupo de juego particularmente pequeño o quieres jugar con personajes increíblemente versátiles, podrías permitir personajes con dos clases que tuvieran todos los beneficios de dos clases distintas.

CÓMO CONSTRUIR UN PERSONAJE CON DOS CLASES

Cuando construyes un personaje con dos clases, los cambios principales al proceso de creación de personajes son bastante simples. Elige y aplica la ascendencia y el bagaje de tu personaje de la forma habitual. Después, cuando llegues al Paso de elegir una clase, selecciona dos de ellas y añádelo todo de cada clase excepto los PG y las habilidades iniciales: competencias iniciales, rasgos de clase, dotes de clase, dotes de habilidad adicionales e incrementos de habilidad para pícaros y así sucesivamente. Como siempre, utiliza la mayor de las competencias concedidas para una estadística en concreto. Por ejemplo, si una clase te concede competencia a nivel experto en las salvaciones de Voluntad y la otra te concede competencia a nivel maestro también en ellas, tendrías competencia a nivel maestro.

Utiliza tan solo la mayor de las cifras de PG por nivel de ambas clases. Para las habilidades iniciales, aplica las que concede automáticamente cada clase, y después aplica el número mayor de habilidades adicionales. Por ejemplo, un clérigo de Shelyn/explorador obtendría tantos PG por nivel como 10 + su modificador por Constitución, empezaría con el nivel de competencia entrenado en Naturaleza y Supervivencia, por ser explorador, y o bien Artesanía o Interpretación por ser clérigo, y después obtendría tantas habilidades adicionales a elegir como 4 + su modificador por Inteligencia, puesto que el explorador proporciona el nivel de competencia entrenado en más habilidades adicionales que el clérigo (este ejemplo no incluye ninguna habilidad obtenida de su bagaje o de otras fuentes). Este personaje también dispondría del dios, de lanzamiento de conjuros divinos, de la Fuente divina y de los rasgos de clase de doctrina del clérigo, además de perseguir presa, ventaja de cazador y los rasgos de clase de dote de explorador.

CONJUROS

Los lanzadores de conjuros con dos clases tienen acceso completo a todos los conjuros de todas las clases de lanzadores de conjuros a las que pertenecen.

Por ejemplo, un hechicero/mago obtiene cinco trucos en su repertorio de conjuros por ser hechicero, cinco trucos preparados por ser mago, tres espacios de conjuro espontáneo de 1.º nivel por ser hechicero (con tres conjuros de 1.º nivel en su repertorio) y tres espacios de conjuro preparado de 1.º nivel por ser mago (cuatro, si es un mago especialista).

Estos conjuros se mantienen completamente separados y obtienen los beneficios completos de los rasgos de ambas clases lanzadoras de conjuros, incluso si ambas utilizan la misma tradición.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



Las clases con reserva de foco obtienen todos los Puntos de Foco concedidos por todas ellas. Comparten una reserva de foco de la forma habitual, con el límite máximo de 3 Puntos de Foco.

AVANCE DEL PERSONAJE

Un personaje con dos clases obtiene a cada nivel que avanza las dotes de clase y los rasgos de clase de ambas clases, con la excepción de las mejoras de característica, las dotes generales, las dotes de habilidad y los incrementos de habilidad; el personaje obtiene cada uno de estos beneficios sólo una vez por nivel, puesto que ambas clases proporcionarían el mismo beneficio (un pícaro/explorador sigue obteniendo la dote de habilidad y el incremento de habilidad adicionales en los niveles en que la otra clase no los proporcionaría).

Si un personaje obtiene el mismo nivel de competencia en una estadística más de una vez, sigue usando tan solo el nivel mayor. En el ejemplo de arriba, cuando el clérigo obtiene Alerta a 5.º nivel, no cambia su nivel de Percepción, puesto que ya es experto debido a las competencias iniciales del explorador.

CÓMO JUGAR CON PERSONAJES CON DOS CLASES

Jugar con un personaje con dos clases concede ciertamente más opciones, y añadir clases de lanzamiento de conjuros adicionales puede resultar en una variedad significativamente más amplia de efectos de conjuro poderosos disponibles para cada personaje. Sin embargo, es más probable que este tipo de clase dual incremente la longevidad del grupo, al ajustardrásticamente el nivel de los oponentes contra los que un personaje con dos clases debería combatir. Los incrementos a las competencias en las tiradas de salvación y en los PG hacen que los personajes sean algo más recios y capaces de enfrentarse a desafíos ligeramente superiores, pero no todos los

combates deberían ser más duros, ni los encuentros deberían exceder una dificultad de amenaza extrema.

Una clase dual en dos clases marciales similares para doblar sus ventajas puede resultar en personajes que, en lugar de incrementar su flexibilidad, se vuelven drásticamente más poderosos en un único sentido. Por ejemplo, un guerrero/explorador con la ventaja del cazador ráfaga obtiene acceso a acciones de Aprovechar increíblemente precisas, y un bárbaro/guerrero tiene el daño elevado del bárbaro más la gran precisión del guerrero. Una forma de evitar esto es no permitir combinaciones que dupliquen una aptitud muy concreta, y en lugar de eso favorecer personajes con dos clases que desarrollen opciones narrativas e incrementen la flexibilidad del personaje. La otra solución es elevar el desafío de la oposición, tratando al grupo como si los personajes fueran de un nivel superior. Sin embargo, esta es una elección que afecta al grupo entero, incluso si sólo hay un personaje construido para machacar enemigos.

Debido al elevado número de dotes de clase de que dispone un personaje con dos clases, deberías limitar la cantidad de beneficios que obtiene debido a dotes que van escalando en base al número de dotes que tienes, como por ejemplo las dotes de Resiliencia de arquetipos multiclase. Normalmente, el límite debería ser la mitad del número de dotes de clase totales que tiene el personaje.

ARQUETIPO LIBRE

A veces el relato de tu partida pide un grupo en el que todos sean piratas o aprendices en una escuela de magia. La variante de arquetipo libre introduce un aspecto compartido para cada personaje sin eliminar ninguna de las elecciones existentes de éste. También puede proporcionar una versión *light* de los personajes con dos clases, otorgando a todo el mundo un arquetipo multiclase gratuito.

CÓMO CONSTRUIR 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 subsiguiente que tan solo puede utilizar para dotes de arquetipo. Dependiendo de las necesidades del grupo y de la temática de la partida, podrías restringir las dotes gratuitas a las de un solo arquetipo de los que dispone cada personaje del grupo (para un bagaje compartido), las de los arquetipos que encajan con cierta temática (como sólo las que derivan de arquetipos temáticos en una partida ambientada en una escuela de magia) o sin restricción alguna si tan solo quieres una partida de mayor potencia.

Si todos los miembros del grupo tienen el mismo arquetipo o eligen de una lista limitada, podrías ignorar la restricción normal de arquetipo libre de seleccionar cierto número de dotes antes de adoptar un nuevo arquetipo. De esa forma un personaje sigue pudiendo perseguir cualquier arquetipo que también encaja con su carácter.

CÓMO JUGAR CON ARQUETIPOS LIBRES

Los personajes de arquetipo libre son un poco más versátiles y poderosos de lo habitual, pero por lo general no tanto como para que desequilibren tu partida. Sin embargo, y debido al acceso incrementado de los personajes a dotes de arquetipo, deberías poner un límite al número de dotes que se escalan basándose en el número de dotes de arquetipo de un personaje (principalmente las dotes multiclasa de Resiliencia). Permitir a un personaje beneficiarse de tantas de esas dotes como la mitad de su nivel es apropiado, como lo es el número máximo de dotes que podrías utilizar para adoptar dotes de arquetipo sin esta variante.

PARANGÓN DE LA ASCENDENCIA

La mayoría de personajes tienen elementos que les conectan con su ascendencia, pero se identifican más fuertemente con su clase o personalidad única. A veces, sin embargo, un personaje es la personificación de su ascendencia hasta el punto de que para él es tan importante como su clase de personaje. Para una partida en la que un bagaje ancestral es una parte principal de la temática y semejantes personajes son la norma, tu grupo podría considerar el uso de la variante parangón de la ascendencia.

CÓMO CONSTRUIR UN PERSONAJE PARANGÓN DE LA ASCENDENCIA

Al crear un personaje parangón de la ascendencia, en lugar de empezar con una dote de ascendencia y obtener otra en los niveles 5.º, 9.º, 13.º y 17.º, el personaje empieza con 2 dotes de ascendencia y obtiene otra cada nivel impar posterior (3.º, 5.º, 7.º, 9.º y así sucesivamente) hasta un total de 11 dotes de ascendencia.

CÓMO JUGAR CON PERSONAJES PARANGONES DE LA ASCENDENCIA

Los personajes parangones de la ascendencia tienen un poco más de versatilidad y de potencia que otros, aunque sus aptitudes adicionales suelen estar limitadas a temáticas a las que la ascendencia ya se había adecuado. Es poco probable que esto afecte el equilibrio de la partida en los encuentros de

combate, pero podría hacer que la exploración y los desafíos sociales fueran más fáciles para los héroes.

ASCENDENCIAS SIMPLIFICADAS

Las variantes presentadas hasta el momento han estado sobre todo dirigidas a grupos que buscaban incrementar sus matices a cambio de una mayor complejidad de personajes. Sin embargo, a veces los personajes buscan algo mucho más sencillo, o quieren incrementar la complejidad en un área y disminuirla en otra, manteniendo un equilibrio aproximado. En las partidas en las que la ascendencia de un personaje tiene poca importancia y cada PJ se ve más definido por su clase y por sus características individuales, las ascendencias simplificadas permiten a tu grupo elegir una y avanzar.

CÓMO SE CONSTRUYE UN PERSONAJE DE ASCENDENCIA SIMPLIFICADA

Al elegir una ascendencia para un personaje de ascendencia simplificada, obtienes las aptitudes normales de la ascendencia a 1.º nivel, eliges una herencia y obtienes la dote de Saber apropiada (por ejemplo, Saber de los enanos para los enanos) como dote de ascendencia. Los personajes de ascendencia simplificada nunca obtienen dotes de ascendencia más allá de la primera. Si quieres mantener consistente el nivel de poder de tu partida, puedes reemplazar las dotes de ascendencia obtenidas a niveles superiores por dotes generales.

DOTES DE HABILIDAD SIMPLIFICADAS

El sistema estándar concede dotes para gastar específicamente en habilidades que permiten a los PJs disfrutar de opciones divertidas basadas en sus habilidades, sin que les parezca que han tenido que sacrificar una dote que podría haber mejorado las especialidades básicas de su clase. En algunas partidas, especialmente las que se centran en el combate por encima de la exploración, el tiempo libre o la interacción social, los PJs podrían tener más dotes de habilidad de las que necesitan. El sistema de dotes de habilidad simplificados te permite reducir este aspecto de la toma de decisiones.

CÓMO CONSTRUIR UN PERSONAJE CON DOTES DE HABILIDAD SIMPLIFICADAS

Los personajes con dotes de habilidad simplificados no obtienen ninguna dote de habilidad, ni siquiera de su bagaje. Siguen obteniendo dotes generales y pueden utilizarlas para seleccionar dotes de habilidad si quieren una característica crucial. Podrías permitir a los pícaros que obtuvieran dotes de habilidad, pero al avance normal que la mayoría de personajes tiene, en lugar de su avance doble habitual.

CÓMO JUGAR CON PERSONAJES CON DOTES DE HABILIDAD SIMPLIFICADAS

Si bien es poco probable que tengas que ajustar los desafíos de combate para los personajes con dotes de habilidad simplificados, los desafíos basados en habilidad (especialmente los sociales) serán más difíciles, especialmente a niveles altos donde se espera que los personajes tengan aptitudes basadas en habilidad más eficientes debido a las dotes de habilidad. Si prefieres una dificultad más básica, podrías ajustar las expectativas ligeramente a la baja.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

PERSONAJES DE NIVEL 0

Antes de ser héroes, todos los PJs vinieron de alguna parte, ya trabajaran en una granja como Valeros o vaciaran bolsillos en las calles como Seelah. A veces puede ser muy divertido jugar una precuela de la partida años antes de la primera aventura como héroes de los personajes, o se te puede ocurrir una aventura de bajo nivel que requiere plebeyos y aprendices. Las siguientes reglas proporcionan formas de construir y utilizar fácilmente PJs de nivel 0 en tus partidas.

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

Construir un personaje de nivel 0 es parecido a construir un personaje de 1.º nivel, pero te detienes una vez elegidos tu ascendencia y tu bagaje. Un personaje de nivel 0 sigue obteniendo las cuatro mejoras de característica gratuitas del Paso 6 del proceso normal de creación de personaje, pero no la mejora de característica debida a la clase.

COMPETENCIAS INICIALES

Un personaje de nivel 0 está entrenado en Percepción, en todas las tiradas de salvación, ataques sin armas, defensa sin armadura y un arma sencilla a su elección. Además, esta entrenado en tantas habilidades como 2 + su modificador por Inteligencia. El bonificador por competencia para un personaje de nivel 0 funciona de forma normal, pero como quiera que el nivel es 0, el bonificador total por competencia debido a tener el nivel entrenado es +2.

PUNTOS DE GOLPE

Un personaje de nivel 0 suma su modificador por Constitución a sus PG de ascendencia, a fin de determinar sus PG iniciales.

DINERO INICIAL

Un personaje de nivel 0 empieza con 5 po (50 pp) para gastar en equipo.

OPCIÓN DE APRENDIZ

Si el relato que quieres contar va de personajes que han empezado a entrenarse para optar a una clase en particular, les puedes conceder cierto número de aptitudes adicionales. Un personaje aprendiz está entrenado en la habilidad o habilidades especificadas en su clase elegida (como por ejemplo Ocultismo e Interpretación para un bardo), además de las habilidades que obtiene gracias a sus competencias iniciales. También obtiene beneficios basados en la clase.

ALQUIMISTA

Un aprendiz de alquimista obtiene la aptitud alquimia avanzada de rasgo de clase alquimista. Su nivel en alquimia avanzada es 1, y dispone de un lote de reactivos infundidos al día.

Tan solo puede elaborar 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.

OTRAS CLASES MARCIALES

Un aprendiz de otra clase marcial (bárbaro, campeón, explorador, guerrero, o pícaro) está entrenado en armadura ligera, todas las armas sencillas y un arma marcial indicada en las competencias iniciales de la clase. Si una clase marcial no indicada aquí carece de entrenamiento en armadura ligera o en armas marciales (como el monje), concédele además una aptitud diferente.

ESTILO DE JUEGO

El combate puede ser especialmente peligroso para los personajes de nivel 0. Por su seguridad, podrías tratar a los personajes como si tuvieran nivel -1 para determinar qué encuentros de combate son apropiados. Para las pruebas de habilidad, siguen llevando a cabo tareas con una CD entrenada sencilla utilizando sus habilidades entrenadas, pero el éxito es menos seguro. Como quiera que tienen menos habilidades, el grupo podría no tener a nadie entrenado para una tarea en concreto.

Si juegas con estos personajes durante unas cuantas sesiones, considera avanzarlos los a 1.º nivel utilizando el ritmo de avance rápido (800 PX). Si tu grupo quiere una experiencia más larga a nivel 0, que empiece sin los beneficios de los aprendices, para después subir al nivel de aprendiz (obteniendo sus beneficios y los ajustes de aprendiz debidos a su clase), y después otra vez a 1.º nivel.

TESORO

Como quiera que los personajes empiezan con 5 po, sus aventuras hasta 1.º nivel deberían dar cuenta del resto del dinero inicial de un personaje de 1.º nivel. Esto significa que distribuirás tesoro por valor de 10 po x el número de PJs, un buen porcentaje del cual debería estar en forma de monedas.



PUNTOS DE HABILIDAD

La progresión por defecto de los niveles de competencia en una habilidad es sencilla y no requiere muchos cálculos matemáticos cuando un jugador asigna habilidades. Sin embargo, algunos jugadores prefieren un sistema más granular, con una capacidad mayor para diversificar sus habilidades. Esta variante les permite asignar sus incrementos de habilidad, lo que potencialmente significa tener menos habilidades al nivel máximo posible a cambio de más habilidades a un nivel menor.

CÓMO ASIGNAR PUNTOS DE HABILIDAD

A 1.º nivel, un personaje que utiliza la variante de Puntos de Habilidad obtiene sus competencias de habilidad iniciales tal y como se describe en las *Reglas básicas*. Sin embargo, en cada nivel más allá del primero, en lugar de obtener incrementos de habilidad, el personaje obtiene cierta cantidad de Puntos de Habilidad, tal y como se indica en la Tabla 4-10: Puntos de Habilidad por nivel. El personaje puede gastárselos para incrementar su nivel de competencia en diversas habilidades, tal y como se muestra en la Tabla 4-11: Coste de incrementar el nivel. Un personaje debe tener el nivel mínimo indicado en la Tabla para incrementar su nivel de competencia, principalmente para evitar que haya un jugador irrealmente bueno en una habilidad al inicio de su carrera de aventurero, descuidando todo lo demás. Los personajes pueden ahorrar Puntos de Habilidad entre niveles para llevar a cabo un incremento más caro más adelante.

TABLA 4-10: PUNTOS DE HABILIDAD POR NIVEL

Nivel	Puntos de Habilidad obtenidos
1	Competencias iniciales
2 a 5	1
6 a 13	2
14 a 20	4

TABLA 4-11: COSTE DE INCREMENTAR EL NIVEL

Nivel de competencia	Nivel mínimo	Coste en puntos de habilidad
No entrenado a entrenado	1	1
Entrenado a experto	3	2
Experto a maestro	7	4
Maestro a legendario	15	8

PÍCAROS

Como quiera que los pícaros obtienen incrementos de habilidad a cada nivel en las reglas normales, también obtienen más Puntos de Habilidad. Los pícaros obtienen el doble del número de Puntos de Habilidad indicados en la Tabla 4-9.

RECONVERTIR

Un personaje puede reconvertir los niveles de competencia obtenidos utilizando Puntos de Habilidad de la misma forma en la que reconvertiría un incremento de habilidad con las reglas normales. Con una semana de tiempo libre, un personaje puede reducir en un paso su nivel de competencia en una habilidad para recuperar el número de Puntos de Habilidad invertidos en obtener dicho incremento. Por ejemplo, reducir un nivel de competencia de maestro a experto concedería a un personaje 4

Puntos de Habilidad. A continuación, el personaje puede reasignar dichos puntos a voluntad o guardárselos para más tarde. Reducir niveles de competencia para habilidades múltiples o un solo nivel de competencia en pasos múltiples requiere semanas adicionales de tiempo libre.

LOS PUNTOS DE HABILIDAD EN EL JUEGO

Los jugadores que utilizan Puntos de Habilidad tienen más flexibilidad para construir personajes con una gama de habilidades más amplia en las que están entrenados o son mejores de lo normal, y esta variante favorece dicha flexibilidad incrementando el coste de la especialización. Por ejemplo, un guerrero de 19.º nivel podría utilizar Puntos de Habilidad para obtener el nivel maestro en siete habilidades diferentes o el legendario en tres habilidades. Si bien esto hace ligeramente menos predecible la variación en las habilidades, no debería tener un efecto significativamente grande sobre las capacidades del grupo como para que tuvieras que llevar a cabo ajustes significativos al dirigir la partida.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



VARIANTES DE ALINEAMIENTO

El sistema de alineamiento tiene una larga historia en los juegos de rol y ayuda a definir diversos aspectos de los mundos y de los personajes de Pathfinder. Y, sin embargo, no funciona bien para todas las partidas o grupos. Alterarlo o eliminarlo ofrece nuevas oportunidades para tu partida.

El sistema de alineamiento de *Pathfinder* resume los ideales de un personaje, indica que algunos de los oponentes son villanos despreciables y establece que los monstruos auténticamente malignos existen. El sistema de alineamiento puede ser un problema para algunos jugadores, puesto que no simula los matices y la complejidad de los aspectos morales del mundo real, que a menudo no son tan fáciles de categorizar. Lo que se considera ‘bueno’ puede estar fuertemente influenciado por las normas de la sociedad o por las creencias religiosas. No es difícil encontrar dos personas amables y generosas que tengan interpretaciones completamente diferentes de lo que significa ‘bueno’ en situaciones específicas. Las ideas sobre variantes de alineamiento que se proponen a continuación proporcionan ejemplos de las opciones y pueden servir como inspiración para tus propias partidas.

CAMBIOS MENORES

Si quieres mantener partes del sistema actual de alineamiento, puedes utilizar una de las dos variantes siguientes para hacer cambios, sin quitar o reemplazar el alineamiento por completo. Los efectos basados en el alineamiento siguen existiendo en ambas variantes, pero podrían no ser tan útiles como en el *Pathfinder* normal.

BIEN Y MAL EXTREMOS

En esta variante, algunas criaturas ejemplifican los conceptos del bien y del mal extremos mediante su propia naturaleza. Sólo los infernales, los celestiales y otros habitantes de los Planos alineados de la Esfera Exterior tienen alineamiento. Quita la mayor parte de las restricciones de alineamiento (como las de clérigo y las del campeón), pero no las relacionadas con estas criaturas extraplanares. Reemplaza las restricciones eliminadas con anatemas apropiados, si es necesario.

ALINEAMIENTO INCREMENTAL

Cambiar el alineamiento de un personaje puede ser extremadamente problemático con las *Reglas básicas*. A veces resulta ser una sorpresa para el jugador, puesto que encuentra que él y el DJ tienen ideas diferentes de qué impacto tienen sus actos en el alineamiento. La variante de alineamiento incremental divide cada eje de alineamiento en siete pasos que reflejan lo cerca que está un personaje de cambiar de alineamiento.

Esto os permite al jugador y a ti entender mejor dónde se encuentra el personaje, y permite a un jugador que quiere interpretar a un personaje que vive al límite entre alineamientos verlo representado en las reglas. Esto no tiene por qué ser un sistema altamente granular o uno que un jugador pueda explotar haciendo gestos triviales de forma repetitiva para llegar a un alineamiento dado. Se ha previsto para indicar las tendencias del comportamiento de un personaje y predecir cualquier cambio de alineamiento que pudiera tener lugar con el tiempo. Normalmente es más difícil llegar a los extremos de la escala mediante actos menores, especialmente para el eje bien/mal. Un personaje que comete múltiples actos menores hacia un alineamiento podría moverse un paso, pero haría falta un acto auténticamente reprensible para cambiar de repente completamente hacia el mal, y para recuperarse haría falta una expiación a largo plazo y una dedicación al bien.

Si la regla depende del alineamiento de un personaje, no hagas caso de las distinciones ‘completamente’ y ‘algo’. Un conjuro de *protección* ajustado contra el mal funciona igual para personajes algo malignos y para completamente malignos. Sin embargo, algunos conjuros, como *detectar alineamiento*, podrían ofrecer información más precisa.

CAMBIOS MAYORES

Estas dos variantes cambian de forma masiva el funcionamiento del sistema de alineamiento. De hecho, ¡una de ellas lo elimina por completo!

SIN ALINEAMIENTO

La variante más simple es no utilizar en absoluto el sistema de alineamiento. Para muchos jugadores, ésta es la variante más próxima a la moralidad del mundo real. Las criaturas, los PNJs y los personajes tienen todos ellos creencias y motivaciones complejas y de muchas capas, igual que los seres humanos del mundo real. No utilizar el sistema de alineamiento abraza de forma simultánea la complejidad y la variación en lo que se considera comportamiento moral. Por ejemplo, los adoradores de un poderoso dios del sol podrían creer que extender la luz de su dios es un comportamiento virtuoso. Algunos podrían ir tan lejos como para decir que deberían conquistar a sus vecinos para conseguirlo. Otro ejemplo podría ser un gobierno grande

TABLA 4-12: CAMBIO DE ALINEAMIENTO

1	2	3	4	5	6	7
COMPLETAMENTE LEGAL	ALGO LEGAL	ALGO NEUTRAL	COMPLETAMENTE NEUTRAL	ALGO NEUTRAL	ALGO CAÓTICO	COMPLETAMENTE CAÓTICO
1	2	3	4	5	6	7
COMPLETAMENTE BUENO	ALGO BUENO	ALGO NEUTRAL	COMPLETAMENTE NEUTRAL	ALGO NEUTRAL	ALGO MALIGNO	COMPLETAMENTE MALIGNO

y poderoso que tiene la seguridad y la protección como su preocupación principal, extrayendo la conclusión de que es aceptable sacrificar algunas libertades individuales en favor de incrementar la seguridad de sus ciudadanos.

INTENCIONES MORALES

En esta variante, todos los personajes, PNJs y monstruos seleccionan una o más creencias, intenciones o lealtades firmemente sostenidas. Declaraciones sencillas acerca de las intenciones de un personaje, como los ejemplos indicados en la barra lateral, completan los personajes y favorecen las escenas de interpretación. Este sistema requiere algunas idas y venidas entre el DJ y los demás jugadores, y una mayor reflexión por parte de todo el mundo en la mesa de juego.

Normalmente, especificar tres intenciones o lealtades funciona bien para definir a un personaje. Estas intenciones personales cubren amplios espectros de comportamiento y en gran medida marcan la definición subjetiva de bien para dicho individuo. Las intenciones podrían ser tan abstractas como actuar con honor o tan concretas como la devoción a la madre del personaje. Una persona que sigue sus creencias básicas o sus intenciones cree que actúa bien, y es probable que tenga las acciones en contra de ellas o las restricciones de dichas creencias por malignas. Por ejemplo, un personaje que cree firmemente en la ley vería como un hecho maligno permitir que un delito quedara sin castigo.

Un individuo específico probablemente tenga diferentes niveles de compromiso para cada una de sus intenciones. Determina un orden relativo de compromiso considerando lo que haría el personaje si dichas intenciones entraran en conflicto.

AJUSTES A LAS REGLAS

Las restricciones de alineamiento ya no existen en ninguna de las variantes principales. Si lo necesitas, las puedes reemplazar con edictos y anatemas, y hacer los siguientes ajustes adicionales.

DAÑO DE ALINEAMIENTO

Si estás utilizando la variante sin alineamiento, quita o reemplaza el daño alineado (caótico, maligno, bueno y legal), lo que requiere ajustes significativos para las criaturas como los ángeles y los diablos que han sido construidas con una debilidad al daño de alineamiento.

Una opción es reemplazarlos uno a uno con nuevos tipos de daño como ‘radiante’ y ‘sombra’, que no tienen suposición moral alguna. Otra opción es simplemente cambiar el tipo de daño necesario para las debilidades de la criatura a algún otro tipo de daño, caso por caso. Una tercera opción es eliminar las debilidades, reducir el número máximo de PG del monstruo y dejarlo así. No importa lo que hagas con las criaturas, también tendrás que reemplazar de forma similar las aptitudes como las del campeón que infligen daño de alineamiento.

Si estás utilizando la variante de intenciones morales, puedes reemplazar el daño caótico, maligno, bueno y legal por un solo tipo de daño, llamado daño alineado, que daña a aquellos cuyas intenciones se oponen directamente a las del personaje, a determinar por ti como director de juego.

DETECCIÓN

Los efectos que detectan el alineamiento no existen. En la variante de intenciones morales, podrás reemplazar semejante aptitud con una que detecte si una criatura sigue sus propias intenciones o para detectar a otras con intenciones similares a las de la criatura que utiliza la aptitud.

RASGOS

Los rasgos de alineamiento no existen, y cualquier cosa que los tiene, los pierde. Los efectos que requieren que funcionen dichos rasgos, como por ejemplo *protección*, no existen.

EJEMPLOS DE INTENCIONES MORALES

- Nunca dejaré tirados a mis compañeros.
- Vengaré a mi familia.
- Protegeré el mundo natural.
- Conseguiré grandes riquezas.
- Propagaré la voz de mi dios.
- Ayudaré a quienes lo necesiten.
- Extenderé el principio del gobierno justo.



INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

VARIANTES DE OBJETOS MÁGICOS

El sistema de objetos mágicos de Pathfinder está calibrado para un mundo de alta fantasía como Golarion, con mucho acceso a la magia. Sin embargo, no todos los escenarios, partidas o subgéneros encajan con estas suposiciones. Desviarte del sistema de objetos mágicos por defecto puede ayudar a tu grupo a crear partidas en entornos de baja magia, donde la disponibilidad de los objetos mágicos es insegura y todo el poder procede del personaje y no de su equipo.

PROGRESIÓN AUTOMÁTICA DE BONIFICADORES

Esta variante elimina el bonificador por objeto a las tiradas y las clases de dificultad que normalmente derivan de los objetos mágicos (con la excepción de los bonificadores por objeto de las armaduras) y lo reemplaza por un nuevo tipo de bonificador (potencial) para reflejar la aptitud innata de un personaje. En esta variante, los objetos mágicos (si existen) pueden proporcionar aptitudes especiales únicas en lugar de incrementos numéricos.

RASGOS DE CLASE ESPECIALES

Todo personaje obtiene automáticamente los rasgos de clase de la Tabla 4-13: Progresión automática de bonificadores.

TABLA 4-13: PROGRESIÓN AUTOMÁTICA DE 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	Ápice de característica; 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 las tiradas 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

Empezando a 2.º nivel, obtienes un bonificador +1 por potencia

a las tiradas de ataque con todas las armas y los ataques sin armas. Se incrementa a +2 a 10.º nivel y a +3 a 16.º nivel.

POTENCIA DE HABILIDAD

3.º

A 3.º nivel, elige una sola habilidad. Obtienes un bonificador +1 por potencia a dicha habilidad. A 6.º nivel, elige una segunda habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. A 9.º nivel, elige una de estas habilidades e incrementa a +2 su bonificador por potencia. A 13.º nivel, aumenta a +2 el bonificador por potencia de tu segunda habilidad y elige una tercera habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. A 15.º nivel, aumenta a +2 el bonificador por potencia de tu tercera habilidad 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 incrementarla 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 e incrementa a +3, elige una de las tres habilidades con un bonificador +1 por potencia e incrementa a +2 y elige una nueva habilidad para obtener un bonificador +1 por potencia. En cualquier momento puedes invertir 1 semana para reconvertir una de estas asignaciones.

ATAQUES DEVASTADORES

4.º

A 4.º nivel, tus Golpes con armas y sin armas infligen dos dados de daño en lugar de uno. Esto se incrementa 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 un 10.º nivel, este bonificador se incrementa +2 y a 18.º nivel, a +3.

POTENCIA DE PERCEPCIÓN

7.º

A 7.º nivel obtienes un bonificador +1 por potencia a la Percepción, que se incrementa a +2 a nivel 13 y a +3 a nivel 19.

POTENCIA DE LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

8.º

A 8.º nivel obtienes un bonificador +1 por potencia a las salvaciones, que se incrementa a +2 a nivel 14 y a +3 a nivel 20.

ÁPICE DE CARACTERÍSTICA

17.º

A 17.º nivel, elige una puntuación de característica para, o bien incrementarla en 2, o bien incrementarla a 18, lo que otorgue la mayor puntuación.



TABLA 4-14: ARMAS DE ALTA CALIDAD

Calidad	Bonificador por objeto	Espacios de runa de propiedad	Nivel del objeto	Precio
Experto	+1	1	2	35 po
Maestro	+2	2	10	935 po
Legendario	+3	3	16	8.935 po

TABLA 4-15: ARMADURA DE ALTA CALIDAD

Calidad	Bonificador por objeto	Espacios de runa de propiedad	Nivel del objeto	Precio
Experto	+1	1	5	160 po
Maestro	+2	2	11	1.060 po
Legendario	+3	3	18	20.560 po

TABLA 4-16: ARMAS DEVASTADORAS

Calidad	Incremento de bonif.	Bonif. a la salvación	Espacios de runa de propiedad	Nivel del objeto	Precio
Experto	+1	1	1	2	35 po
Devastador experto	+1	2	1	4	100 po
Maestro	+2	2	2	10	1.000 po
Devastador maestro	+2	3	2	12	2.000 po
Legendario	+3	3	3	16	10.000 po
Devastador legendario	+3	4	3	19	40.000 po

TABLA 4-17: ARMADURA RESISTENTE

Calidad	Incremento de bonif.	Bonif. a la salvación	Espacios de runa de propiedad	Nivel del objeto	Precio
Experto	+1	—	1	5	160 po
Experto resistente	+1	+1	1	8	500 po
Maestro	+2	+1	2	11	1.400 po
Maestro resistente	+2	+2	2	14	4.500 po
Legendario	+3	+2	3	18	24.000 po
Legendario resistente	+3	+3	3	20	70.000 po

CÓMO AJUSTAR LOS OBJETOS Y EL TESORO

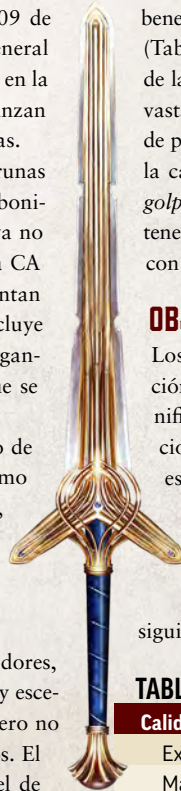
Con esta variante, podrás ignorar tanta información de la Tabla 10-9: Tesoro del grupo por nivel (de la pág. 509 de las *Reglas básicas*) como te parezca, aunque por lo general querrás que sea consistente al cambio. El área principal en la que tendrá impacto tu elección es en los objetos que lanzan conjuros, como por ejemplo los pergaminos y las varitas.

Quita todas las runas de potencia, runas de golpe y runas resistentes. Los objetos que normalmente conceden un bonificador por objeto a las estadísticas o dados de daño ya no lo hacen, aparte del bonificador básico por objeto a la CA debido a la armadura. Los objetos de ápice no incrementan las puntuaciones de característica. Si tu mundo aún incluye objetos mágicos, una apuesta segura es continuar entregando objetos consumibles aproximadamente al ritmo que se indica en la Tabla 10-9 de las *Reglas básicas*.

Si prefieres eliminar las runas por completo, el daño de los PJs puede reducirse, puesto que tendrán runas como *flamígera* o *sagrada*. Si has quitado casi todo el tesoro, los desafíos podrían ser más difíciles, incluso con bonificadores automáticos.

ALTA CALIDAD

En esta variante, el equipo podrá proporcionar bonificadores, aunque no sean mágicos. Esto resulta útil para partidas y escenarios en que se intenta dar a los objetos de calidad, pero no mágicos, la misma prominencia que los objetos mágicos. El equipo de alta calidad requiere el correspondiente nivel de competencia en Artesanía para Elaborarlo.



ARMAS Y ARMADURAS DE ALTA CALIDAD

Las armas y las armaduras de alta calidad conceden los mismos beneficios que las runas del arma y de potencia de armadura (Tablas 4-14 y 4-15). Para eliminar la magia de las armas y de las armaduras, puedes utilizar las entradas de ataques devastadores y potencia a las tiradas de salvación de la variante de progresión automática de bonificador, o puedes hacer que la calidad proporcione también los efectos de las runas de *golpe* y *resistente*, utilizando las tablas 4-16 y 4-17. Si eliges tener armas y armaduras mágicas, sus efectos no se apilan con la calidad.

OBJETOS DE HABILIDAD DE ALTA CALIDAD

Los objetos con bonificadores a la habilidad o a la Percepción no tienen runas fundamentales. Si un objeto con bonificador a la habilidad existente cuesta menos que el Precio indicado para un objeto de habilidad de alta calidad, es probable que tenga un rasgo como por ejemplo una limitación, por lo que tienes que ajustarlo adecuadamente. Un personaje con esta variante en una partida puede Elaborar o comprar un objeto no mágico que refuerce su Percepción o una habilidad utilizando la siguiente tabla.

TABLA 4-18: OBJETOS DE HABILIDAD DE ALTA CALIDAD

Calidad	Bonif. por objeto	Nivel del objeto	Precio
Experto	+1	3	40 po
Maestro	+2	9	550 po
Legendario	+3	17	11.000 po

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE

VARIANTES PARA LAS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

El método por defecto para generar puntuaciones de característica de las Reglas básicas te puede ayudar a descubrir la historia de tu personaje por el camino, mientras que el método alternativo, tirar los dados para obtener las puntuaciones, es un guiño a la tradición. Pero hay otras formas de generar puntuaciones de característica que podrían adecuarse mejor al relato que quieres contar.

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA GRADUALES

En esta variante, un personaje obtiene mejoras de característica de forma más gradual en lugar de obtener cuatro en los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º. Cada personaje obtiene una mejora de característica cuando llega a cada uno de los niveles 2.º, 3.º, 4.º y 5.º. Estos son colectivamente un solo conjunto de mejoras de característica, por lo que un personaje no puede aumentar la misma puntuación de característica más de una vez por conjunto; los jugadores pueden marcar con un punto cada puntuación de característica mejorada, o marcarla de alguna otra forma para llevar la cuenta. Los PJs también obtienen una mejora de característica en los niveles 7.º, 8.º, 9.º y 10.º (un segundo conjunto); en los niveles 12.º, 13.º, 14.º y 15.º (un tercero); y en los niveles 17.º, 18.º, 19.º y 20.º (el cuarto y definitivo conjunto).

Esto extiende las mejoras de característica, y utilizarlas antes significa que un personaje puede incrementar los modificadores de sus características más importantes a un nivel más bajo. Los personajes son ligeramente más poderosos de la media, pero hace que los niveles 5.º, 10.º, 15.º y 20.º sean menos importantes, puesto que los personajes suelen elegir la mejora de característica menos importante del conjunto a dichos niveles.

COMPRA DE PUNTOS

Este método de generación de puntuaciones de característica alternativo reemplaza las mejoras y los defectos de característica con cierto número de Puntos de Característica. Los jugadores determinan sus puntuaciones de característica asignando Puntos de Característica a cada una de ellas, tal y como se ve en la Tabla 4-19: Coste de una puntuación de característica. Esto permite a los jugadores una mayor personalización en sus puntuaciones de característica y el jugador puede priorizar sus puntuaciones favoritas, pero el sistema es significativamente más complicado de usar.

PASO 1: DISMINUIR LAS PUNTUACIONES INICIALES

Todas las puntuaciones de característica del personaje empiezan en 10. Si la ascendencia del PJ tiene defectos de característica, reduce dichas puntuaciones a 8. Un jugador también puede reducir voluntariamente cualquier Puntuación de Característica por debajo de 10 para conseguir más puntos de característica que usará en el Paso 2. Obtiene 1 Punto de Característica por rebajar una puntuación a 9, o 2 Puntos de Característica por reducir una puntuación a 8.

PASO 2: GASTAR LOS PUNTOS

Ahora que cada jugador ha fijado sus puntuaciones mínimas, gastará Puntos de Característica para incrementar sus puntuaciones de característica. Los Puntos de Característica tienen 2 categorías: dedicados y flexibles. Los Puntos de Característica dedicados sólo se pueden gastar en puntuaciones de característica específicas, mientras que los flexibles se pueden utilizar para incrementar cualquier puntuación. Estos Puntos de Característica reemplazan todas las mejoras de característica que obtendría normalmente un personaje.

El número total de Puntos de Característica gastados determina la puntuación de característica inicial del personaje, tal y como se

indica en la Tabla 4-19: Coste de una puntuación de característica. La puntuación máxima que un jugador puede comprar durante la creación de personaje es 18. Incrementar una puntuación cuesta 2 puntos más que el valor indicado si la puntuación empezó en 8 después del Paso 1, o 1 punto más si la puntuación empezó en 9. Todo Punto de Característica no gastado durante la creación de personaje se pierde.

- **Puntos de característica dedicados:** un personaje obtiene 2 Puntos de Característica dedicados por cada puntuación de característica a la que su ascendencia concede mejoras de característica predeterminadas. Los personajes humanos, o los que proceden de otra ascendencia que concede 2 mejoras de característica gratuitas, obtienen en su lugar otros 2 Puntos de Característica flexibles más. Cada personaje también obtiene 2 Puntos de Característica dedicados por cada una de sus opciones de bagaje de puntuaciones de característica predeterminadas, y 2 Puntos de Característica dedicados por la puntuación de característica clave de su clase.
- **Puntos de Característica flexibles:** cada personaje obtiene 15 Puntos de Característica flexibles, más cualquiera obtenido rebajando voluntariamente las puntuaciones de característica por debajo de 10 en el Paso 1.

TABLA 4-19: COSTE DE UNA PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Puntos de Caract. totales gastados	Puntuación de característica
-2	8
-1	9
0	10
1	11
2	12
3	13
5	14
7	15
10	16
13	17
17	18

INCREMENTO DE PUNTUACIONES A NIVELES MAYORES

Cuando un personaje sube de nivel, obtiene Puntos de Característica cada vez, tal y como se indica en la Tabla 4-18: Puntos de Característica obtenidos. A diferencia de los Puntos de Característica de la creación de personaje, un jugador puede ahorrar estos puntos para comprar un incremento más caro, y puede incrementar las puntuaciones de característica hasta un máximo de 22. Cuando un jugador está listo para incrementar una o más puntuaciones de característica, gasta el número de Puntos de Característica indicado en la Tabla 4-21: Incremento de una puntuación de característica e incrementa la puntuación como corresponde. Un jugador puede incrementar una puntuación más de una vez en un momento dado, pero debe pagar individualmente por cada incremento; por ejemplo, para subir de 14 a 16 deberá gastar primero 2 puntos para subir de 14 a 15, y después 3 para subir de 15 a 16. En la mayoría de partidas, lo mejor es incrementar las puntuaciones al subir de nivel entre sesiones de juego o durante el tiempo libre.

Los objetos de ápice funcionan tal y como se describe en las

Reglas básicas. Pueden incrementar una puntuación de característica hasta un máximo de 24.

TABLA 4-20: PUNTOS DE CARACTERÍSTICA OBTENIDOS

Nivel	Puntos de Característica obtenidos
1	Puntos iniciales
2	2
3	2
4	2
5	2
6	3
7	3
8	3
9	3
10	3
11	4
12	4
13	4
14	4
15	4
16	5
17	5
18	5
19	5
20	5

TABLA 4-21: INCREMENTO DE UNA PUNTUACIÓN DE CARACTERÍSTICA

Puntuación de característica actual	Coste para aumentar en 1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	2
14	2
15	3
16	3
17	4
18	5
19	6
20	7
21	8

EJEMPLO

Merisiel es una elfa pícara con el bagaje delincuente. Empieza con 10 en todas las puntuaciones de característica, y reduce a 8 su Constitución por ser elfa. Decide reducir voluntariamente su Fuerza y su Inteligencia a 8, obteniendo 4 Puntos de Característica flexibles. Ahora tiene que fijar sus puntuaciones mínimas: Fue 8, Des 10, Con 8, Int 8, Sab 10 y Car 10.

En el Paso 2, empieza determinando cuántos puntos tiene que gastar. Obtiene 2 Puntos de Característica dedicados en Inteligencia y otros tantos en Destreza por ser elfa, otros 2 en Destreza por ser delincuente y otros 2 más en Destreza por ser una pícara. También tiene 19 puntos flexibles que gastar: 15, y 4 por las 2 puntuaciones de característica que redujo voluntariamente a 8.

Merisiel compra un 18 en Destreza, que le cuesta 6 Puntos de Característica dedicados, además de 11 Puntos de Característica flexibles. Gastando sus 2 Puntos de Característica dedicados a Inteligencia la aumenta a 10, con lo que está satisfecha. Ahora le quedan 8 Puntos de Característica flexibles. Le preocupa

ser demasiado débil con una puntuación de Constitución de tan solo 8, por lo que gasta 4 Puntos de Característica flexibles para aumentarla a 12, lo que le deja con 4 Puntos de Característica libres. Por último, incrementa la Sabiduría y el Carisma a 12 cada uno, puesto que es barato pero aun así le concede bonificadores; esto consume todos sus Puntos de Característica, dejándola con Fue 8, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 12 y Car 12.

Cuando llega a 2.º nivel, obtiene 2 Puntos de Característica. Decide guardárselos hasta 3.º nivel, donde obtiene 2 más. Entonces gasta 3 de sus 4 Puntos de Característica para aumentar su Constitución de 12 a 14. Después ahorra para tener más Destreza, obteniendo 2 Puntos de Característica en 4.º y en 5.º niveles, y después 3 en 6.º y 3 en 7.º. ¡Gasta los 11 Puntos de Característica a 7.º nivel para alcanzar un 20 en Destreza! A menos que le ayude tener una puntuación impar (por ejemplo, para cumplir un prerrequisito de dote) lo mejor es esperar a tener suficientes Puntos de Característica con los que incrementar una puntuación que incremente su modificador, por si acaso cambia de parecer.

PUNTUACIONES ALTERNATIVAS

Las puntuaciones de característica clásicas no tienen el mismo valor en las reglas. La Destreza, la Constitución y la Sabiduría tienden a ser más importantes, a menos que un personaje requiera una puntuación de característica particular de entre las tres restantes para un propósito específico. Si prefieres que todas las puntuaciones de característica tengan un valor aproximadamente equivalente durante la creación de personaje, esta variante crea 6 puntuaciones de característica mucho más equilibradas entre sí.

Realiza los siguientes cambios.

- La **Fuerza** hace todo lo que hacen la Fuerza y la Constitución en las Reglas básicas, y no hay Constitución. Un personaje utiliza su Fuerza para las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y ataque sin armas, las tiradas de daño, el Atletismo, los PG, las salvaciones de Fortaleza y así sucesivamente.
- La **Destreza** se divide en dos puntuaciones de característica. La primera, que se sigue llamando Destreza, representa la Destreza manual que se aplica a las tiradas de ataque con armas a distancia y ataque sin armas, las tiradas de ataque y de daño con armas de sutileza (si es mejor que la Fuerza) y las pruebas de Latrocinio. La Agilidad, que representa el juego de piernas, se aplica a la CA, las salvaciones de Reflejos, las pruebas de Acrobacias y las pruebas de Sigilo.
- El **Carisma** se aplica a las salvaciones de Voluntad en lugar de la Sabiduría.
- Por lo demás, la Sabiduría no cambia.
- La **Inteligencia** no cambia.

Necesitas cierto número de ajustes a la forma de jugar. Unas *tobilleras de celeridad* se convierten en un objeto de ápice de Agilidad; tanto el *cinturón de fuerza de gigante* como el *cinturón de regeneración* se convierten en objetos de ápice de Fuerza, y así sucesivamente. El enredo de pícaro denominado ladrón queda obsoleto, por lo que podrías permitir a los pícaros que eligieran un enredo diferente, pero aun así obteniendo Latrocinio. Para cualquier otra cosa que haga referencia a una puntuación de característica, como las dotes con un requisito de Destreza, decide con tu grupo si el requisito tiene más sentido dependiendo de la Destreza o de la Agilidad. Por ejemplo, la Agilidad tendría más sentido para Paso de pluma puesto, que dicha dote implica el juego de piernas. Los PNJs y los monstruos ya detallados, pueden simplemente utilizar su modificador por Destreza cuando se necesite el modificador por Agilidad.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE



CAPÍTULO 5: GALERÍA DE PNJS

Los monstruos y los PJs no son los únicos habitantes de tu mundo. Aunque no sean héroes, los PNJs pueden interpretar diversos papeles en tu partida, como por ejemplo, invitar a los PJs a la aventura, servir como obstáculos en los encuentros sociales u oponerse a los PJs en combate. Este capítulo presenta casi un centenar de PNJs para tus partidas, además de reglas para modificarlos de forma que encajen en cualquier nicho en particular.

CÓMO UTILIZAR LA GALERÍA DE PNJS

En esta sección encontrarás todo tipo de PNJs de una gran variedad de categorías y papeles para que los utilices en tu partida. Sus niveles van desde -1 hasta 8, el rango de niveles que usarás más a menudo para los personajes de uso común. Como quiera que los oponentes de alto nivel, los villanos principales, los monarcas gobernantes y gente parecida suelen ser individuos únicos, es probable que crees dichos PNJs específicamente para el papel que interpretan, utilizando las reglas de Construcción de criaturas de la pág. 56. Pero nunca se tienen suficientes PNJs de bajo nivel a mano cuando los PJs se interesan inusualmente y de forma inesperada en un PNJ o se ven envueltos en una pelea en una taberna del camino.

El nivel indicado en el bloque de estadísticas de un PNJ es su nivel, suponiendo que se utiliza en combate; cada uno de ellos debería ser capaz de defenderse igual de bien que cualquier otra criatura de dicho nivel. Pero muchos de estos PNJs son principalmente no combatientes, mucho más hábiles en su ocupación de lo que serían en combate. A tal efecto, las entradas de los PNJs especialistas también mencionan un nivel superior que es el que utilizarías cuando los PJs tienen que competir contra ellos en su área de experiencia.

PERSONALIZACIÓN DE PNJS

Los PNJs de esta galería son todos ellos humanos sin ningún idioma más allá del común. En algunos casos, como en Taldor (que es un país humanocéntrico) donde el común es el idioma oficial, lo más probable es que puedas utilizar los PNJs de esta sección tal y como están escritos. Pero más a menudo tendrás que hacer ajustes menores a los detalles para retratar a un PNJ en particular. Como quiera que estos bloques de estadísticas presentan la versión más básica posible para cada personaje, no necesitas quitar ninguna estadística o aptitud a menos que tu PNJ no sepa hablar común. (NdT: *al rotular los dibujos de ejemplo he usado sistemáticamente el masculino porque me refiero al tipo de PNJ, no a la persona en sí*).

Las siguientes secciones proporcionan directrices y ajustes por ascendencia que puedes utilizar para personalizar rápidamente un PNJ por defecto.

AJUSTE DE NIVEL

A veces necesitarás un PNJ que encaje en un papel en particular (digamos un borracho iracundo) pero el nivel del bloque de estadísticas que se presenta no encaja bien con el de tu grupo. Puedes empezar aplicando los ajustes elite o débil de la pág. 6 del *Bestiario* para ajustar en 1 el nivel del PNJ hacia arriba o hacia abajo.

Si tienes que cambiar el nivel del PNJ más allá de eso, usa los valores de las tablas de Construcción de criaturas en el capítulo 2 y quita o pon aptitudes especiales según sea necesario para encajar con su nuevo nivel.

CAMBIO DE ALINEAMIENTO

Aparte de algunos PNJs obviamente alineados, como los villanos, la mayor parte de los PNJs que salen en esta galería se presentan como neutrales. Si quieres cambiar el alineamiento de un PNJ, todo lo que tienes que hacer es cambiar su rasgo de alineamiento. Podrías considerar cómo afecta el alineamiento a la personalidad del PNJ y ajustar sus habilidades en consecuencia; por ejemplo, un maestro legal maligno podría tener un modificador mayor a la Intimidación que a la Diplomacia.

CAMBIO DE IDIOMAS

Si necesitas un personaje humano que hable más idiomas para encajar con su historia, nación de origen o papel, límitate a añadirlos.

MAPA DEL CAPÍTULO

Este capítulo divide a los PNJs en dieciocho secciones para hacer más fácil que encuentres el tipo de personaje que necesitas para tu partida.

- Comerciantes (pág. 206)
- Cortesanos (pág. 208)
- Delincuentes (pág. 210)
- Devotos (pág. 214)
- Eruditos (pág. 216)
- Exploradores (pág. 218)
- Funcionarios (pág. 220)
- Gente de mar (pág. 224)
- Intérpretes (pág. 226)
- Magistrados (pág. 228)
- Mercenarios (pág. 230)
- Místicos (pág. 232)
- Oprimidos (pág. 236)
- Rurales (pág. 238)
- Sanadores (pág. 240)
- Taberneros (pág. 242)
- Trabajadores manuales (pág. 244)
- Villanos (pág. 246)

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE



PLANTILLAS DE ORGANIZACIÓN Y DE DIOS

Además de las plantillas de este libro, la *Guía de personajes de los Presagios Perdidos* presenta plantillas temáticas para convertir de forma rápida y fácil a estos PNJs en miembros de diversas organizaciones (ver Plantillas temáticas en dicho libro). Si buscas seguidores de un dios específico, *Dioses y magia de los Presagios Perdidos* ofrece una plantilla temática (ver Plantillas temáticas en dicho libro) que te permite personalizar un PNJ para que encaje con cualquier dios, ¡incluso uno de creación propia!

AJUSTES A LA ASCENDENCIA DE LOS PNJS

Para utilizar uno de los PNJs de esta sección cómo si tuviera otra ascendencia, aplica los ajustes que se indican más abajo para la ascendencia deseada. Los ajustes proporcionan los rasgos básicos de dicha ascendencia, como visión en la oscuridad, Velocidad alterada y aptitudes únicas como el buen ojo de los medianos. Para otras ascendencias, puedes crear plantillas similares siguiendo el mismo formato. Además de estos cambios básicos, puedes sumar los efectos de una herencia específica: podrías aplicar la herencia del goblin de la nieve si tu PNJ es un goblin Pelo de escarcha y quieres que tenga resistencia al frío. También puedes concederle una dote de ascendencia o incluso ajustar sus puntuaciones de característica y sus habilidades para reflejar los puntos fuertes y los puntos débiles de la nueva ascendencia.

Para un semielfo, semiorco o cualquier otra herencia esencial para el personaje, siempre deberías aplicar el efecto de herencia.

ELFO

- Cambia el rasgo de humano a elfo.
- Añade elfo a los idiomas del PNJ.
- Añade visión en la penumbra.
- Aumenta en 5 pies (1,5 m) la Velocidad del PNJ.

ENANO

- Cambia el rasgo de humano a enano.
- Añade enano a los idiomas del PNJ.
- Añade visión en la oscuridad.
- Disminuye en 5 pies (1,5 m) la Velocidad del PNJ. Si el PNJ ya tiene una Velocidad reducida debido a la armadura que lleva, considera aplicar la dote de ascendencia No impedido por el hierro.

GNOMO

- Cambia el rasgo de humano a gnomo.
- Añade gnomo y silvano a los idiomas del PNJ.
- Añade visión en la penumbra.

GOBLIN

- Cambia el rasgo de humano a goblin.
- Añade goblin a los idiomas del PNJ.
- Añade visión en la oscuridad.

MEDIANO

- Cambia el rasgo de humano a mediano.
- Añade mediano a los idiomas del PNJ.
- Añade la aptitud buen ojo, que se explica a continuación.

BUEN OJO

Tu vista es aguda, permitiéndote distinguir pequeños detalles acerca de criaturas ocultas o incluso invisibles, que otros podrían pasar por alto. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia al utilizar la acción de Buscar para encontrar criaturas escondidas o no detectadas a 30 pies (9 m) o menos de ti. Cuando designas como objetivo a un oponente que está oculto o escondido de ti, reduce la CD de la prueba plana a un 3 para un objetivo oculto o a 9 para uno escondido.

CÓMO CREAR UN ESPECIALISTA

Esta colección de PNJs contiene algunos especialistas, como por ejemplo abogados y navegantes, que representan un desafío de mayor nivel en su especialidad que en combate, y que a menudo disponen de una aptitud especial relacionada con dicha especialidad. Para crear tus propios especialistas, puedes cambiar fácilmente las habilidades, pero usa las siguientes aptitudes especiales para que estos PNJs sean más evocativos.

Cuidados infantiles Si el PNJ trata a niños, puede utilizar su Saber de la obstetricia en lugar de la Medicina, y puede utilizar acciones entrenadas de Medicina con niños.

TABLA 5-1: PNJS

PNJ	Nivel	Página
Acólito de Nethys	1	214
Acróbata	2	226
Adepto	-1	232
Antipaladín	5	247
Aprendiz	-1	206
Asesino	8	213
Astrónomo	2	217
Bailarín	1	226
Bandido	2	210
Barman	1	242
Bibliotecario	-1 (3)*	216
Borrachín	2	243
Boticario	-1 (3)*	240
Camarero	-1	242
Campesino	0	244
Capitán de la guardia	6	212
Capitán de navío	6	225
Capitán marítimo	3	229
Carcelero	3	221
Cazador	7	239
Cazador de monstruos	6	231
Cazarrecompensas	4	230
Centinela arquero	2	221
Cerebro criminal	4 (7)*	246
Charlatán	3	211
Científico imprudente	6	248
Cirujano	2 (6)*	240
Consejero	5	209
Contramaestre	3	225
Cronista	3	218
Demonólogo	7	235
Déspota	5	248
Domador de bestias	4	227
Espía	6	209
Estibador	0	244
Falso sacerdote	4	233
Furtivo	2	238
Golfillo	-1	237
Guarda	6	229
Guardaespaldas	1	23
Guardia	1	220
Guardia de palacio	4	208
Guía	4	218
Herrero	3 (6)*	207

De pesca El PNJ puede utilizar Saber de la pesca para Rastrear criaturas acuáticas o para pruebas de Prestar ayuda para Rastrearlas.

Dorar la píldora (emoción, mental) Cuando alguien come un plato o un dulce hecho por el PNJ, éste puede hacer una prueba de Saber del horneado, Saber de la cocina o prueba similar contra la CD de Voluntad de dicha criatura, con los mismos resultados que la acción de Diplomacia Causar impresión. Si más de una criatura participa en la cata, el PNJ utiliza el mismo resultado de la prueba contra la CD de Voluntad de cada criatura.

Hacer pie ♦ (concentrar) El PNJ hace una prueba de Saber de la arquitectura, Saber de la ingeniería o prueba de habilidad parecida para

Juez	-1 (6)*	228
Jefe de banda	7	249
Ladrón de sepulturas	1	210
Letrado	-1 (4)*	220
Líder de secta	7	234
Maestre gremial	8 (12)*	207
Maestro	-1 (4)*	216
Mago de alquiler	3	230
Médico	-1 (4)*	240
Médico de la plaga	5	241
Mendigo	-1	236
Mercader	-1 (4)*	206
Minero	0	245
Navegante	2 (4)*	224
Nigromante	5	234
Noble	3	208
Oficial de la guardia	3	222
Perista	5	212
Pirata	2	224
Plebeyo	-1	236
Portador de antorcha	0	218
Posadero	1	243
Presagiador	-1 (3)*	232
Preso	1	237
Profeta	2	214
Rastreador	3	238
Ratero	4	212
Recaudador de impuestos	-1 (3)*	228
Rufián	2	211
Sabio	6	217
Saboteador	2	246
Sacerdote de Farasma	6	215
Saqueador de tumbas	5	219
Sectario	1	233
Sepulturero	1	245
Sirviente	-1	244
Trovador	3	227
Verdugo	6	223
Zelote de Asmodeo	4	214

* Este PNJ es un desafío de nivel superior en su área de experiencia. El nivel del PNJ durante semejante desafío es el que se indica entre paréntesis.

buscar un camino estable por terreno desigual. Esto le concede a él y a cualquiera con quien comparta esa información un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Acrobacias para Mantener el equilibrio en dicho terreno.

Saber local Cuando se encuentra por vez primera con una persona determinada de su asentamiento natal, el PNJ puede hacer automáticamente una prueba de Recordar conocimiento acerca de dicha persona. Esto utiliza la habilidad de Saber para dicho asentamiento.

Transcripción rápida El PNJ puede intentar copiar un documento de forma más rápida de lo habitual, pero sin alterar el contenido. Puede hacer una prueba de Saber de la escritura, completando la tarea en la mitad de tiempo con un éxito (una cuarta parte con un éxito crítico).

Ver un farol En un juego de azar, el PNJ puede utilizar Saber de los juegos en lugar de Percepción para Averiguar la intención.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJSGLOSARIO
E ÍNDICE



GREMIOS DE ARTESANOS COMUNES

Albañiles y canteros
Alfareros
Armeros
Artesanos mágicos
Carreteros y ruederos
Cartógrafos
Cerrajeros
Cocineros y pasteleros
Constructores de buques y fabricantes de velas
Curtidores
Desolladores y curtidoress



APRENDIZ

COMERCIANTES

Todo asentamiento necesita comerciantes para crear nuevos productos, facilitar el comercio y evitar que las infraestructuras se desmoronen. Las ciudades más grandes tienen a menudo gremios enteros dedicados a crear de mercancías específicas, gestionar las condiciones de trabajo de los trabajadores y tratar con los gobiernos locales.

APRENDIZ

Se pueden encontrar aprendices ambiciosos en todas las ciudades. Estos individuos suelen ser jóvenes y buscan la aprobación de sus maestros mientras aprenden el oficio. Muchos aspiran a ejemplificar el arte que subyace a su oficio, convirtiéndose algún día ellos mismos en maestros. A continuación, se representa un aprendiz de cartógrafo.

APRENDIZ

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +2

Idiomas común

Habilidades Atletismo +3, Artesanía +5, Saber de la geografía +5

Fue +1, Des +2, Con +1, Int +3, Sab +0, Car +0

Objetos herramientas de artesano, ropas recias con cinturón de herramientas (funcionan como una armadura acolchada), surtido de mapas

CA 15; Fort +5, Ref +6, Vol +2

PG 8

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +3 (ágil, versátil Cor), Daño 1d4+1 perforante

A distancia ♦ daga +4 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), Daño 1d4+1 perforante

Ambición del aprendiz ♦ Frecuencia una vez al día; Requisitos un superior directo está supervisando al aprendiz; Efecto El aprendiz obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque, las tiradas de daño, las tiradas de salvación y las pruebas de habilidad hasta el final de su siguiente turno.

MERCADER

Los asentamientos pequeños pueden disponer normalmente de entre uno y dos mercaderes generalistas, y las ciudades mayores albergan muchos especialistas, expertos en un tipo de producto. Se pueden encontrar mercaderes por todas partes: vendedores que vocean sus mercancías en la plaza pública, propietarios de tiendas que dirigen pequeños escaparates, vendedores itinerantes en carruajes o caravanas, o ricos magnates que dirigen organizaciones completas dedicadas al comercio. Para todo encuentro que implica negociación o habilidad mercantil, un mercader es un desafío de 4º nivel. Un mercader podría disponer de una habilidad de Saber adicional acerca de una categoría de objeto específica (como por ejemplo joyas o armas mágicas), con un bonificador por habilidad 2 rangos mayor que Saber mercantil.

MERCADER

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +12, Engaño +10, Interpretación +8, Saber mercantil +10, Sociedad +8

Fue +2, Des +0, Con -1, Int +2, Sab +2, Car +4

Objetos armadura acolchada, ballesta (10 viroles)

Ojo tasador El mercader puede utilizar Saber mercantil para Recordar conocimiento acerca de objetos, incluido determinar su valor. También puede intentar Identificar magia utilizando Saber mercantil y puede hacerlo sin saber antes que el objeto es mágico.

CA 13; Fort +1, Ref +2, Vol +10

PG 7

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +4 (ágil, no letal, sin armas), Daño 1d4+2 contundente

A distancia ♦ ballesta +4 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), Daño 1d8 perforante

HERRERO

La mayoría de comunidades pequeñas tienen por lo menos una herrería donde los lugareños y los viajeros pueden herrar sus caballos o arreglar su equipo. Los asentamientos mayores y las ciudades a menudo disponen de una gran variedad de herrerías, muchas especializadas en herrería común, fabricación de armas, fabricación de armaduras o incluso acuñación de moneda en una ceca. El herrero es un desafío de 6° nivel cuando la competición es de herrería u otras tareas artesanas.

HERRERO

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +5

Idiomas común

Habilidades Atletismo +8, Artesanía +15, Diplomacia +5, Saber de la herrería +15, Sociedad +8

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +0, **Car** +0

Objetos delantal de cuero (funciona como una armadura acolchada), herramientas de artesano, martillo ligero

CA 17; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 50

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo ligero +10 (ágil), **Daño** 1d6+3 contundente más furia del herrero

A distancia ♦ martillo ligero +8 (ágil, arrojadizo 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+3 contundente más furia del herrero

Furia del herrero El herrero inflige 1d6 daño adicional cuando impacta con un arma creada por él.

MAESTRE GREMIAL

En las ciudades, los artesanos que trabajan en un oficio común, a menudo forman gremios para fijar los estándares de calidad, establecer precios comunes, entablar negociaciones colectivas con los propietarios de negocios y presionar a los gobernantes locales en pro de leyes más favorables. El maestro gremial (a menudo un artesano de nivel maestro por derecho propio) también actúa como administrador y como político, abogando por los artesanos en su oficio. El maestro gremial es un desafío de 12.º nivel cuando compite en artesanía o en su área de experiencia (arquitectura, en el ejemplo a continuación).

MAESTRE GREMIAL

CRIATURA 8

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +16

Idiomas común

Habilidades Artesanía +25, Atletismo +13, Diplomacia +24, Intimidación +22, Saber de la arquitectura +25, Saber de la burocracia +19, Sociedad +21

Fue +3, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos esquemas de construcción, herramientas de artesano, libros de contabilidad para impuestos, *martillo ligero* +1 de golpe, uniforme de maestro gremial (funciona como una armadura de pieles)

CA 26; **Fort** +14, **Ref** +14, **Vol** +17

PG 135

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *martillo ligero* +16 (ágil, mágico), **Daño** 2d6 +5 contundente

A distancia ♦ *martillo ligero* +14 (ágil, mágico, arrojadizo 20 pies [6 m]), **Daño** 2d6+5 contundente

Llamada a la acción ♦ (auditivo, concentrar, emoción, mental) El maestro gremial pronuncia un discurso para inspirarse a sí mismo y a todos sus aliados miembros del gremio a 60 pies (18 m) o menos, lo que les concede un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y de daño hasta el inicio del siguiente turno del maestro gremial.

Deber sagrado En el interior de la sede del gremio o cuando preside asuntos gremiales, el maestro gremial obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque con armas e inflige 2d6 daño adicional si tiene éxito en un ataque con arma.



MÁS GREMIOS DE ARTESANOS

Elaboradores de pociones

Fabricantes de varitas

Herbolarios

Joyereros y talladores de gemas

Médicos y boticarios

Pintores y rotulistas

Restauradores de pergaminos

Sopladores de vidrio

Talladores de madera y toneleros

Tejedores

Zapateros



MAESTRE GREMIAL

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



RANGOS DE LA NOBLEZA

Aquí tienes algunos rangos de la nobleza, de mayor a menor: rey/reina, gran duque/gran duquesa, duque/duquesa, marqués/marquesa, conde/condesa, landgrave, vizconde/vizcondesa, barón/baronesa, baronet/baroneta, tribuno, señor/señora, caballero/dama

CORTESANOS

Aunque los aventureros viajan por dungeons peligrosos y cruzan traicioneras tierras vírgenes, a veces el lugar más peligroso con el que se pueden encontrar es la corte de un noble.

NOBLE

Envidiados por muchos y detestados aún por más, los nobles exudan confianza y elegancia. El chismorreos y el juego son a menudo sus pasatiempos favoritos. La vida diaria de un noble es a menudo una mezcla de ocio y negocio, y para un observador casual, semejante estilo de vida parece poco más que una concatenación de comidas, fiestas y salas de juego. Sin embargo, y a pesar de lo que algunos podrían creer, la vida de un noble es a menudo peligrosa y requiere bastante más inteligencia de lo que puede parecer, además de una sana dosis de suspicacia.

NOBLE

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +10, Engaño +10, Intimidación +9, Saber del juego +8

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos anillo de sello, dados cargados, espada ropera, petaca de plata, ropas de calidad y a la moda

Lector de labios Tras años de meter las narices donde no debe, el noble ha aprendido a leer los labios desde lejos, con los efectos de la dote Leer los labios (*Reglas básicas*, pág. 263.)

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +11

PG 45

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +12 (letal 1d8, desarmar, sutileza), **Daño** 1d6+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +12 (ágil, no letal, sutileza), **Daño** 1d4+5 contundente

Estratagema del noble ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** el noble hace una Finta. Con un éxito, el noble Golpea al objetivo.

Ataque furtivo El noble inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

GUARDIA DE PALACIO

Todo palacio tiene que tener porteros. A menudo vástagos más jóvenes de la nobleza menor o procedentes de largas estirpes de empleados de confianza, los guardias de palacio tienen a su cargo la defensa de la familia real y del bastión de la fortaleza. Pasan los días montando guardia ante puertas, escoltando nobles a diversos lugares y manteniendo a quienes tienen a cargo lo más seguros posible. Las estadísticas que se dan a continuación son para el miembro de menor rango de la guardia de palacio de una pequeña nación; también funcionan bien como guardias de élite de un noble menor.

GUARDIA DE PALACIO

CRIATURA 4

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +15

Idiomas común

Habilidades Atletismo +12, Diplomacia +10, Intimidación +8

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos alabarda, cota de malla con la insignia de palacio, grilletos sencillos

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 60

Ataque de oportunidad ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ alabarda +14 (alcance, versátil Cor), **Daño** 1d10 +7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +12 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+7 contundente

Defensor real Siempre leal, el guardia de palacio obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque cuando defiende a su señor.

GUARDIA DE PALACIO

CONSEJERO

Asesores de confianza de la corte, los consejeros susurran palabras de orientación a los oídos de quienes detentan el poder. Muchos nobles dependen tanto de sus consejeros que toman muy pocas decisiones sin ellos e insisten en disponer de su presencia en todas las reuniones y acontecimientos públicos. Los consejeros son a menudo maestros de la manipulación y sus directrices pueden dar forma a una baronía o incluso a un reino, para bien o para mal.

CONSEJERO

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +15, Engaño +15, Interpretación +11, Ocultismo +9, Saber legal +11, Sociedad +11

Fue +0, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +4

Objetos arpa pequeña, daga (2), látigo, *poción de curación mínima*, ropas de calidad

Aplacar Un consejero está muy versado en tranquilizar a nobles agitados. Su voz calmante le otorga un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Engaño y de Diplomacia cuando trata con miembros de la nobleza.

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +15

PG 56

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ látigo +11 (alcance, derribo, desarmar, no letal, sutileza), **Daño** 1d4+2 cortante

A distancia ♦ daga +11 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Conjuros espontáneos de Ocultismo CD 22, ataque +13; **3.º** (2 espacios) *amansar*, *leer la mente*, *zona de verdad*; **2.º** (3 espacios) *amansar*, *augurio*, *restablecimiento*, *toque de idiotez*; **1.º** (3 espacios) *amansar*, *armadura de mago*, *hechizar*, *proyector mágico*; **Trucos (3.º)** *atontar*, *escudo*, *luz*, *prestidigitación*, *toque gélido*

Conjuros de composición de bardo 1 Punto de Foco, CD 22; **3.º** *contrarrestar interpretación*; **Trucos (3.º)** *inspirar defensa*, *inspirar gran aptitud*, *inspirar valor* (Reglas básicas, pág. 386 a 387)

CRATURA 5



INTRIGUING PLOTS

¡Las cortes reales están cuajadas de intrigas! Aquí tienes algunos ejemplos de quién podría estar trazando planes.

- El (o la) consorte real o alguno de sus hijos
- La mascota real (un druida disfrazado)
- El gran visir
- Embajadores o nobles de visita
- El campeón de palacio
- El médico de palacio
- El personal de cocina
- El bufón de la corte

ESPÍA

Ningún imperio estaría completo sin espías. El espía es un maestro en infiltrarse en una corte y fundirse con ella: puede ser uno de los muchos nobles, un confidente apreciado por la reina o incluso el bufón. Los espías utilizan sus habilidades para manipular sutilmente a los cortesanos, volver a los enemigos unos contra otros y reunir una información valiosa, bien para un chantaje posterior, o bien para venderla al mejor postor.

ESPÍA

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +17

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +13, Engaño +15, Intimidación +15, Latrocinio +12, Saber de la corte local +16, Sigilo +14, Sociedad +12

Fue +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Objetos armadura de cuero, daga (4), *espada ropera* +1, herramientas de ladrón, material de disfraz, ropas de calidad

Aliado de un noble El espía se ha posicionado como aliado de confianza, obteniendo un bonificador +2 por circunstancia a Reunir información o a Causar impresión entre los nobles de la corte.

CA 23; **Fort** +11, **Ref** +17, **Vol** +14

PG 90

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada ropera* +16 (desarmar, letal 1d8, mágica, sutileza), **Daño** 1d6+7 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +14 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+6 perforante

Cuchilla escondida ♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El espía desenvaina un arma y después Golpea con ella. El objetivo del Golpe queda desprevenido ante el mismo.

Ataque furtivo El espía inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

CRATURA 6



ESPÍA

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJS

GLOSARIO
E ÍNDICE



MONTAJES DELICTIVOS

Los montajes comunes que hacen los delincuentes incluyen enviar gente pidiendo donativos para los enfermos y los oprimidos en nombre de organizaciones de caridad inexistentes; juegos de azar amañados en las ferias locales ofreciendo premios sin valor y espectáculos secundarios llamativos que ocultan el trabajo de los cortabolsas entre la audiencia; y quienes ofrecen ayudar a los viajeros a encontrar acomodo, pero los llevan a posadas de precio exorbitante.

DELINCUENTES

Algunos delincuentes son personas desesperadas que no tienen otra opción que infringir la ley para sobrevivir, mientras que otros eligen una vida delictiva por las emociones que conlleva, formando bandas o cofradías de los bajos fondos que se especializan en ciertos negocios ilegales.

LADRÓN DE SEPULTURAS

Muchas culturas tienen la tradición de enterrar a sus muertos con una selección de las posesiones más preciadas del difunto, y algunas incluyen regalos que se cree que han de proporcionar una ventaja en la otra vida. Dichos objetos de valor pueden ser una presa fácil para quienes no tienen respeto (o temor) para con los muertos.

LADRÓN DE SEPULTURAS

CRATURA 1

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +5

Idiomas común

Habilidades Artesanía +6, Engaño +2, Intimidación +2, Saber de los bajos fondos +6, Sigilo +5, Sociedad +6

Fue +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** -1

Objetos *agua bendita*, armadura de cuero tachonado, daga, libro de fórmulas, material de alquimista, pala

Objetos infundidos Un ladrón de sepulturas lleva los siguientes objetos infundidos: una piedra de trueno menor, 2 rayos embotellados menores y un vial de escarcha menor. Dichos objetos duran 24 horas, o hasta la siguiente vez que el ladrón de sepulturas lleva a cabo sus preparativos diarios.

CA 17; Fort +7, Ref +7, Vol +5

PG 18

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pala +6, **Daño** 1d6 +1 contundente

A distancia ♦ bomba alquímica +7 (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** variable según la bomba.

BANDIDO

Tendiendo emboscadas y colocando trampas en lugares del campo en los que esconderse, como bosques y montañas, los bandidos atacan a los viajeros y saquean sus objetos de valor antes de desaparecer, de vuelta a su escondrijo en las tierras vírgenes. Muchos bandidos sólo buscan robar y dejan con vida a sus víctimas, aunque unos pocos prefieren no dejar testigos.

BANDIDO

CRATURA 2

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Atletismo +6 Engaño +5, Intimidación +6, Latrocinio +8, Saber de los bosques +4, Sigilo +8, Supervivencia +6

Fue +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +1

Objetos armadura de cuero tachonado, hacha de mano, honda (10 balas)

CA 19; Fort +7, Ref +9, Vol +6

PG 30

Emboscada del bandido Cuando el bandido tira iniciativa utilizando Engaño o Sigilo, puede intentar Desmoralizar a una criatura como acción gratuita.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hacha de mano +9 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

A distancia ♦ honda +9 (incremento de rango de distancia 50 pies [15 m], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ♦ hacha de mano +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], barrido), **Daño** 1d6+5 cortante

Hostigador temible Las criaturas asustadas quedan desprevenidas ante el bandido.

Terreno predilecto El bandido ignora los efectos del terreno difícil no mágico en bosques.

BANDIDO

RUFIÓN

Utilizando su fuerza para intimidar a otros y que se sometan, los rufianes a menudo trabajan como guardaespaldas y como matones para delincuentes de más calibre, como charlatanes y peristas.

RUFIÓN

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas común

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +6, Sigilo +6

Fue +3, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos armadura de cuero tachonado, clava, honda (10 balas)

CA 18; **Fort** +9, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 32

Ataque de oportunidad ➔

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ clava +9, **Daño** 1d6+5 contundente

A distancia ➔ honda +8 (incremento de rango de distancia 50 pies [15 m], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d6+5 contundente

A distancia ➔ clava +8 (arrojadiza 10 pies [3 m], **Daño** 1d6+5 contundente

Paliza brutal La brutalidad del rufián hace disuade a sus enemigos. Cuando el rufián inflige daño con un impacto crítico, el objetivo queda asustado 1 y el rufián puede desplazarlo de un golpe hasta 10 pies (3 m) de distancia en un movimiento forzado.

Golpe de enganche ➔ **Desencadenante** El rufián tiene una mano libre y su objetivo está al alcance de dicha mano; **Efecto** El rufián da un Golpe cuerpo a cuerpo mientras mantiene una mano libre. Si este Golpe acierta, el objetivo queda desprevenido hasta el inicio del siguiente turno del rufián o hasta que abandona el alcance del mismo, lo que suceda primero.

Ataque furtivo El rufián inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

CHARLATÁN

Los charlatanes utilizan excusas y engaños para hacerse con el dinero y los objetos valiosos de quienes son crédulos y están confusos. Vender aceite de serpiente (de forma literal o figurada), distraer a las víctimas para vaciarles los bolsillos o pretender ser médiums son trucos clásicos.

CHARLATÁN

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +8, Diplomacia +9, Engaño +11, Interpretación +11, Latrocinio +8, Ocultismo +7, Saber de los bajos fondos +9, Sigilo +8, Sociedad +7

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4

Objetos cachiporra, espada corta, herramientas de ladrón, laúd, material de disfraz

Interpretación versátil El charlatán puede utilizar Interpretación en lugar de Diplomacia para Causar impresión y en lugar de Intimidación para Desmoralizar. También puede utilizar una Interpretación de actuación en lugar de Engaño para Imitar.

CA 18; **Fort** +5, **Ref** +8, **Vol** +10

PG 40

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ espada corta +10 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d6 +2 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cachiporra +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+2 contundente

Conjuros espontáneos de Ocultismo CD 20, ataque +10; **2.º** (2 espacios) *disfraz ilusorio*, *hechizar*, *invisibilidad*; **1.º** (3 espacios) *aura mágica*, *disfraz ilusorio*, *sirviente invisible*, *ventriloquia*; **Trucos (2.º)** *atontar*, *mano del mago*, *mensaje*, *prestidigitación*, *sonido fantasmal*

Conjuros de composición de bardo 1 Punto de Foco, CD 19; **1.º** *contrarrestar interpretación* (Reglas básicas, pág. 386); **Trucos (1.º)** *inspirar valor* (Reglas básicas, pág. 387).

Ataque furtivo El charlatán inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.



MÁS MONTAJES

- Los defraudadores venden sustancias alquímicas, medicinas, amuletos, talismanes u otros objetos mágicos mínimos, todo ello falso.
- Los prestamistas poco escrupulosos se aprovechan de las regulaciones comerciales laxas para utilizar términos de pago abusivos.
- Los echadores de cartas y los médiums falsos utilizan técnicas de lectura en frío para tranquilizar a víctimas crédulas.



CHARLATÁN

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



DELITOS FANTÁSTICOS

Si bien muchos delitos de *Pathfinder* son similares a los del mundo real, hay algunos que tan solo son posibles en un mundo con magia. Entre ellos, usar magia para ganar una apuesta, utilizar maliciosamente las maldiciones, violar la autonomía con magia de encantamiento, falsificar adivinaciones, violar la privacidad con adivinaciones o entrar sin permiso mediante el teletransporte.

RATERO

Los rateros se especializan en entrar por la fuerza en casas y negocios para robar. Estos delincuentes se centran en acceder a edificios seguros y sobrepasar trampas y otras medidas de seguridad sin ser detectados en ningún momento.

RATERO

CRIATURA 4

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10 (+11 para encontrar trampas)

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +8, Engaño +7, Latrocinio +12 (puede Desactivar trampas que requieren competencia a nivel maestro), Saber de los bajos fondos +7, Sigilo +12, Sociedad +7

Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1

Objetos arco corto compuesto (10 flechas) elixir de visión en la oscuridad menor, armadura de cuero, cachiporra, herramientas de ladrón, material de escalada

CA 21 (22 contra trampas); **Fort** +7, **Ref** +12, **Vol** +10; bonificador +1 por circunstancia a todas las salvaciones contra trampas

PG 60

Denegar ventaja El ratero no está desprevenido ante las criaturas de 4.º nivel o inferior que están escondidas, no detectadas, flanqueando o utilizando ataque por sorpresa.

Esquiva ágil ➔ **Desencadenante** El ratero es designado como objetivo por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia de un atacante al que puede ver; **Efecto** El ratero obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ espada corta +14 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+6 perforante

Cuerpo a cuerpo ➔ cachiporra +12 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+4 contundente

A distancia ➔ arco corto compuesto +14 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+4 perforante

Movilidad Cuando el ratero da una Zancada de la mitad de su Velocidad o menos, dicho movimiento no desencadena reacciones.

Ataque furtivo El ratero inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, si el ratero tira engaño o Sigilo para su iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante él.

PERISTA

Cuanto más se aferran los delincuentes a los objetos robados, mayor es la posibilidad de que les pillen con ellos encima. Los peristas se hacen indispensables en los bajos fondos para comprar los objetos robados y revenderlos más tarde, ya sea a través de un negocio aparentemente legítimo o a un grupo cerrado de compradores de élite.

PERISTA

CRIATURA 5

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +10, Artesanía +13, Diplomacia +11, Engaño +13, Intimidación +11, Latrocinio +10, Saber de la contabilidad +13, Saber de los bajos fondos +15, Sigilo +10, Sociedad +11

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos ahumadera menor (2), amuleto de plumas de ave, daga (10), elixir de visión en la oscuridad menor, espada corta, herramientas de ladrón, material de disfraz

Ojo del perista Los peristas viven de su aptitud para reconocer un trato viable. Pueden utilizar Saber de los bajos fondos para Identificar el valor de un objeto e Identificar magia sobre un objeto. Obtienen un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Saber de los bajos fondos cuando lo hacen, y a las pruebas de Saber de los bajos fondos para determinar si un objeto ha sido robado, si un objeto robado es demasiado reconocible como para moverlo fácilmente y quién puede estar interesado en comprarlo.

RATERO

CA 20; Fort +9, Ref +12, Vol +15

PG 70

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada corta +12 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+5 perforante

A distancia ♦ daga +12 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+5 perforante

A distancia ♦ daga +12 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Rebuscar rápidamente ♦ El perista siempre tiene unos cuantos objetos a mano. El perista Interactúa para desenvainar un arma o un objeto que se puede activar con tan solo una acción, y después Golpea con el arma o Activa el objeto.

Finta del granuja Cuando el perista Finta con éxito, su objetivo queda desprevenido contra los ataques del perista hasta el final del siguiente turno de éste. Con un éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques hasta el final del siguiente turno del perista.

Ataque furtivo El perista inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

ASESINO

Los asesinos cometen crímenes, o bien por dinero, o bien por creer en una causa, como por ejemplo una religión o un movimiento político. Algunos asesinos trabajan solos y eligen a sus propias víctimas ellos mismos. Otros son miembros de cofradías de asesinos, organizaciones que aceptan contratos para matar a cambio de dinero, de favores o de ambas cosas.

ASESINO

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +16

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +17, Atletismo +13, Diplomacia +10, Engaño +12, Intimidación +10, Lactrocinio +15, Medicina +14, Saber de los bajos fondos +14, Sigilo +19, Sociedad +12, Supervivencia +12

Fue +3, **Des** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos arco corto compuesto +1 de golpe (20 flechas), armadura de cuero, elixir de visión en la oscuridad menor, espada ropera +1, poción de invisibilidad, veneno de ciempiés gigante (3), veneno de herida simple (8 dosis, 2d4 daño por veneno), veneno somnífero (2)

Movimiento furtivo rápido El asesino puede moverse a su Velocidad completa cuando se Mueve furtivamente.

CA 26; Fort +12, Ref +19, Vol +14

PG 130

Denegar ventaja El asesino no está desprevenido ante las criaturas de 8.º nivel o inferior que están escondidas, no detectadas, flanqueando o utilizando ataque por sorpresa.

Esquiva ágil ➔ **Desencadenante** El asesino es designado como objetivo por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia de un atacante al que puede ver; **Efecto** El asesino obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +18 (desarmar, letal 1d8, mágica, sutileza), **Daño** 1d6+8 perforante

A distancia ♦ arco corto compuesto +20 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 2d10, mágico, propulsión, recarga 0), **Daño** 2d6+4 perforante

Envenenar arma ♦ (manipular) **Requisitos** El asesino empuña un arma perforante o cortante y tiene una mano libre; **Efecto** El asesino aplica un veneno al arma.

Desenvainado rápido ♦ El asesino Interactúa para desenvainar un arma, y después da un Golpe con dicha arma.

Ataque furtivo El asesino inflige 2d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas frente al asesino.



DINERO POR PROTECCIÓN

Las organizaciones delictivas encuentran a menudo más fácil exigir dinero por protección de los locales que tomarse la molestia de robarlos. La 'protección' incluye la suposición implícita de que quienes pagan están seguros ante esos delincuentes, y en algunos casos también la promesa de represalias contra otros delincuentes.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



PERISTA



CAMBIAR DE DIOS

Para personalizar a un acólito o a un sacerdote haz que encajen con el alineamiento y el arma predilecta de su dios, añadiendo la habilidad divina del mismo a +14 (o +7) e intercambiando conjuros. Hay un ejemplo en la siguiente página (Un acólito sólo obtiene los conjuros de 1.º nivel, el conjuro de dominio y los trucos, y tiene dos conjuros de curar de 1.º nivel en lugar de tres de 3.º). Si intercambias conjuros de *curar* por otros de *dañar*, sustituye Manos curativas por la dote de clérigo Energía selectiva.



ACÓLITO

DEVOTOS

Las religiones inspiran a los individuos devotos a sostener sus principios. Muchos de ellos buscan aportar alivio y esperanza, pero otros tienen motivos más oscuros.

ACÓLITO

Los aspirantes a clérigo todavía están aprendiendo los principios de su fe y responden ante un sacerdote de rango superior. Sus días pasan en la devoción y en el aprendizaje, reclusos en templos.

ACÓLITO DE NETHYS

CRATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común

Habilidades Arcanos +5, Artesanía +5, Diplomacia +4, Ocultismo +5, Religión +7

Fue +1, Des +2, Con -1, Int +2, Sab +4, Car +1

Objetos ballesta (10 virotes), bastón, símbolo religioso de Nethys, texto religioso de Nethys

CA 15; Fort +2, Ref +5, Vol +9

PG 16

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +4 (a dos manos 1d8), Daño 1d4+1 contundente

A distancia ♦ ballesta +5 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), Daño 1d8 perforante

Conjuros divinos preparados CD 17, ataque +9; 1.º curar (x2), dañar, proyectil mágico; Trucos (1.º) detectar magia, escudo, leer aura, luz, prestidigitación, toque gélido

Conjuros de dominio de clérigo 1 Punto de Foco, CD 17; 1.º grito de destrucción (Reglas básicas, pág. 393)

PROFETA

las tierras, obteniendo seguidores con sus aptitudes de oratoria. Algunos profetas no han obtenido misivas divinas verdaderas, sino que han malinterpretado sueños normales.

PROFETA

CRATURA 2

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +8, Interpretación +8 (+10 para perorar proféticamente), Religión +7, Supervivencia +7

Fue +2, Des +1, Con +0, Int +1, Sab +3, Car +4

Objetos manguel, manifiesto (funciona como un texto religioso), ropajes, saquillo con piedras

CA 17; Fort +8, Ref +7, Vol +11

PG 24

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ manguel +8 (barrido, derribar, desarmar), Daño 1d6+2 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +8 (ágil, no letal), Daño 1d4+2 contundente

A distancia ♦ piedra +7 (arrojadiza 10 pies [3 m]), Daño 1d4+2 contundente

Conjuros espontáneos divinos CD 18, ataque +10; 1.º (4 espacios) bendecir, curar, rayo de debilitamiento, santuario; Trucos (1.º) atontar, conocer la dirección, detectar magia, leer el aura, luz, orientación divina, prestidigitación

Conjuros de dominio de clérigo 1 Punto de Foco, CD 18; 1.º leer el destino (Reglas básicas, pág. 393)

ZELOTE

Los zelotes ponen al descubierto tramas contra su religión y buscan justicia para los seguidores de su iglesia. Este zelote sirve a Asmodeo, pero otros podrían servir a Abadar, Calistria, Iomedae, Norgorber, Farasma, Sarenrae o Zon-Kuthon. A menudo montan en un caballo de guerra (Bestiario, pág. 52) provisto de bardas ligeras. Este caballo cuenta como un monstruo adicional en combate.

ZELOTE DE ASMODEO

CRIATURA 4

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Atletismo +9, Engaño +10, Intimidación +10, Religión +10, Sociedad +7**Fue** +4, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +2**Objetos** arco corto compuesto (20 flechas), armadura de placas y mallas, escudo de acero (Dureza 5, PG 20, UR 10), maza**CA** 22 (24 con el escudo alzado); **Fort** +9, **Ref** +7, **Vol** +11**PG** 58**Bloquear con el escudo** ➤**Jurar venganza** ➤ **Desencadenante** Una criatura a la que el zelote puede ver daña a otro seguidor de Asmodeo; **Efecto** El zelote obtiene el efecto de un conjuro de *impacto verdadero* de 1.º nivel. Si el zelote hace una tirada de ataque contra alguien distinto a la criatura desencadenante, el *impacto verdadero* no tiene efecto.**Velocidad** 20 pies (6 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ maza +12 (empujar), **Daño** 1d8+4 contundente**A distancia** ➤ arco corto compuesto +9 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante**Conjuros divinos preparados** CD 19, ataque +11; **2.º** *dañar* (×3), *escudar a otro*, *restablecimiento*, *ver lo invisible*; **1.º** *arma mágica*, *detectar alineamiento*, *vínculo espiritual*; **Trucos** (2.º) *custodia amenazadora*, *detectar magia*, *lanza divina*, *leer el aura*, *sello***Canalizar castigo** ➤➤ (divino, nigromancia) El zelote gasta un conjuro preparado de *dañar* y da un Golpe cuerpo a cuerpo. En lugar del efecto normal de conjuro, su daño negativo se suma al daño del Golpe.**Simplicidad letal** La maza del zelote inflige 1d8 daño en lugar de 1d6

SACERDOTE

Los clérigos de clausura salvaguardan sus templos y sus comunidades. Son los recios guardianes de los principios de su dios, dedicados a extender su palabra. Su orientación o sus servicios curativos requieren una donación.

SACERDOTE DE FARASMA

CRIATURA 6

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +12, Medicina +14, Religión +14, Sociedad +11, Supervivencia +12**Fue** +3, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2**Objetos** *daga* +1, símbolo religioso de Farasma**CA** 21; **Fort** +11, **Ref** +11, **Vol** +14**PG** 80**Velocidad** 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ *daga* +13 (ágil, mágica, versátil Cor), **Daño** 1d6+5 perforante**A distancia** ➤ *daga* +13 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], mágica, versátil Cor), **Daño** 1d6+5 perforante**Conjuros divinos preparados** CD 24 ataque +16; **3.º** *círculo de protección*, *curar* (×3), *luz abrasadora* (×2); **2.º** *apacible reposo*, *arma espiritual*, *silencio*; **1.º** *armas perturbadoras*, *enlace mental*, *vínculo espiritual*;**Trucos** (3.º) *detectar magia*, *escudo*, *leer el aura*, *luz*, *perturbar muertos vivos***Conjuros de dominio de clérigo** 1 Punto de Foco, CD 24; **3.º** *llamada de la muerte* (Reglas básicas, pág. 393)**Rituales divinos** CD 24; *consagrar***Manos sanadoras** Cuando el sacerdote lanza *curar*, tira d10 en lugar de d8.**Lanzamiento de conjuros firme** Si la reacción de otra criatura perturba la acción de lanzamiento de conjuros del sacerdote, éste hace una prueba plana CD 15. Si tiene éxito, su acción no resulta perturbada.

EJEMPLO DE INTERCAMBIO DE CONJUROS

Para crear un acólito o sacerdote de Urgathoa NM, puedes utilizar estos conjuros. **3.º** *atar muertos vivos*, *círculo de protección*, *dañar* (×3), *toque vampírico*; **2.º** *apetitos de gul*, *disipar magia*, *falsa vida*; **1.º** *miedo*, *perdición*, *rayo de debilitamiento*; **Trucos** *detectar magia*, *escudo*, *lanza divina*, *orientación divina*, *toque gélido*; **Conjuro de dominio de clérigo** *bendición de la muerte en vida* (Reglas básicas, pág. 398)



SACERDOTE

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



DISCIPLINAS ESCOLÁSTICAS POCO COMUNES

A partir de las ciencias de la vida y las ciencias naturales como arcanos, biología, botánica, geología, oceanografía y zoología, la demanda es creciente en las ciudades para disciplinas más modernas, como la antropología, la economía, la sociología, la planificación urbana e incluso la restauración artística y la investigación forense.

ERUDITOS

El auténtico poder surge del conocimiento: el poder de dar forma al crecimiento de los reinos mediante simples susurros, el de permanecer tres pasos por delante de los adversarios o incluso el de saber qué flora es más adecuada para crear venenos que no dejan rastro.

BIBLIOTECARIO

Guardianes del conocimiento, los bibliotecarios documentan descubrimientos, sucesos y leyes. Los mejores bibliotecarios anotan dos veces los sucesos; una vez para los archivos públicos y otra para reflejar cómo se desarrollaron de verdad los acontecimientos. Un bibliotecario suele conocer entre cuatro y seis idiomas adicionales, que a menudo incluyen el elfo y el dracónico. Un bibliotecario es un desafío de 3.º nivel para los encuentros que tienen que ver con la investigación.

BIBLIOTECARIO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común

Habilidades Arcanos +9, Naturaleza +8, Religión +8, Saber académico +11, Saber de las bibliotecas +13

Fue +0, **Des** +1, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos daga, material de escritura

Investigación metódica (concentrar) Cuando un bibliotecario Registra montañas de libros, puede encontrar la respuesta casi a cualquier pregunta. Esto le permite utilizar Saber de las bibliotecas en lugar de otras habilidades de Saber, si tiene tiempo suficiente. El DJ determina la CD de la prueba y la cantidad de tiempo necesaria (normalmente, un bibliotecario puede hacer tres o cuatro pruebas durante 1 día de tiempo libre).

CA 13; **Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +7

PG 6

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ libro +4 (no letal), **Daño** 1d4 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +3 (ágil, no letal), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ libro +5 (arrojadizo 10 pies [3 m], no letal), **Daño** 1d4 contundente

MAESTRO

La transmisión del conocimiento y de las tradiciones de una generación a otra es una labor de larga tradición. Los maestros existen para reforzar a sus congéneres con la alfabetización, la historia y las ciencias avanzadas, pero sobre todo con la inspiración. La mayoría de maestros proporciona un conocimiento general para que sus alumnos tengan una educación integral, pero algunos tienen el nivel experto o incluso el nivel maestro en una sola disciplina. Un maestro conoce normalmente tres idiomas además del común. En encuentros académicos, un maestro es un desafío de 4.º nivel.

MAESTRO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +4

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +7, Intimidación +5, Saber académico +14, Saber adicional +14

Fue +0, **Des** +0, **Con** -1, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos vara (funciona como un bastón), libro de texto, material de escritura

Fuente de conocimiento El maestro puede intentar Recordar conocimiento sobre cualquier tema general con un modificador +10.

Presencia inspiradora (aura, emoción, mental) 50 pies (15 m) Cualquiera de los alumnos del maestro en el interior del aura obtiene un bonificador +1 por circunstancia a Recordar conocimiento.

CA 12; **Fort** +1, **Ref** +2, **Vol** +6

PG 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ vara +4 (a dos manos d8), **Daño** 1d4 contundente

MAESTRO

ASTRÓNOMO

Las diferentes culturas han creado relatos diversos sobre cómo funciona el Universo y por qué, si existen cosas más allá de las estrellas y si los dioses manipulan los cuerpos celestes. Pero los astrónomos no están interesados en cuentos populares, buscan la verdad.

ASTRÓNOMO

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Arcanos +8, Ocultismo +8, Saber de la astronomía +12

Fue +0, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos astrolabio, bastón, bolsa de componentes de conjuro, libro de conjuros

Sextante viviente Si el astrónomo puede ver el cielo nocturno, puede Sentir la dirección utilizando un modificador +10.

CA 15; **Fort** +6, **Ref** +5, **Vol** +9

PG 23

Contraconjuro ➤ **Desencadenante** Una criatura Lanza un conjuro que el astrónomo tiene preparado;

Efecto El astrónomo gasta un conjuro preparado para contrarrestar el lanzamiento de ese mismo conjuro por la criatura desencadenante. El astrónomo pierde su espacio de conjuro, como si hubiera lanzado el conjuro desencadenante. A continuación, el astrónomo intenta contrarrestar el conjuro desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ bastón +6 (a dos manos d8), **Daño** 1d4 contundente

Conjuros arcanos preparados CD 17, ataque +9; **1.º** (4 espacios) *caída de pluma, disco flotante, dormir, sirviente invisible*; **Trucos** (1.º) *detectar magia, leer el aura, mano del mago, sello, proyectil telecinético*

SABIO

El mayor conocimiento procede de la experiencia. Los ancianos de las aldeas, los antiguos videntes y los consejeros de la realeza son ejemplos de individuos apreciados por su experiencia. Los sabios sirven tanto a la gente como a sus soberanos. Educan a la gente e intentan evitar que se desvíe de las normas y tradiciones aceptables para su cultura. Los sabios raramente quieren el poder para sí mismos, puesto que se toman muy en serio su responsabilidad de guiar sabiamente y potenciar a quienes sirven.

SABIO

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Arcanos +12, Diplomacia +13, Medicina +12, Naturaleza +14, Ocultismo +12, Religión +12, Sociedad +14

Fue +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos bastón +1, símbolo religioso

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +16

PG 86

Consejo oportuno ➤ (auditivo, concentrar, lingüístico, mental) **Desencadenante** Un aliado está a punto de hacer una tirada de ataque o prueba de habilidad y aún no ha tirado; **Efecto** El sabio le da un consejo a su aliado, proporcionando una información valiosa. El aliado obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la tirada desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ bastón +12 (a dos manos d8, mágico), **Daño** 1d4+5 contundente

Análisis del sabio ➤ (concentrar) El sabio estudia a una criatura, haciendo una prueba de Arcanos, Naturaleza, Ocultismo, Religión o Sociedad contra la CD de Recordar conocimiento de la misma. Con un éxito, el sabio obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque y a la CA contra dicha criatura y le inflige 2d6 daño adicional con los ataques con arma. Dichos beneficios duran 1 minuto o hasta que el sabio utiliza de nuevo esta aptitud.

CRATURA 2



CENTROS DE APRENDIZAJE

Academia Kitarodiana (Taldor): famoso colegio bárdico que enseña a alumnos de todas las clases sociales.

Magaambya (Nantambu): antigua escuela con algunos de los mayores almacenes de conocimiento arcano de este mundo.

Universidad de Lepidstadt (Ustalav): centrada principalmente en la alquimia, la medicina y el estudio científico.



ASTRÓNOMO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CONSEJOS DEL GUÍA

Podrías permitir a los PJs que Siguen al experto que, cuando van dirigidos por un guía, continúen sumando su nivel a la prueba de habilidad durante algún tiempo posterior: 1 hora si el guía tiene nivel experto, 1 día si tiene nivel maestro o 1 semana si tiene nivel legendario (el guía de este libro tiene nivel experto en Atletismo, Saber de la exploración y Supervivencia). Un personaje sólo puede disponer de este beneficio para una habilidad de cada vez.

EXPLORADORES

El mundo es un lugar amplio y abierto, lleno de peligros y de aventuras. Los exploradores utilizan su conocimiento de la Naturaleza y sus habilidades de supervivencia para ver todos y cada uno de los rincones de un país.

PORTADOR DE ANTORCHA

Los portadores de antorchas llevan una fuente de luz para los exploradores avezados y sirven como aprendices.

PORTADOR DE ANTORCHA

CRIATURA 0

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +5

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +4, Saber de la arquitectura +2, Sigilo +5 Supervivencia +3

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Objetos antorcha (4), ballesta de mano (20 virotes), daga, material de escalada, ramita yesquera (5)

CA 15; **Fort** +5, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 15

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ antorcha +7, **Daño** 1d6+2 contundente +1 fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +5 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

A distancia ♦ ballesta de mano +5 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6 perforante

Combatiente con antorcha Un portador de antorcha está entrenado para atacar con antorchas e inflige 1 daño persistente por fuego cuando consigue un impacto crítico con una antorcha.

CRONISTA

La exploración no sirve de mucho si no hay un relato de los detalles. Los miembros de los grupos aventureros aprecian a los cronistas que escriben los relatos de sus gestas.

CRONISTA

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Naturaleza +14, Saber de la escritura +17, Saber de los mapas +17, Sociedad +12, Supervivencia +14

Fue +2, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +0

Objetos armadura de cuero, ballesta (20 virotes), bastón, daga, diario, mapas, *pergamino de curar*, *pergamino de flecha ácida*

CA 18; **Fort** +8, **Ref** +8, **Vol** +9

PG 45

Vivir para contarlo ↻ **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** El cronista está moribundo; **Efecto** El cronista reduce en 1 su estado de moribundo. Si el cronista ya no está moribundo, permanece inconsciente por lo menos 1 hora o hasta que recupera 1 PG.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +7 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+2 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +7 (a dos manos 1d8), **Daño** 1d4+2 contundente

A distancia ♦ ballesta +7 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Conjuros primigenios preparados CD 20, ataque +12; **2.º enmarañar**, *esfera flamígera*; **1.º pasar sin dejar rastro**, *paso ligero*, *zancada prodigiosa*; **Trucos (2.º)** *conocer la dirección*, *enmarañar*, *luz*, *rayo de escarcha*, *sello*

Dominio de los pergaminos El cronista puede activar cualquier pergamino con un conjuro de 2.º nivel o inferior como si tuviera dicho conjuro en su lista, sea cual sea su tradición mágica.

GUÍA

Los guías llevan a viajeros, turistas y aventureros al maravilloso mundo natural, utilizando su experiencia para evitar monstruos letales y peligros espantosos.



CRONISTA

GUÍA

CRIATURA 4

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Atletismo +14, Saber de la exploración +12, Supervivencia +12, Sigilo +11**Fue** +4, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +3, **Car** +0**Objetos** arco corto compuesto (40 flechas), cota de escamas, gran hacha**CA** 21; **Fort** +12, **Ref** +11, **Vol** +14**PG** 60

Aviso del guía ➤ **Desencadenante** El guía está a punto de hacer una prueba de Percepción o de Supervivencia para determinar su iniciativa; **Efecto** El guía previene visual o auditivamente a los aliados, concediéndoles un bonificador +1 por circunstancia a sus tiradas de iniciativa. Dependiendo de cómo prevenga a sus aliados, la acción tendrá el rasgo auditivo o visual.

Velocidad 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ gran hacha +12 (barrido), **Daño** 1d12+6 cortante**A distancia** ➤ arco corto compuesto +9 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+2 perforante

Palabras orientadoras ➤ El guía señala una debilidad de una criatura a 30 pies (9 m) o menos. El guía y todos los aliados que pueden verlo u oírlo obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y de daño contra dicha criatura hasta el inicio del siguiente turno del guía. El guía suma 1d6 daño de precisión adicional a su arma y a sus ataques sin arma que impactan a dicha criatura en ese tiempo.

SAQUEADOR DE TUMBAS

Grandes tesoros esperan a quienes están dispuestos a explorar las peligrosas profundidades de las antiguas tumbas y los olvidados dungeons del mundo. Algunos saqueadores de tumbas buscan riquezas de eras pasadas; otros recuperan fragmentos de historia que se habían dado por perdidos en las arenas del tiempo.

SAQUEADOR DE TUMBAS

CRIATURA 5

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +13

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +13, Engaño +7, Latrocinio +13, Saber de la arquitectura +11, Saber de la ingeniería +11, Sigilo +11, Sociedad +9**Fue** +4, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +0**Objetos** ballesta de mano (20 virotes), kukri +1, material de escalada**Divisor de peligros** El saqueador de tumbas hace automáticamente una prueba secreta de Percepción para darse cuenta de un peligro cuando está a 10 pies (3 m) o menos del mismo.**CA** 21; **Fort** +10, **Ref** +15, **Vol** +11**PG** 75**Velocidad** 25 pies (7,5 m), trepar 15 pies (4,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ➤ kukri +15 (ágil, derribo, mágico), **Daño** 1d6 +7 cortante**A distancia** ➤ ballesta de mano +15 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+3 perforante

Ataque engañoso ➤ El saqueador de tumbas apela a su astucia para hacer un ataque astuto que pilla desprevenido a su enemigo. El saqueador de tumbas elige una de sus armas. El siguiente ataque con dicha arma inflige 2d6 daño de precisión adicional. Además, puede Interactuar para desvainar el arma (o recargarla, si elige la ballesta de mano).



LAS CRÓNICAS PATHFINDER

La recopilación trimestral hecha por la Sociedad Pathfinder incluye relatos extravagantes como los siguientes.

- Hay un monte que brilla como la plata, y sus habitantes son seres de metal.
- Existe un laberinto de setos que se extiende hasta naciones lejanas y mundos distantes.
- En grietas muy lejanas, seres de relojería embrujados gimen con un millar de voces.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO Y ÍNDICE



GUÍA



DESPLEGAR LA GUARDIA

Si no hay nadie de la guardia presente, se tarda por lo menos entre 1 y 2 asaltos en que un civil busque a un guardia para que haga sonar un silbato de alarma. Si hay un guardia en la escena, hace sonar la alarma de inmediato. Los refuerzos normalmente llegan entre 2 y 3 asaltos después.

FUNCIONARIOS

Las sociedades grandes se basan en quienes disponen de la autoridad y de la aptitud necesarias para interpretar las leyes y hacerlas cumplir. En las sociedades alineadas con el bien, estos funcionarios llevar a cabo sus deberes de forma justa. En las sociedades neutrales y malignas, estos funcionarios pueden ser rigurosos y crueles (con un alineamiento alterado para reflejarlo), imponiendo severos castigos a quienes no pueden permitirse pagar para obtener clemencia.

LETRADO

Los letrados pueden actuar como fiscales o como abogados defensores, defendiendo los derechos de quienes han sido acusados de delitos de la jurisdicción penal o han sido demandados en casos de la jurisdicción civil. En un caso ante los tribunales u otro procedimiento legal, el letrado es un desafío de 4.º nivel.

LETRADO

CRATURA -1

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +12, Engaño +10, Interpretación +10, Saber legal +13, Sociedad +9

Fue +0, **Des** +1, **Con** +1, **Int** +3, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos libro de derecho (funciona como un diario de erudito), material de escritura, toga (funciona como ropa de calidad)

Convencer al juez y al jurado Un letrado obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión o Pedir algo de los miembros que deciden en un tribunal. Si el letrado lleva a cabo con éxito una Interpretación contra una CD de 20 durante los 20 minutos anteriores a la prueba, incrementa en +4 el bonificador por circunstancia.

CA 13; **Fort** +3, **Ref** +3, **Vol** +12

PG 8

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +4 (ágil, no letal), **Daño** 1d4 contundente

Citar precedente ♦ (auditivo, lingüístico) El letrado utiliza jurisprudencia legal existente para socavar a su oposición. Si tiene éxito en una prueba de Saber legal CD 20, impone un penalizador -2 por circunstancia a la siguiente prueba de Diplomacia que intente un oponente en una discusión legal. Todo intento posterior de Citar precedente falla hasta que se discute un tema nuevo con precedentes distintos.

GUARDIA

Los guardias son los miembros rasos de la milicia de una población o de la guardia de la ciudad, entrenados para ocuparse de los problemas, capturar a los delincuentes y seguir las órdenes. Tan sólo están a la altura de los aventureros y de los delincuentes más novatos, pero con el tiempo, el asentamiento puede reunirlos en número suficiente como para neutralizar la mayoría de amenazas.

GUARDIA

CRATURA 1

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7 (+8 para encontrar objetos ocultos)

Idiomas común

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +5, Saber legal +3

Fue +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** -1

Objetos ballesta (10 virotes), cachiporra, clava, cota de escamas, daga, silbato de señales

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +5, **Vol** +5

PG 20

Ataque de oportunidad ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ clava +9, **Daño** 1d6+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ cachiporra +9 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+4 contundente

A distancia ♦ ballesta +7 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

A distancia ♦ clava +7 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d6+4 contundente

LETRADO

CENTINELA ARQUERO

Los centinelas arqueros tienen un rango ligeramente mayor a los guardias de a pie, tomando posiciones en los muros, las guarniciones y otros lugares importantes, donde pueden permanecer a distancia del fragor del combate y abatir delincuentes o asaltantes.

CENTINELA ARQUERO

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +6, Intimidación +4, Saber legal +4

Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos arco largo compuesto (100 flechas), armadura de cuero, espada corta, silbato de señales

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ espada corta +10 (ágil, sutil, versátil Per), **Daño** 1d6+3 cortante

A distancia ➤ arco largo compuesto +10 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+2 perforante

Puntería del centinela ➤➤ El centinela arquero apunta cuidadosamente y dispara. Da un Golpe con un arma a distancia con un bonificador +1 por circunstancia. El Golpe ignora el estado oculto, la cobertura menor y la cobertura normal y reduce la cobertura mayor a cobertura normal.

CARCELERO

Un carcelero es ante todo el responsable de evitar que los presos se escapen. Los carceleros deben utilizar a menudo la fuerza, o la amenaza de la fuerza, para mantener a raya a quienes están a su cargo, puesto que incluso las celdas, los grilletes o las cadenas de mejor calidad pueden fallar con el tiempo y la persistencia, si los prisioneros tienen la voluntad de huir.

CARCELERO

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +9 (+10 para encontrar objetos ocultos)

Idiomas común

Habilidades Atletismo +11, Diplomacia +5, Intimidación +7

Fue +4, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos armadura de cuero tachonado, ballesta (20 viroles), clava, grilletes sencillos, manojo de llaves, silbato de señales

CA 20; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 45

Ataque de oportunidad ➤

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ clava +11, **Daño** 1d6+8 contundente

A distancia ➤ ballesta +10 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ clava +10 (arrojadiza 10 pies [3 m], **Daño** 1d6+6 contundente

Captura eficaz ➤➤➤ (ataque, manipular) **Requisitos** El carcelero lleva unos grilletes en una mano y está adyacente a una criatura; **Efecto** El carcelero intenta apresar las muñecas o los tobillos de la criatura con los grilletes. Si el carcelero tiene éxito en una tirada de ataque con un modificador +9 contra la CA del objetivo, consigue ponerle los grilletes.

Golpe intimidante ➤➤ (emoción, guerrero, mental, miedo) El carcelero da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta e inflige daño, el objetivo queda asustado 1, o asustado 2 con un impacto crítico.

Someter prisioneros El carcelero no sufre el penalizador normal por llevar a cabo un ataque no letal cuando ataca con la clava.



¡DAD LA ALARMA!

En un asentamiento con una alarma, las peleas u otras perturbaciones graves desencadenan una alarma 1 asalto después de que se alerte a la guardia. Los guardias empiezan a llegar al cabo de 5 asaltos, por lo general en patrullas de 2 o de 3 miembros, y grupos mayores de entre 8 y 12 cerca de los lugares importantes.



CARCELERO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



¡HUIDA DE LA CÁRCEL!

Si un PJ o un aliado acaba en la cárcel, el grupo podría preparar una huida. La huida de una cárcel compleja o de una penitenciaría podría requerir del uso del subsistema de infiltración (que se describe en la pág. 160). En una población más pequeña o en la cárcel de una ciudad con una estructura más simple y muchos efectivos menos, podría bastar con un poco de fuerza. La huida podría ser sólo el principio, ¡conduciendo a aventuras adicionales!

OFICIAL DE LA GUARDIA

Los oficiales de la guardia suelen estar asignados a una cierta área en una ciudad o comunidad. A menudo dirigen un pequeño equipo de guardias de rango menor, con quienes patrullan dichas áreas para mantener el orden y hacer que se cumpla la ley. Los oficiales de la guardia son eficaces, aunque sus métodos no siempre son suaves ni amables. Como quiera que el oficial de la guardia es responsable ante sus superiores de su área, a veces tienen que tomar decisiones difíciles entre la justicia y la efectividad.

OFICIAL DE LA GUARDIA

CRIATURA 3

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8 (+9 a Averiguar intenciones)

Idiomas común

Habilidades Atletismo +11, Diplomacia +6, Intimidación +9, Saber legal +7, Sociedad +5

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

Objetos ballesta (20 virotes), coraza, daga, escudo de acero (Dureza 5, 20 PG, UR 10), silbato de señales, martillo de guerra

CA 20 (22 con el escudo alzado); **Fort** +10, **Ref** +6, **Vol** +8

PG 45

Aire de autoridad (aura, emoción, mental) 10 pies (3 m). Las criaturas en el aura que sean del mismo nivel o menor que el oficial de la guardia, sufren un penalizador -2 a su CD de Voluntad contra los intentos del oficial de la guardia de Obligarles o Desmoralizarles.

Valentía Cuando el capitán de la guardia obtiene un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar obtiene un éxito crítico. Además, siempre que sufre el estado asustado, reduce en 1 su valor.

Ataque de oportunidad ↻

Bloquear con el escudo ↻

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +13 (empujar), **Daño** 1d8+7 contundente

A distancia ♦ ballesta +10 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8+3 perforante

Carga repentina ♦♦ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El oficial de la guardia da dos Zancadas. Si acaba su movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo contra él.

CAPITÁN DE LA GUARDIA

El capitán de la guardia dirige una tropa que sirve como fuerza de seguridad para un individuo poderoso, a menudo un noble de alto rango o un mercader muy rico, aunque este bloque de estadísticas también podría representar a un capitán de la guardia de rango menor del líder de una nación. Un oponente formidable por derecho propio, el capitán de la guardia emplea hábilmente sus tropas para proteger la vida y la salud de quien está a su cargo.

CAPITÁN DE LA GUARDIA

CRIATURA 6

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +15

Idiomas común

Habilidades Atletismo +15, Diplomacia +11, Intimidación +13, Saber de la guerra +8, Saber legal +12, Sociedad +10

Fue +5, **Des** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +3

Objetos armadura completa, ballesta (20 virotes), daga, escudo de acero (Dureza 5, 20 PG, UR 10), *espada larga* +1

OFICIAL DE LA GUARDIA

CA 24 (26 con el escudo alzado); **Fort** +14, **Ref** +12, **Vol** +15

PG 95

Aura de mando (aura, emoción, mental) 30 pies (9 m). El capitán de la guardia refuerza a los guardias de menor nivel que están bajo su mando, concediéndoles un bonificador +1 por estatus a sus tiradas de ataque y un bonificador +2 por estatus a sus salvaciones de Voluntad.

Valentía Como el oficial de la guardia.

Guardián escudo Cuando el capitán tiene su escudo alzado, puede Bloquear si se lleva a cabo un ataque contra un aliado adyacente. Si lo hace, el escudo evita que dicho aliado sufra daño en lugar del capitán.

Ataque de oportunidad ➤

Bloquear con el escudo ➤

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *espada larga* +18 (mágica, versátil Per), **Daño** 1d8 +11 cortante

A distancia ➤ *ballesta* +12 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8+6 perforante

Avance escudado ➤ **Requisitos** El capitán de la guardia tiene alzado el escudo; **Efecto** El capitán de la guardia avanza, utilizando su escudo para empujar hacia atrás a los enemigos. El capitán da una Zancada y Empuja, en cualquier orden. El penalizador por ataque múltiple no se aplica a este Empujón, aunque dicho Empujón cuenta para el penalizador por ataque múltiple del capitán.

VERDUGO

Los verdugos ejecutan las sentencias tanto de los tiranos más crueles como de los gobernantes legítimos. La mayoría de ellos son insensibles a las necesidades de su deber, pero algunos verdugos malignos llegan a disfrutar del poder de tener la vida de otra persona en sus manos.

VERDUGO

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas común

Habilidades Atletismo +15, Intimidación +13, Medicina +10

Fue +5, **Des** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sab** +2, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, capucha, *gran hacha* +1

CA 23; **Fort** +15, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 105

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ *gran hacha* +16 (barrido, mágica), **Daño** 1d12+9 cortante

Decapitar ➤➤➤ **Requisitos** El verdugo está adyacente a una criatura moribunda o a una criatura específicamente preparada para un golpe mortal; **Efecto** El verdugo Golpea a la criatura con su gran hacha. Con un impacto, además de sufrir daños, el objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza o quedar reducido a 0 PG y sufrir el estado moribundo 1. Si la criatura ya estaba moribunda (incluyendo si quedó reducida a 0 PG por el año del Golpe), su valor de moribundo se incrementa en 1, además de cualquier incremento debido al Golpe. Con un fallo crítico, la criatura muere instantáneamente. Si el Golpe del verdugo fue un impacto crítico, el objetivo utiliza el desenlace de un grado de éxito peor que el resultado de su tirada de salvación.

Golpe intimidante ➤➤ (emoción, guerrero, mental, miedo) El verdugo da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta e inflige daño, el objetivo queda asustado 1, o asustado 2 con un impacto crítico.

Marcado para la muerte ➤ (concentrar) El verdugo marca para la muerte a una sola criatura a la que puede ver. La primera vez cada asalto en que el verdugo Golpea a dicha criatura, el Golpe inflige 1d12 daño de precisión adicional. La criatura permanece marcada para la muerte hasta que el verdugo es noqueado, marca para la muerte a una criatura diferente o se acaba encuentro.

CRATURA 6



FALTAS POCO USUALES

- Alterar el clima sin permiso
- Consumir (o rehusar el consumo) de sustancias intoxicantes los días de celebración
- No limpiar lo ensuciado por los animales de compañía
- Volar dentro de los límites de la ciudad
- Vender pociones sin licencia



CAPITÁN DE LA GUARDIA

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CONJUROS DE A BORDO

El capitán puede obtener todos estos conjuros en lugar de Desarmar dual. El contrahechicero puede intercambiar Pica y Golpe para obtener los Trucos y los conjuros de 1.º nivel.

Conjuros primigenios preparados CD 24 (contrahechicero, CD 18), ataque +16 (contrahechicero +10); **2.º caminar sobre las aguas, convocar elemental, respiración acuática; 1.º caída de pluma, ráfaga de viento (x2); Trucos (2.º, 1.º para contrahechicero) arco eléctrico, conocer la dirección, enmarañar, luz, orientación divina**

GENTE DE MAR

Los aventureros podrían necesitar Pasaje en un bajen rápido o enfrentarse al peligro de los incursores en el mar o en los asentamientos costeros.

NAVEGANTE

Un navegante utiliza los cuerpos celestes y las rutas de navegación para saber por dónde moverse. Para tareas que no sean de combate que tengan que ver con la navegación o la orientación, es un desafío de 4.º nivel.

NAVEGANTE

CRIATURA 2

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +6, Naturaleza +11, Saber de la navegación +14, Sociedad +8, Supervivencia +9

Fue +0, **Des** +2, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos daga, estuche para pergaminos con cartas de navegación, material de escritura

Trazar el rumbo (concentrar) Invirtiendo 10 minutos de trabajo y con un éxito en una prueba de Saber de la navegación CD 22, el navegante traza un rumbo óptimo. La severidad de las condiciones ambientales diferentes a la temperatura se reduce en un paso durante 24 horas (dos pasos con un éxito crítico). Esto cambia el daño moderado por daño menor, los vientos que crean terreno difícil mayor tan solo causan terreno difícil, y así sucesivamente.

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +9

PG 28

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +8 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante más ventaja del navegante.

A distancia ♦ daga +8 (ágil, arrojada 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4 +4 perforante más ventaja del navegante.

Ventaja del navegante El navegante inflige 1d6 daño por arma adicional cuando está en un navío.

PIRATA

Estos azotes de los mares son una amenaza para cualquiera que pasa algún tiempo lejos de tierra firme.

PIRATA

CRIATURA 2

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +8, Engaño +6, Intimidación +6, Saber de la navegación +8

Fue +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +2

Objetos armadura acolchada, daga, sable de abordaje (funciona como una cimitarra)

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +6

PG 32

Ataque de oportunidad ↻

Valentía Cuando el pirata obtiene un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar obtiene un éxito crítico. Además, siempre que sufre el estado asustado, reduce en 1 su valor.

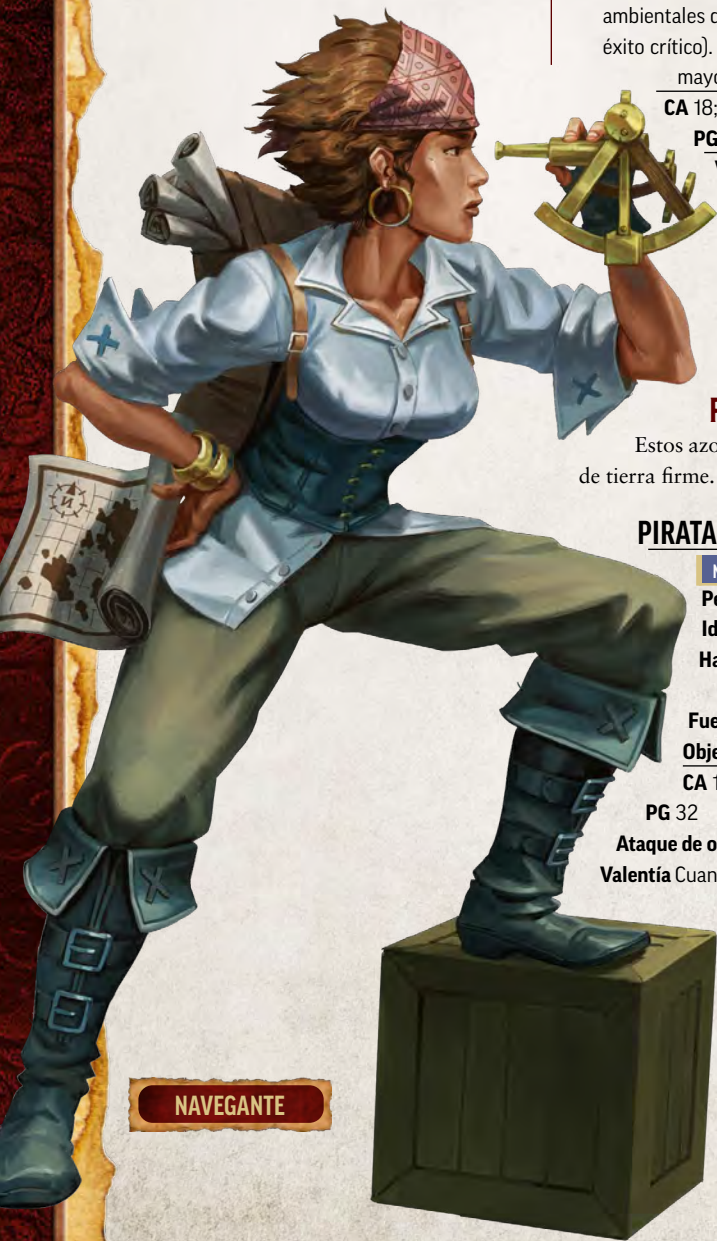
Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ sable de abordaje +10 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d6+5 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +11 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+5 perforante

A distancia ♦ daga +11 (ágil, arrojada 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+5 perforante

Acción de abordaje ♦♦ El pirata se balancea en una cuerda o da una Zancada, moviéndose hasta el doble de su Velocidad. Si el pirata ha abordado o ha desembarcado de una embarcación durante este movimiento, puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo al final de su movimiento que inflige un dado de daño adicional con un impacto.



NAVEGANTE

CONTRAMAESTRE

El nostramo (o contraamaestre) de una embarcación es quien dirige a los tripulantes que mantienen el navío.

CONTRAMAESTRE

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +9, Intimidación +9, Saber de la navegación +11

Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2

Objetos daga, pica naval (funciona como una lanza)

CA 19; **Fort** +6, **Ref** +11, **Vol** +8

PG 45

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +13 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+5 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ pica naval +11, **Daño** 1d6+5 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +13 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+5 perforante

A distancia ♦ pica naval +13 (arrojadiza 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6 +5 perforante

Orden del contraamaestre ♦ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El contraamaestre ordena a un aliado que ataque o que se coloque en posición. Hasta el final del siguiente turno del aliado, éste obtiene a elección del contraamaestre, o bien un bonificador +2 por estatus a las tiradas de ataque, o bien un bonificador +10 pies (+3 m) por estatus a su Velocidad.

Pica y Golpe ♦♦ El contraamaestre da un Golpe con su pica naval. Si este Golpe impacta, el contraamaestre puede, o bien mover al objetivo 5 pies (1,5 m) dentro del alcance de la pica, o bien dar un Golpe con el puño contra el objetivo sin incrementar su penalizador por ataque múltiple hasta después del primer Golpe.

CAPITÁN DE NAVÍO

El capitán es la máxima autoridad en un navío, responsable de la vida y del bienestar de todos los que están a bordo.

CAPITÁN DE NAVÍO

CRIATURA 6

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +12, Diplomacia +11, Intimidación +13, Saber de la navegación +17, Supervivencia +10

Fue +4, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos armadura de cuero, ballesta de mano (10 viroles), daga de guardamano, *espada ropera* +1

CA 23; **Fort** +12, **Ref** +12, **Vol** +14

PG 90

Valentía Como el pirata.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada ropera* +17 (desarmar, letal 1d8, mágica), **Daño** 1d6+10 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ daga de guardamano +16 (ágil, desarmar, parada, versátil Cor), **Daño** 1d4 +10 perforante

A distancia ♦ ballesta de mano +14 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+6 perforante

Desarmar dual ♦♦ El capitán da dos Golpes, uno con la espada ropera y otro con la daga de guardamano (en cualquier orden). Si ambos Golpes impactan, el capitán puede hacer un intento de Desarmar al objetivo. El penalizador por ataque múltiple se incrementa tan solo después de haber hecho todos los ataques.

¡Sin cuartel! ♦ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) El capitán ordena a sus tripulantes luchar sin dar cuartel. Todas las criaturas aliadas de nivel igual o inferior a 20 pies (6 m) o menos del capitán de navío obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque y a las tiradas de daño hasta el final del siguiente turno del capitán.



SUPERSTICIONES NÁUTICAS

- Nunca utilices términos como 'buena suerte', 'ahogado' o 'adiós'.
- No se debe silbar a bordo.
- Jamás se debe matar a determinadas criaturas, como los albatros o los delfines.
- Nunca cambies el nombre de un navío sin llevar a cabo ritos protectores.
- Nunca te hagas a la mar en determinados días de la semana.
- Los tengus absorben la mala suerte para crear buena suerte.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CONTRAMAESTRE



INTÉRPRETES

Las interpretaciones pueden servir como entretenimiento, ser expresiones de belleza o formar parte de una cultura compartida.

BAILARÍN

La danza se puede utilizar para narrar historias, compartir emociones, proporcionar entretenimiento y mostrar la aptitud atlética de un intérprete. El bailarín es un desafío de 5.º nivel para las competiciones de baile.

BAILARÍN

CRATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +8, Diplomacia +7, Interpretación +13 (+15 bailando), Saber del teatro +5, Sigilo +6,

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +0, **Car** +4

Objetos daga (3), joyas y ropajes (por valor de 10 po)

CA 16; Fort +6, Ref +8, Vol +3

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ daga +8 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ pie +8 (ágil, sutil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ➤ daga +8 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+3 perforante

Danza fascinante ➤ **Frecuencia** una vez por asalto; **Efecto** El bailarín da una Zancada hasta su Velocidad. Una vez durante este movimiento, cuando el bailarín está adyacente a una criatura, obliga a dicha criatura a hacer una salvación de Voluntad CD 17. Con un fallo, la criatura queda fascinada por el bailarín hasta el final de su siguiente turno.

ACRÓBATA

Los acróbatas llevan a cabo proezas de agilidad, equilibrio y fuerza. El acróbata es un desafío de 5.º nivel para las competiciones de acrobacias y cosas parecidas.

ACRÓBATA

CRATURA 2

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +15, Atletismo +8, Engaño +5, Interpretación +9, Saber del circo +5, Sigilo +8

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +0, **Car** +1

Objetos cuerda (50 pies [15 m]), daga (5), material de escalada

Equilibrio firme Cuando el acróbata obtiene un éxito en una prueba de Acrobacias, en su lugar obtiene un éxito crítico. No queda desprevenido cuando intenta Mantener el equilibrio y puede hacer una prueba de Acrobacias en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarse a un saliente.

CA 18; Fort +8, Ref +12, Vol +4

PG 28

Caída de gato El acróbata trata todas las caídas como si fueran 50 pies (15 m) más cortas.

Esquiva ágil ➤ **Desencadenante** El acróbata es designado como objetivo por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia por parte de un atacante al que puede ver; **Efecto** El acróbata obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ daga +10 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

Cuerpo a cuerpo ➤ pie +10 (ágil, sutil, no letal), **Daño** 1d4+4 contundente

A distancia ➤ daga +11 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

Ataque furtivo El acróbata inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque con balanceo ➤ El acróbata se balancea en una cuerda o trapecio, moviéndose hasta el doble de su Velocidad. En cualquier momento durante el balanceo, puede dar un Golpe cuerpo a cuerpo.



ACRÓBATA

TROVADOR

Los trovadores mantienen vivas las canciones tradicionales de su cultura y escriben obras originales para conmemorar acontecimientos principales.

TROVADOR

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +8, Diplomacia +9, Engaño +9, Interpretación +13 (+14 tocando el laúd), Ocultismo +7, Saber del teatro +9, Sigilo +8, Sociedad +7

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +4

Objetos armadura de cuero, ballesta (10 virotes), espada ropera, laúd, libro de poesía

Saber bárdico El trovador puede Recordar conocimiento sobre cualquier tema con un modificador +7.

CA 19; **Fort** +5, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 38

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +12 (desarmar, letal 1d8, sutileza), **Daño** 1d6+3 perforante

A distancia ♦ ballesta +12 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8+3 perforante

Conjuros espontáneos de ocultismo CD 21; **2.º** (2 espacios) boca mágica, calmar emociones, hechizar; **1.º** (3 espacios) amansar, disfraz ilusorio, hechizar, ventriloquía; **Trucos (2.º)** detectar magia, leer el aura, mensaje, prestidigitación, sonido fantasma

Conjuros de composición de bardo 2 Puntos de Foco, CD 21; **2.º** contrarrestar interpretación (Reglas básicas, pág. 386), composición persistente (Reglas básicas, pág. 386); **Trucos (2.º)** inspirar valor (Reglas básicas, pág. 387)

DOMADOR DE BESTIAS

Los domadores de bestias llevan las tierras vírgenes a la civilización, criando y entrenando criaturas para que sigan sus órdenes y realicen trucos sorprendentes que entretengan a sus audiencias.

DOMADOR DE BESTIAS

CRIATURA 4

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas común, druidico

Habilidades Atletismo +8, Diplomacia +8, Interpretación +8, Intimidación +8, Naturaleza +12, Saber del circo +6, Supervivencia +10

Fue +2, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, cuerda (50 pies [15 m]), látigo, muérdago y acebo

Empatía salvaje El domador de bestias puede utilizar Diplomacia para Causar impresión a los animales y para hacerles Peticiones muy sencillas.

CA 20; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +12

PG 54

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ látigo +11 (alcance, derribo, desarmar, no letal), **Daño** 1d4+5 cortante

Conjuros primigenios preparados CD 22, ataque +14; **2.º** forma animal, hablar con los animales, mensajero animal; **1.º** colmillo mágico, grasa, saltar; **Trucos (2.º)** enmarañar, estabilizar, flamear, luces danzantes, orientación divina

Conjuros de orden de druida 1 Punto de Foco, CD 22; **1.º** curar animal (Reglas básicas, pág. 400).

Animal entrenado El domador de bestias lucha al lado de un aliado animal entrenado de su nivel o menor, muy probablemente un tigre (Bestiario, pág. 168). El animal tiene el número de acciones normales, utiliza su bloque de estadísticas normal y cuenta de la forma normal para el presupuesto de PX del encuentro.

El domador de bestias puede gastar 1 acción para obtener el beneficio de apoyo apropiado de su animal entrenado (Reglas básicas, pág. 215). A diferencia de los compañeros animales normales, no requiere que el animal utilice ninguna de sus acciones.



VAMOS A VER UN ESPECTÁCULO

Los precios para un espectáculo nocturno son por persona y pueden ser mucho mayores para intérpretes de fama mundial. **Circo** 1 pp; **Baile** 2 pc social, 6 pc interpretación en un escenario, 1 po baile de la alta sociedad; **Teatro** 6 pc teatro pequeño, 1 pp teatro grande; **Ópera** 5 po entrada general, 20 po asientos de palco; **Música** 5 pc trovadores, 2 pp orquesta; Interpretación callejera propinas de entre 1 y 2 pc



TROVADOR

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



TÁCTICAS DILATORIAS

Un magistrado puede convertir la burocracia en un arma. Un juez podría aplicar una ley arcaica, ignorada por regla general, pero que aún está en el ordenamiento jurídico. Un recaudador de impuestos podría exigir el sello de un señor que está fuera de la región. El capitán marítimo podría requerir que todas las tasas se paguen en moneda local, completamente consciente de que las casas de cambio no abrirán en varios días.

MAGISTRADOS

Los magistrados son los engranajes que mantienen funcionando la burocracia, moviendo la máquina por la inercia del *statu quo*.

JUEZ

Estos magistrados tienen la última palabra sobre las intenciones y el espíritu de la ley. Propiamente ejercido, el deber de un juez es la adherencia estricta a la ley, sea cual sea el estatus social, con un sentimentalismo mínimo hacia racionalizar y justificar por qué se ha infringido. Sin embargo, las expectativas y la práctica no siempre son lo mismo. Por cada juez imparcial, hay otro que confía celosamente en sus propias motivaciones. En un caso ante los tribunales u otro procedimiento legal, el juez es un desafío de 6.º nivel.

JUEZ

CRIATURA -1

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8 (+15 a Averiguar intenciones)

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +12, Engaño +8, Intimidación +12, Saber legal +16, Sociedad +14

Fue +0, **Des** -1, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos libros (derecho y retórica; valor 3 po), mazo, toga

Impresión de grupo Cuando el juez Causa impresión, puede comparar el resultado de su prueba de Diplomacia con la CD de Voluntad de hasta cuatro objetivos en lugar de uno.

CA 13; **Fort** +5, **Ref** +1, **Vol** +14

PG 9

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mazo +4, **Daño** 1d4 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +4 (ágil, no letal), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ mazo +3 (arrojado 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4 contundente

RECAUDADOR DE IMPUESTOS

Libros de cuentas y signos, flujos positivos y negativos, tasas y asignaciones, son el pan de cada día de un recaudador de impuestos. Dónde se gana dinero, de quién se recauda y a quién se entrega son sus preocupaciones principales; al recaudador no le preocupa si el contribuyente puede pagar o tiene que pedir un préstamo para compensar lo que falta. Sin embargo, los recaudadores de impuestos no son inmunes a la corrupción: se pueden hacer arreglos, discutir los tratos, alterar los documentos o hacer desaparecer el dinero. Cuando se trata de asuntos de tasas y finanzas, el recaudador de impuestos es un desafío de 3.º nivel.

RECAUDADOR DE IMPUESTOS

CRIATURA -1

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6 (CD 19 contra Robar)

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +8, Engaño +8, Intimidación +8, Latrocinio +6, Saber legal +11, Saber mercantil +13, Sociedad +11

Fue +0, **Des** +1, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos armadura acolchada, balanzas de mercader, ballesta (10 virotes), colección de documentos expirados con los sellos intactos, daga, documentos fiscales en un estuche para pergaminos

CA 14; **Fort** +2, **Ref** +3, **Vol** +9

PG 8

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +5 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4 perforante

A distancia ♦ ballesta +5 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Distracción brillante ♦ (emoción, mental) El recaudador de impuestos da una Zancada. En cualquier punto de ese movimiento, puede Interactuar para arrojar monedas. Si hay plebeyos alrededor, esto suele dar pie a un escándalo. Las multitudes suelen ser terreno difícil y además tener otros efectos (Reglas básicas, pág. 515).

RECAUDADOR DE IMPUESTOS

CAPITÁN MARÍTIMO

Hay tres flujos importantes para cualquier puerto: el flujo y el reflujo de las mareas, y el del comercio. De un capitán marítimo se espera que conozca los dos primeros instintivamente y favorezca el tercero, a la vez que conoce el derecho jurisdiccional. A menudo viejos lobos de mar, los capitanes de puerto se encuentran anclados a uno de ellos debido a un compromiso, a un conflicto o a su reputación.

CAPITÁN MARÍTIMO

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +9, Atletismo +9, Diplomacia +5, Intimidación +5, Saber de la navegación +10, Saber de la pesca +8

Fue +4, **Des** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** +1, **Car** +0

Objetos catalejo, grilletes, hacha de mano (2), libro mayor, material de pesca

Equilibrio firme Cuando el capitán marítimo obtiene un éxito en una prueba de Mantener el equilibrio, en su lugar obtiene un éxito crítico. No está desprevenido cuando Mantiene el equilibrio en superficies estrechas y terreno irregular. Puede hacer una prueba de Acrobacias en lugar de una salvación de Reflejos para Agarrarse a un saliente.

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +8

PG 46

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hacha de mano +13 (ágil, barrido), **Daño** 1d6+7 cortante

A distancia ♦ hacha de mano +11 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], barrido), **Daño** 1d6+7 cortante

Tripulante experto El capitán marítimo ha soportado una buena cantidad de estados adversos en el mar. Cualquier criatura que está en clima adverso o a bordo de un bajel en aguas agitadas está desprevenido ante el capitán marítimo.

GUARDA

Los guardas son los principales protectores de las fronteras y de los límites. Tanto si montan guardia sobre una sola población o sobre una región entera, los guardas siempre vigilan las amenazas exteriores a sus protegidos. Los guardas son gente recia, a menudo llamados al deber por el propio Erastil para proteger a quienes les rodean. Ya sea en tiempo de guerra o en la frontera, los guardas son a menudo el filo equilibrado de una espada entre una comunidad y las tierras vírgenes con las que linda.

GUARDA

LN MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +12

Idiomas común

Habilidades Atletismo +14, Naturaleza +10, Sigilo +12, Supervivencia +12

Fue +4, **Des** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +2, **Car** +1

Objetos arco largo compuesto +1 (10 flechas), compás, cota de escamas, espada bastarda, mapas, mochila, pedernal y yesca, saco de dormir, tienda de campaña individual

CA 25; **Fort** +12, **Ref** +12, **Vol** +12

PG 96

Impacto protector ↻ **Desencadenante** uno de los enemigos del guarda a 100 pies (30 m) o menos ataca a uno de los aliados del mismo o a una persona a la que el guarda jurado proteger; **Efecto** El guarda da un Golpe al enemigo desencadenante. Si el Golpe acierta, el ataque del enemigo resulta desviado, reduciendo en 8 su daño, o en 16 si el Golpe del guarda es un impacto crítico.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada bastarda +16 (a dos manos 1d12), **Daño** 1d8+7 cortante

A distancia ♦ arco largo compuesto +17 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, mágico, propulsión, recarga 0, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+5 perforante

Protección del guarda Un guarda inflige 1d8 daño adicional a cualquier criatura que entra sin permiso en el territorio protegido por él.

CRATURA 3



A SU SERVICIO

Los magistrados pueden reclutar a otros para el servicio en una amplia variedad de puestos.

Capitán marítimo: capitán de navío (pág. 225), contraestre (pág. 225), estibador (pág. 244), guardia (pág. 220). **Juez:** capitán de la guardia (pág. 212), carcelero (pág. 221), guardia (pág. 220), verdugo (pág. 223).

Recaudador de impuestos: capitán de la guardia (pág. 212), carcelero (pág. 221), guardia (pág. 220), oficial de la guardia (pág. 220).



CAPITÁN MARÍTIMO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CÓMO SOBORNAR A MERCENARIOS

A menos que un mercenario se enorgullezca de su nombre o de su reputación, los PJ's podrían sobornarlo para que cambie de bando, o por lo menos para que no intervenga. Puedes calcular un soborno como aproximadamente un 5% del valor de Tesoro del grupo de la fila que corresponde al nivel del PNJ en la Tabla 10-9 de la pág. 509 de las Reglas básicas.

MERCENARIOS

Una amplia categoría que incluye todos los que empuñan armas, conjuros o incluso la astucia y las artimañas, los mercenarios contratan sus personas y su experiencia a quienes tienen suficiente oro como para pagarles.

GUARDAESPALDAS

Contratados para proteger a alguien famoso o poderoso, los guardaespaldas utilizan la Intimidación, un ingenio rápido y su habilidad marcial para mantener seguros a sus protegidos. Dichos mercenarios podrían ser auxiliares de los propios guardias de un noble, pero con directivas especiales para salvaguardar a sus patrones.

GUARDAESPALDAS

CRIATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8

Idiomas común

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +6, Sociedad +2

Fue +4, Des +2, Con +3, Int -1, Sab +1, Car +0

Objetos armadura de cuero tachonado, cachiporra, gran clava

CA 16; Fort +8, Ref +7, Vol +4

PG 25

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ gran clava +7 (revés, empujón), Daño 1d10+4 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ cachiporra +7 (ágil, no letal), Daño 1d6+4 contundente

Defensa del guardaespaldas ♦♦ El guardaespaldas selecciona una criatura a 30 pies (9 m) o menos a la que puede ver y oír. Dicha criatura obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA mientras el guardaespaldas está adyacente a ella y puede actuar; este bonificador dura hasta el final del siguiente turno del guardaespaldas.

MAGO DE ALQUILER

No todos los mercenarios venden su fuerza muscular y una mirada intimidatoria. Algunos venden su talento mágico para ganarse la vida. Si bien hay muchos tipos de magos de alquiler, algunos de los más arteros están especializados en la adivinación y usan sus habilidades para la infiltración y el sabotaje.

MAGO DE ALQUILER

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común

Habilidades Arcanos +11, Latrocinio +9, Sociedad +9, Sigilo +7

Fue +0, Des +2, Con +1, Int +4, Sab +1, Car +1

Objetos bastón, herramientas de ladrón, libro de conjuros, poción de invisibilidad

CA 17; Fort +8, Ref +9, Vol +10

PG 31

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +7 (a dos manos 1d8), Daño 1d4 contundente

Conjuros arcanos preparados CD 20, ataque +12; 2.º apertura, esfera flamígera, ver lo invisible; 1.º armadura de mago, grasa impacto verdadero, proyectil mágico; Trucos (2.º) arco eléctrico, atontar, detectar magia, escudo, luces danzantes, mano del mago, mensaje

Conjuros de escuela de mago 1 Punto de Foco, CD 20; 2.º vista del adivino (Reglas básicas, pág. 406)

CAZARRECOMPENSAS

Los cazarrecompensas siempre están en movimiento, ya sea intramuros de una ciudad o en las tierras vírgenes, persiguiendo a sus presas fugitivas, bien para capturarlas... o bien para eliminarlas. Basándose a menudo, tanto en el sigilo y en el engaño, como en su habilidad marcial, los cazarrecompensas utilizan una amplia gama de talentos para cumplir sus objetivos, por no mencionar el fuerte estipendio recibido.

MAGO DE ALQUILER

CAZARRECOMPENSAS

CRIATURA 4

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Atletismo +9, Diplomacia +8, Engaño +10, Intimidación +8, Sigilo +12, Supervivencia +10**Fue** +3 **Des**, +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +1**Objetos** alfanje, armadura de cuero tachonado, ballesta (10 virotes), grilletes sencillos**CA** 21; **Fort** +9, **Ref** +12, **Vol** +12**PG** 60**Velocidad** 25 pies (7,5 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ alfanje +13 (barrido, vigoroso), **Daño** 1d10+6 cortante**A distancia** ♦ ballesta +14 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d10+5 perforante**Perseguir presa** ♦ (concentrar) El cazarrecompensas designa a una sola criatura a la que puede ver y oír, o una a la que está Rastreado como su presa. El cazarrecompensas obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para buscar a la presa, y a las pruebas de Supervivencia para Rastrearla.**Recarga a la carrera** ♦ El cazarrecompensas da una Zancada, da un Paso o se Mueve furtivamente y después usa Interactuar para recargar.**Ventaja de precisión** La primera vez que el cazarrecompensas impacta a su presa perseguida en un asalto, inflige 1d8 daño de precisión adicional.

CAZADOR DE MONSTRUOS

Algunos mercenarios desdénan las complicaciones de la política, los juramentos de servicio y de fidelidad, y simplemente cobran por cazar monstruos. Es una forma directa de servicio mercenario, a menudo extremadamente peligrosa, pero puede otorgar gloria y fama.

CAZADOR DE MONSTRUOS

CRIATURA 6

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +13

Idiomas común

Habilidades Atletismo +15, Saber de los monstruos +13, Sigilo +13, Supervivencia +11**Fue** +4, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +1, **Sab** +1, **Car** +1**Objetos** arco largo compuesto (20 flechas), armadura de pieles, *gran hacha* +1**CA** 23; **Fort** +15, **Ref** +11, **Vol** +13**PG** 108**Ataque de oportunidad** ↻**Velocidad** 20 pies (6 m)**Cuerpo a cuerpo** ♦ *gran hacha* +15 (barrido, mágica),**Daño** 1d12+8 cortante**A distancia** ♦ arco largo compuesto +14 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal d10, propulsión, recarga 0, vuela 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+6 perforante

Furia ♦ (concentrar, emoción, mental) **Requisitos** El cazador de monstruos no está fatigado ni en furia; **Efecto** El cazador de monstruos obtiene 9 PG temporales que le duran hasta que acaba la furia. Mientras está en furia, inflige 8 daño adicional con ataques cuerpo a cuerpo, obtiene un bonificador +10 pies (+3 m) por estatus a su Velocidad y sufre un penalizador -1 a la CA. El cazador de monstruos no puede utilizar acciones de concentrar excepto acciones de Buscar y de furia. La furia dura, o bien 1 minuto, o bien hasta que no hay enemigos que el cazador de monstruos puede percibir, o bien hasta que el cazador de monstruos queda inconsciente. Una vez acaba la furia, el cazador de monstruos no puede entrar en Furia de nuevo durante 1 minuto.

Carga repentina ♦♦ El cazador de monstruos da dos Zancadas y realiza un Golpe cuerpo a cuerpo.

CHÁCHARA DE MERCENARIO

He aquí algunas palabras del argot comúnmente utilizado por los mercenarios.

Rompedor: alguien adepto en forzar cerraduras o cajas fuertes.**Bucear:** robar o pasar de contrabando cosas bajo tierra, a menudo mediante túneles.**Confundir:** hacerse el dormido, por lo general para atender una emboscada.**Médico:** un sanador.**Ariete:** un combatiente que pega duro.**Hondero:** un lanzador de conjuros.**Cambiar de moneda:** jurar fidelidad a quien paga más.

Nivel del agua: el dinero de que dispone un grupo de mercenarios: «Pasad el tiempo en la población mientras el nivel del agua está alto, eso va para todos».

Paso susurrante: cualquiera que se pueda mover sigilosamente.

CAZARRECOMPENSAS

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



ESTRUCTURAS MÍSTICAS

Golarion tiene diversos grupos místicos. La **Iglesia de Razmir** ofrece un plan de 31 pasos para llegar a la divinidad.

La **Orden Esotérica del Ojo Palatino** busca verdades celestiales que se dice concedió un antiguo ángel. Los **Caballeros de la Estrella Eón** buscan saberes secretos. Los seguidores del **Rivethun**, el animismo enano, contactan con los espíritus para obtener conocimiento y conseguir favores.

MÍSTICOS

Los iniciados en las verdades ocultas y en los secretos prohibidos del mundo quedan transformados para siempre... o eso dicen ellos. Para los cínicos, un místico no es más que un charlatán o un zelote. Otros afirman detectar un aura alrededor de semejantes luminarias y les tratan con reverencia, para no ofender a algún portador de una perdición innombrable.

ADEPTO

Los adeptos han desentrañado tan solo los misterios ocultistas más insignificantes del Universo. Unos pocos son elegidos por practicantes consumados para proseguir su entrenamiento. Otros se presentan voluntarios para unirse a una cábala, sometiéndose a un ritual de iniciación.

ADEPTO

CRATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +4

Idiomas común

Habilidades Arcanos +5, Diplomacia +3, Ocultismo +7, Saber de la escritura +5, Sociedad +5

Fue +0, Des +2, Con +0, Int +3, Sab +2, Car +1

Objetos diario, estuche para pergaminos, material de escritura, ropajes

Pensador concentrado ♦ (concentrar) El adepto se concentra en su interior para reunir conocimiento y sabiduría. Mientras se encuentra en este estado de concentración, obtiene un bonificador +2 por estatus a las pruebas de Recordar conocimiento, pero sufre un penalizador -2 a la Percepción. Puede acabar con su estado concentrado con una sola acción, que tiene el rasgo concentrar.

CA 14; Fort +2, Ref +4, Vol +6

PG 8

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +6 (ágil, no letal), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ diario +6 (arrojadizo 10 pies [3 m], no letal), **Daño** 1d6 contundente

Conjuros ocultistas conocidos CD 14; **Trucos** (1.º) atontar, detectar magia, mano del mago

PRESAGIADOR

Una baraja de presagiar es un mazo de 54 cartas con ilustraciones simbólicas, que funciona como una herramienta sagrada de adivinación. Temidos por los supersticiosos y evitados por quienes saben que no hay que tentar al destino, los presagiadores viven y trabajan en comunidades nómadas, a menudo yendo de una población a otra conforme le surgen oportunidades. Para encuentros que tienen que ver con la interacción social, el presagiador es un desafío de 3.º nivel.

PRESAGIADOR

CRATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +8, Interpretación +10 (+11 cuando lee la buenaventura), Ocultismo +7, Saber de la buenaventura +11, Sociedad +7

Fue +1, Des +2, Con +1, Int +2, Sab +3, Car +3

Objetos baraja de presagiar, hoz

CA 13; Fort +3, Ref +6, Vol +10

PG 9

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hoz +7 (ágil, derribo, sutil), **Daño** 1d4+1 cortante

Perdición presagiada Si bien los presagiadores intentan evitar el combate, ninguna lectura de cartas puede evitar el destino, por lo que un presagiador aprende a sobrevivir de la mejor manera. En el primer encuentro de cada día de un presagiador, obtiene un bonificador +1 por estatus a su tirada de iniciativa, sus tiradas de ataque y su CA.



ADEPTO

SECTARIO

Con excesivo celo, un sectario encuentra un propósito exaltado en su secta. Sin cuestionar jamás a su líder, se dedica a conseguir su forma espiritual más perfecta.

SECTARIO

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +4

Idiomas común

Habilidades Engaño +3, Intimidación +3, Ocultismo +3, Saber de la secta (sólo de la propia secta) +8, Sociedad +4, Sigilo +6

Fue +4, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** -1, **Car** +0

Objetos daga, ropajes de sectario (funcionan como una armadura de cuero)

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +8, **Vol** +4 (o +2 contra miembros de la secta de rango mayor)

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +7 (ágil, versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

A distancia ♦ daga +6 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Cor), **Daño** 1d4+4 perforante

Frenesí fanático ♦ **Requisitos** El secretario ha sufrido daño y no está ni fatigado ni en frenesí; **Efecto** El sectario entra en un frenesí que dura 1 minuto. Mientras está en frenesí, el secretario obtiene un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño y un penalizador -2 por estatus a la CA. El sectario no puede detener su frenesí de forma voluntaria. Después del frenesí, el secretario queda fatigado.

FALSO SACERDOTE

La convicción es quizá la mayor fuerza del Universo, y muchos los lleva a la grandeza. Sin embargo, instilar un sentido de convicción y después utilizarla contra alguien, es la disciplina de un falso sacerdote. Combinando sus dones de Engaño, un pico de oro y una impecable elección del momento oportuno, el falso sacerdote puede obtener influencia entre los poderosos, convencer a una víctima para que se despoje de todas sus posesiones y convertir a un cínico en un creyente.

FALSO SACERDOTE

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +10, Atletismo +8, Engaño +12, Interpretación +12, Religión +8, Sociedad +6

Fue +0, **Des** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos armadura de cuero tachonado, ballesta de mano (20 virotes), capa, colección de reliquias falsas, espada ropera, material alquímico (utilizado como 'objetos benditos' para engañar a las víctimas), mochila, símbolo religioso de madera

CA 21; **Fort** +11, **Ref** +12, **Vol** +10

PG 51

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ espada ropera +12 (desarmar, letal 1d8, sutileza), **Daño** 1d6+8 perforante

A distancia ♦ ballesta de mano +12 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+4 perforante

Sorpresa del engañador En el primer asalto de combate, si el falso sacerdote tira Engaño o Interpretación para su iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas contra él.

Profecía voluble ♦ (emoción, mental) El falso sacerdote convence a alguien de su omnipotencia haciendo una prueba de Engaño comparada con la CD de Voluntad de la criatura. Si tiene éxito, el objetivo obtiene 1d8+4 PG temporales que duran 1 hora o hasta que el falso sacerdote se los quita reprendiéndole, lo que primero ocurra.

Ataque furtivo El falso sacerdote inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas. Este daño se incrementa a 2d6 contra las criaturas que están desprevenidas debido a una Finta del falso sacerdote o a la sorpresa del engañador.

Se acabó lo que se daba ➤ **Frecuencia** una vez por hora; **Desencadenante** El falso sacerdote sufre un fallo crítico en una prueba de Engaño o de Interpretación; **Efecto** El falso sacerdote da una Zancada.



RITUALES MÍSTICOS

Los siguientes rituales son algunos de los que a veces lanzan los grupos de místicos. Los del *Bestiario* tan solo están disponibles para los celestiales e infernales apropiados de cada organización.

- *pacto abisal* (*Bestiario* pág. 348)
- *mensajero angelical* (*Bestiario*, pág. 348)
- *llamar a un espíritu* (*Reglas básicas*, pág. 415)
- *comunión* (*Reglas básicas*, pág. 410)
- *pacto infernal* (*Bestiario*, pág. 348)
- *conocimiento de leyendas* (*Reglas básicas*, pág. 411)
- *aliado de los Planos* (*Reglas básicas*, pág. 409)
- *ligadura de los Planos* (*Reglas básicas*, pág. 414)



SECTARIO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



FORMAS DE LEER LA BUENAVENTURA

Antomancia: flores.

Astrología: la caravana cósmica.

Demonomancia: preguntar a los demonios.

Presagiar: echar las cartas de presagio.

Aruspicina: las vísceras.

Ictiomancia: el siguiente pez que pescamos.

Mazomancia: un lactante.

Oniomancia: los sueños.

Turomancia: coagulación del queso.

NIGROMANTE

Profanando el orden natural y escupiendo en el rostro de las convenciones, el nigromante está firmemente decidido a entender qué fuerzas esperan tras los límites mortales de la vida y de la muerte.

NIGROMANTE

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Arcanos +13, Artesanía +11, Intimidación +8, Religión +10

Fue +2, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** -1

Objetos libro de conjuros (*Abominables Misivas de los Atrofiados*), manto con capucha, maza ligera, pergamino de mano espectral

Hedor a descomposición (arcano, aura, conjuración, veneno) El nigromante emite un hedor a putrefacción en una emanación de 5 pies (1,5 m). Una criatura que entra o acaba su turno en el interior del aura queda indispuesta 1.

CA 20; Fort +9, Ref +12, Vol +12

PG 58

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ maza ligera +12

(ágil, empujón, sutil), Daño 1d4 +4 contundente

Conjuros de mago preparados CD 21, ataque +13; **3.º** *atar muertos* vivientes, *relámpago*, *toque vampírico*; **2.º** *falsa vida*, *imagen múltiple*, *telaraña*, *zarcillos macabros*; **1.º** *aguijón de araña*, *caída de pluma*, *miedo*, *rayo de debilitamiento*; **Trucos (3.º)** *arco eléctrico*, *detectar magia*, *escudo*, *leer el aura*, *rayo de escarcha*, *toque gélido*

Conjuros de escuela de mago 1 Punto de Foco, CD 21; **3.º** *llamada de la sepultura* (*Reglas básicas*, pág. 405)

Drenar objeto vinculado ♦ (arcano) **Frecuencia** una vez al día; **Requisitos** El nigromante aún no ha actuado en este turno; **Efecto** El nigromante gasta el poder almacenado en su maza. Esto le concede la aptitud de lanzar conjuro preparado, que había preparado en el día de hoy y ya había lanzado, sin gastar un espacio de conjuro.

LÍDER DE SECTA

Los éxitos místicos combinados con toda una vida de subterfugios e intimidación han elevado a este ocultista a una posición de poder.

LÍDER DE SECTA

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Arcanos +13, Diplomacia +14, Engaño +16, Intimidación +16, Ocultismo +17, Saber de una secta (sólo se aplica a la propia secta del líder) +19, Sociedad +13

Fue +0, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +4, **Sab** +3, **Car** +5

Objetos bastón +1, libro indescifrable de sellos, ropajes ceremoniales

CA 23; Fort +12, Ref +15, Vol +18

PG 95

¡Protegido al maestro! ➤ (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental, movimiento) **Desencadenante** El líder de la secta es designado como objetivo de un ataque y hay un sectario de nivel más bajo adyacente a él; **Efecto** El líder de la secta ordena al sectario que se interponga ante el ataque. El sectario y el líder de la secta intercambian posiciones, y el sectario se convierte en el objetivo del ataque. Si el sectario tiene Frenesí fanático o una aptitud similar, la puede activar como reacción si sufre daño debido al ataque desencadenante.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +13 (a dos manos d8, mágico), Daño 1d4 +6 contundente

Conjuros espontáneos ocultistas CD 26, ataque +18; **4.º** (3 espacios) *labia*, *maldición del paria*, *puerta dimensional*, *sugestión*; **3.º** (4 espacios) *acelerar*, *cautivar*, *leer*

LÍDER DE SECTA

la mente, zarcillos macabros; **2.º** (4 espacios) *augurio, calmar emociones, terribles carcajadas, toque de idiotez*; **1.º** (4 espacios) *bendecir, cerrar, disfraz ilusorio, sirviente invisible*; **Trucos (4.º)** *atontar, detectar magia, escudo, orientación divina, toque gélido*

Reunir conversos **◆◆◆** (auditivo, concentrar, emoción, lingüístico, mental) Con una frase corta y emocional, el líder de la secta intenta obligar al público a hacer lo que les pide. El líder de la secta intenta convencer hasta a cuatro integrantes de una multitud para causar una conmoción, volverse en contra de una persona o grupo, abandonar el área, proteger al líder de la secta o calmarse. El líder de la secta hace una sola prueba de Engaño contra la CD de Percepción mayor de entre los objetivos.

Éxito crítico Los objetivos creen la mentira y actúan tal y como se les ha indicado durante 1 minuto. Además, uno de los integrantes permanece junto a él, lo bastante influenciado como para querer unirse a la secta. Todos los demás integrantes se dan cuenta del engaño del líder de la secta al cabo de 1 minuto, en cuyo momento su actitud hacia él empeora en un paso.

Éxito Como en un éxito crítico, pero sin que ningún integrante se una permanentemente a la secta.

Fallo crítico La muchedumbre ni se conmueve, ni se divierte, y su actitud hacia el líder de la secta empeora en un paso.

DEMONÓLOGO

Los demonólogos pueden traer a una criatura del Abismo y doblegarla a su voluntad... durante cierto tiempo.

DEMONÓLOGO

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +15

Idiomas abisal, común

Habilidades Arcanos +16, Diplomacia +11 (+13 con los demonios), Religión +15, Saber académico +14, Saber demoníaco +18

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +4, **Car** +0

Objetos bolsa de componentes de conjuro, *lanza larga* +1, libro de conjuros (*Hipótesis Infernales* y *Protecciones Contra las Mismas*), ropajes de erudito

Tentación abisal (divino, encantamiento, mental) El estudio demoníaco ha atraído la atención de por lo menos un1 demonio que intenta activamente poseer al demonólogo. Cuando el demonólogo abraza abiertamente los beneficios del poder demoníaco (tanto si cree que es algo bueno como si no), obtiene un bonificador +1 por estatus a las pruebas de habilidad, la CA y las salvaciones durante 1 día. Estos bonificadores no se aplican contra los demonios. Al final del día, el demonólogo debe hacer una salvación de Voluntad CD 20, quedando poseído durante 1 día con un fallo (permanentemente con un fallo crítico).

CA 22; **Fort** +13, **Ref** +12, **Vol** +15

PG 100

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo **◆** *lanza larga* +17 (alcance, mágica), **Daño** 1d8+9 perforante

Conjuros arcanos preparados CD 26, ataque +18; **4.º** *clarividencia, esfera elástica, relámpago*; **3.º** *bola de fuego, glifo custodio, lentificar, nube apestosa*; **2.º** *contorno borroso, flecha ácida, terribles carcajadas, ver lo invisible*; **1.º** *miedo (x2), paso ligero, remendar*; **Trucos (4.º)** *atontar, detectar magia, leer el aura, luz, salpicadura de ácido*

Traspasar el Abismo **◆** **Requisitos** La última acción del demonólogo ha sido lanzar un conjuro que no es un truco; **Efecto** El demonólogo absorbe energía del Abismo con su arma. Hasta el final del turno, el arma inflige 2d6 daño adicional. Tira 1d20 para determinar el tipo: 1-7 ácido, 8-9 frío, 10-11 electricidad, 12-18 fuego, 19-20 negativo.

Convocar demonio El demonólogo puede lanzar un conjuro arcano de 5.º nivel de *convocar infernal* para convocar a un demonio. Para hacerlo, debe sacrificar 2 conjuros preparados de 4.º nivel y sufrir voluntariamente 4d12 daño mental que no puede ser reducido o evitado. Si el demonólogo es incapaz de Mantener el conjuro, incluyendo si resulta noqueado o muerto, el conjuro continúa, pero el DJ hace una prueba plana CD 10 cada asalto y el conjuro finaliza si alguna falla.



RITUALES OSCUROS

La mayor parte de los rituales tienen un coste sencillo en po y en habilidades. ¿Pero qué pasaría si un PNJ desesperado estuviera dispuesto a ofrecer algo más oscuro, como por ejemplo vidas, almas o cosas aún peores? Un ritual tan nefario utiliza un ritual normal como base, pero las CD y los requisitos de competencia podrían verse reducidos o enteramente ignorados, igual que cualquier coste en po.



DEMONÓLOGO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



ENFRENTARSE A LA MULTITUD

Una multitud es un grupo de personas violentas (*Reglas básicas*, pág. 515) que funciona como terreno difícil mayor y terreno peligroso, infligiendo 1d4 daño por cada casilla en la que se entra. Una criatura puede invertir una sola acción para hacer una prueba de Intimidación CD 16 y si tiene éxito, despeja la multitud de todas las casillas adyacentes a él (o todas las casillas a 10 pies [3 m] o menos con un éxito crítico). Esta acción tiene los rasgos concentrar, emoción, manipular mental.

OPRIMIDOS

Desafortunadamente, toda sociedad tiene gente que vive en sus márgenes. Si bien las comunidades buenas trabajan para conceder ayuda y consuelo a sus oprimidos, a veces (debido a dificultades económicas, hambrunas o guerras) las filas de los menos afortunados exceden la capacidad de la comunidad para apoyarlos. En las sociedades desalmadas neutrales y malignas, la pobreza se considera algo inevitable que nunca podrá ser erradicado del todo, o aún peor, como una herramienta para manipular en pos de beneficios políticos.

MENDIGO

Donde hay pobreza, hay mendigos. Los mendigos son los auténticos oprimidos de la Sociedad, gente que ha sido arrojada a las calles debido a una variedad de contratiempos o al peso de las circunstancias. Algunos mendigos trabajan para organizaciones de los bajos fondos como vigilantes, espías o incluso matones baratos, a veces por voluntad propia, pero a menudo no.

MENDIGO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Atletismo +3, Diplomacia +3, Engaño +6, Sigilo +5, Saber de los bajos fondos +2

Fue +1, **Des** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +1

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +7, **Vol** +3

PG 10

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+1 contundente

A distancia ♦ piedra +5 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4+1 contundente

Retirarse a la carrera ♦♦ El mendigo da tres Zancadas y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA durante estas acciones.

PLEBEYO

Aunque no todos los plebeyos son oprimidos, muchos viven una dura vida de trabajo mientras se esfuerzan para que sus familias tengan que comer y dispongan de una comodidad relativa. Si bien muchos plebeyos son gente sencilla y reservada, a veces se rebelan, bien alzándose contra sus opresores, o bien persuadidos o incluso engañados para formar parte de planes nefarios y conspiraciones delictivas. Los plebeyos se benefician de la Fuerza del número, y una multitud de plebeyos puede hacer mucho más de lo que sus gobernantes a menudo esperan.

PLEBEYO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Atletismo +5, Saber (cualquiera relacionado con su profesión) +6, Sociedad +2

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +0

Objetos hoz

CA 13; **Fort** +6, **Ref** +3, **Vol** +3

PG 10

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hoz +5 (ágil, derribo), **Daño** 1d4 +2 cortante

A distancia ♦ piedra +3 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4+2 contundente

El poder de la multitud Cuando hay tres o más plebeyos adyacentes entre sí, cada uno obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Atletismo para Empujar, las tiradas de ataque y las tiradas de daño.

MENDIGO

GOLFILLO

Aunque sus correrías pueden ser notorias, hay pocos golfillos que sean amantes de las emociones fuertes. Para algunos, cuando la mendicidad no basta para llenar la tripa, el robo se convierte en una táctica de supervivencia viable. Muchos poderes de los bajos fondos utilizan golfillos como espías y mensajeros, mientras los entrenan para convertirse en futuros cortabolsas, rateros y soldados de a pie.

GOLFILLO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +5, Engaño +4, Latrocinio +7, Sigilo +5, Sociedad +3, Supervivencia +3

Fue -1, Des +3, Con +0, Int +1, Sab +1, Car +2

Objetos pincho

CA 15; Fort +2, Ref +7, Vol +3

PG 8

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Melee ♦ pincho +5 (ágil), Daño 1d4-1 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, no letal), Daño 1d4-1 contundente

A distancia ♦ piedra +5 (arrojadiza 10 pies [3 m]), Daño 1d4-1 contundente

Latrocinio colaborativo El golfillo obtiene un bonificador +1 por circunstancia a Sustraer o Escamotear un objeto cuando está a 10 pies (3 m) o menos de un aliado que tiene la aptitud de vaciar bolsillos.

Vaciar bolsillos El golfillo puede Sustraer o Escamotear un objeto que está vigilando de cerca sin sufrir el penalizador -5 habitual. Puede Sustraer objetos que sería extremadamente notorio o laborioso quitar (como zapatos puestos, armaduras u objetos empuñados activamente).

PRESO

Muchos de los que acaban en una cárcel, mazmorra o prisión simplemente pasan el tiempo a la espera de que acabe su sentencia, intentando buscar formas de soportar los interminables días de aburrimiento y de privaciones. Algunos, sin embargo, pueden emplear el tiempo para reforzar sus conexiones delictivas. Utilizando la fuerza y la intimidación para obtener estatus entre los demás presos, crean armas improvisadas para enfrentarse a sus enemigos y disponer de una ventaja, si es posible la huida. Incluso para los presos que no se implican en la política y el mundo carcelarios, aprender a no dejarse pisotear y proyectar un aire de dureza puede ser esencial para sobrevivir en un lugar en el que la gente tiene muy poco que perder.

PRESO

CRIATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +6, Intimidación +3, Sigilo +7, Latrocinio +7

Fue +3, Des +4, Con +1, Int +0, Sab +1, Car +0

Objetos pincho

CA 17; Fort +4, Ref +9, Vol +6

PG 17

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pincho +7 (ágil), Daño 1d4+3 perforante

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7 (ágil, no letal), Daño 1d4+3 contundente

Ataque furtivo El preso inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas frente al preso.

Ahora te toca a ti ⤵ (emoción, mental, miedo) **Desencadenante** el preso reduce una criatura a 0 PG; **Efecto** El preso hace una prueba de Intimidación con un bonificador +2 por circunstancia para Desmoralizar a una sola criatura a la que puede ver y que puede verle.



SE DICE POR AHÍ

Los oprimidos, al tanto de todo tipo de conversaciones de los transeúntes, pueden proporcionar ojos y oídos en la calle. Encontrar un contacto de fiar puede conceder a un personaje un bonificador por circunstancia a las pruebas de Reunir información si vuelve sobre la fuente. El bonificador suele ser un +1, pero podría ser +2 o +3 si el contacto está en un mercado en el que compran políticos influyentes, barre en una hacienda noble o cosas parecidas.

Hacerse amigos de los PNJs por adelantado puede ayudar a los héroes en las escenas de acción. Un golfillo amistoso podría mostrar un atajo a un personaje para atrapar a un enemigo que huye, una multitud de admiradores que asiste a las funciones de un bardo podría tirar piedras para distraer a alguien que intenta pelear con el artista, y así sucesivamente.



GOLFILLO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



CASTIGOS POR CAZAR FURTIVAMENTE

El castigo por cazar furtivamente en las tierras de un noble puede ser muy cruel. Mutilar a los furtivos cortándoles dedos es una práctica común. Hay castigos más crueles que incluyen atrapar furtivos en sus propias trampas y dejarles allí indefensos, o atarles las pieles ensangrentadas de sus presas y dejar que los perros les persigan a través del bosque.

RURALES

Desde los montes gestionados y cultivados que abastecen las poblaciones hasta las tierras de la corona cubiertas de arbolado donde sólo se permite cazar a los nobles y a sus sirvientes, los bosques proporcionan sustento. Los bosques proporcionan combustible, comida, medicinas y materias primas para las comunidades, mientras que los bosques protegidos por el rey proporcionan comida a la mesa de los nobles y una fuente de entretenimiento en forma de cacerías organizadas. Incluso los antiguos bosques no tocados por las manos o por los filos de los mortales proporcionan a los bardos escenarios donde sucedieron las leyendas y podrían suceder de nuevo. Muchos encuentran inquietantes las profundidades de los bosques, pero otros viven toda su vida entre los árboles y junto a las criaturas que habitan allí.

FURTIVO

Algunos bosques están protegidos por los reyes, otros tan solo por los seres salvajes. Las leyes contra la caza pueden proteger las reservas privadas de los nobles o garantizar la viabilidad de las poblaciones de animales de los bosques compartidos durante estaciones específicas. Los furtivos violan dichas leyes; unas veces por avaricia, otras por desesperación y otras por deporte. Aunque los castigos por cazar furtivamente a menudo incluyen la vergüenza pública (ver Castigos por cazar furtivamente), en tiempo de privaciones un furtivo con éxito es un héroe local.

FURTIVO

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Artesanía +4, Engaño +4, Naturaleza +7, Sigilo +8, Supervivencia +7

Fue +2, **Des** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +0

Objetos arco corto compuesto (20 flechas), armadura acolchada, clava, material para trampas

Forrajeador Cuando el cazador utiliza Supervivencia para Subsistir, si saca un fallo o un fallo crítico, en su lugar obtiene un éxito. Si el cazador obtiene un éxito, puede proporcionar comida para 4 criaturas adicionales que comen lo mismo que un humano, u 8 criaturas con un éxito crítico.

Preparar trampas de lazo El furtivo puede utilizar la habilidad Artesanía para crear las siguientes trampas de lazo: trampa de lazo de alarma, trampa de lazo de marcado, trampa de lazo de señales, trampa de lazo obstaculizante. El furtivo puede crear cuatro trampas de lazo cada día sin pagar los materiales, utilizando 3 acciones de Interactuar para colocar cada una.

CA 19; **Fort** +7, **Ref** +10, **Vol** +7

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ clava +8, **Daño** 1d6+5 contundente

A distancia ♦ arco corto compuesto +10 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], letal 1d10, propulsión, recarga 0), **Daño** 1d6+3 perforante

Perseguir presa ♦ (concentrar) El furtivo designa a una sola criatura a la que puede ver y oír, o una a la que está Rastreando, como su presa. Obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Percepción para Buscar a su presa y a las pruebas de Supervivencia para Rastrearla. La primera vez que el furtivo acierta a la presa designada en un salto, inflige 1d8 Daño de precisión adicional. Además, ignora el penalizador por llevar a cabo ataques a distancia en el interior de su segundo incremento de rango de distancia. Dichos efectos duran hasta que el furtivo utiliza de nuevo Perseguir presa.

RASTREADOR

El bosque ofrece a las criaturas peligrosas (tanto de cuatro patas como de dos) un lugar donde ocultarse. La luz tenue, el matorral bajo y las hojas caídas conspiran para

FURTIVO

ocultar los rastros. Dadas estas circunstancias adversas, un ojo inexperto podría divisar uno o dos signos del paso de una criatura, pero solamente un rastreador hábil puede identificar varios de estos signos y discernir la relación que hay entre ellos, conectando uno con otro hasta que forman un rastro de pisadas, heces, pelo, plumas y sangre que conduce hasta la guarida de la presa.

RASTREADOR

CRIATURA 3

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +13

Idiomas común

Habilidades Naturaleza +11, Saber del bosque +5, Sigilo +9, Supervivencia +13

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +0

Objetos arco largo compuesto (60 flechas), armadura de cuero, bastón

Forrajeador Igual que un furtivo, pero el rastreador alimenta a 16 criaturas adicionales, o 32 con un éxito crítico.

Rastreador maestro El rastreador puede Rastrear mientras se mueve a su Velocidad completa.

CA 20; **Fort** +9, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 45

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Melee ♦ bastón +9 (a dos manos 1d8), **Daño** 1d4+4 contundente

A distancia ♦ arco largo compuesto +11 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+3 perforante

Perseguir presa ♦ (concentrar) Igual que furtivo (pág. 238).

CAZADOR

Tal y como se refleja en muchas representaciones del dios de cabeza de ciervo Erastil, dios de la caza, el cazador es en gran medida una criatura del bosque que le conoce y familiarizado con cada aspecto del mismo. Después de todo, la determinación final de quién es el cazador y quién la presa a menudo depende de quién es capaz de convertir al terreno en su aliado.

CAZADOR

CRIATURA 7

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +17

Idiomas común

Habilidades Medicina +15, Naturaleza +17, Saber del bosque +13, Sigilo +17, Supervivencia +17

Fue +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sab** +4, **Car** +0

Objetos arco largo compuesto +1, armadura de cuero, daga, espada corta

Forrajeador Igual que un furtivo, pero el cazador alimenta a 16 criaturas adicionales, o 32 con un éxito crítico.

Caminante del bosque El cazador ignora los efectos del terreno difícil propio de un entorno de bosque. Puede Moverse furtivamente a través del sotobosque sin tener que hacer una prueba de Sigilo si no se mueve más de 5 pies (1,5 m) a la vez que no está a 10 pies (3 m) o menos de un enemigo en ningún punto de su movimiento.

CA 25; **Fort** +15, **Ref** +17, **Vol** +15

PG 115

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Melee ♦ daga +18 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d4+9 perforante

A distancia ♦ espada corta +18 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+9 perforante

A distancia ♦ arco largo compuesto +18 (incremento de rango de distancia 100 pies [30 m], letal 1d10, mágico, propulsión, recarga 0, volea 30 pies [9 m]), **Daño** 1d8+8 perforante

Perseguir presa ♦ (concentrar) Igual que furtivo, pero con 1d8 daño de precisión.



BOSQUES FAMOSOS

El **bosque Verduran** es la masa arbolada de mayor tamaño del continente de Avistan; los druidas y los exploradores de la Logia de la Floresta Salvaje consiguieron una gran autonomía para el bosque mediante un tratado de un millar de años de duración. El **bosque de los Espíritus** se extiende más de mil millas (1.600 km) en Tian Xia y es el lugar de origen de los espíritus de la Naturaleza conocidos como kami. La **floresta Colmillo** en Nirmathas y las Tierras de las Sepulturas alberga una población secreta de druidas, denominada Bosque de Cristal, y además uno de los dragones verdes más poderosos del mundo. La terrible Plaga oscura devastó la corte feérica de siete mil años de antigüedad que antaño protegía el bosque. El **bosque Fierani** cubre la mayor parte de la nación élfica de Kyonin y limita con Zazamaraña, donde habita la mayor némesis de los exploradores de Fierani, el demonio Arrasador de árboles.



CAZADOR

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



PRECIO DE LOS SERVICIOS MÉDICOS

El médico y el cirujano tienen nivel maestro en Medicina; el boticario y el médico de la plaga tienen nivel experto. Los médicos de la plaga cobran cinco veces esto precios y los cirujanos diez.

Identificar afección: 1 pp.

Tratar heridas: 2 pp.

Tratar enfermedad: 1 po.

Primeros auxilios o Tratar veneno: 1 pp.



MÉDICO

SANADORES

El mundo es un lugar peligroso. Por suerte, hay quienes dedican sus vidas a aliviar el dolor y el sufrimiento de los demás.

BOTICARIO

Rodeado de botellas y recipientes con hierbas maceradas, minerales curativos y potentes extractos, el boticario combina hábilmente los materiales para elaborar ungüentos y medicinas. Para los encuentros que implican competiciones de medicina o de alquimia, el boticario es un desafío de 3.º nivel.

BOTICARIO

CRATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +5

Idiomas común

Habilidades Artesanía +5 (+8 para alquimia y medicación), Medicina +10, Naturaleza +8

Fue +0, Des +1, Con +1, Int +3, Sab +3, Car +1

Objetos almirez con su mano, daga, delantal de cuero (funciona como una armadura acolchada), elixir de la vida inferior (2), frasco de ácido menor (2), material de curación

Sabiduría médica El boticario puede identificar los efectos de cualquier composición alquímica o ingrediente médico utilizando tan solo los sentidos. Normalmente, tarda 1 minuto.

CA 14; Fort +8, Ref +3, Vol +5; bonificador +1 por circunstancia a todas las salvaciones contra venenos

PG 9; Resistencias veneno 2

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mano de almirez de piedra +4, **Daño** 1d6 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, no letal), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ frasco de ácido +5 (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** ácido 1 más 1d6 daño persistente por ácido y 1 daño de salpicadura por ácido

MÉDICO

El arte de la medicina es una mezcla de lo intelectual y lo práctico, y se preocupa de cómo funcionan las enfermedades y cómo prevenirlas. Se puede encontrar al médico consultando tomos muy hojeados mientras examina meticulosamente a sus pacientes para entender mejor su estado, antes de determinar el tratamiento más efectivo. En asuntos de medicina, el médico es un desafío de 4.º nivel.

MÉDICO

CRATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6 (+8 to notice ailments)

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +8, Medicina +12, Sociedad +10

Fue -1, Des +1, Con +1, Int +4, Sab +2, Car +2

Objetos elixires de la vida inferiores (2), material de curas, texto médico

Trato con los pacientes Un médico tiene un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Diplomacia para Causar impresión o para hacer una Petición a una criatura enferma, envenenada o herida.

Mano del galeno Cuando el médico saca un fallo crítico en una prueba para Tratar enfermedad, Tratar veneno o Tratar heridas, obtiene en su lugar un fallo simple.

CA 13; Fort +9, Ref +3, Vol +8

PG 9

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +5 (ágil, no letal), **Daño** 1d4-1 contundente

A distancia ♦ texto de Medicina +5 (arrojado 10 pies [3 m], no letal), **Daño** 1d4-1 contundente

CIRUJANO

El cirujano se especializa en la alteración física del cuerpo para prevenir la extensión de las enfermedades, eliminando la carne necrótica y en descomposición para ayudar a que el resto sobreviva. Pocos sanadores conocen la ciencia de la anatomía y de la fisiología mejor

que el cirujano. Si bien su pericia es de vital importancia en el mundo médico, lo malo es que cuando se necesita su talento, es probable que la cosa sea grave. En asuntos médicos, un cirujano es un desafío de 6.º nivel.

CIRUJANO

CRIATURA 2

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Artesanía +10, Diplomacia +8, Medicina +16

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +0

Objetos escalpelo (3), material de curas

Mano del galeno Cuando el cirujano saca un fallo crítico en una prueba para Tratar enfermedad, Tratar veneno o Tratar heridas, obtiene en su lugar un fallo simple.

CA 17; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +10

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ escalpelo +11 (ágil, versátil Per), **Daño** 1d4 +1 cortante

A distancia ♦ escalpelo +11 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m], versátil Per), **Daño** 1d4+1 cortante

Mala praxis médica ♦ El cirujano hace una prueba de Medicina contra la CD de Fortaleza de una criatura viva que pueda ver a 60 pies (18 m) o menos. Con un éxito, los Golpes cuerpo a cuerpo del cirujano infligen 1d6 Daño de precisión adicional contra dicha criatura (2d6 con un éxito crítico) hasta que pasa 1 minuto o el cirujano consigue un impacto crítico contra ella, lo que ocurra primero. Utilizar esta acción de nuevo designa un nuevo objetivo y finaliza el Efecto para cualquier objetivo anterior. Un cirujano tan solo puede designar como objetivo a una criatura individual con esta aptitud una vez al día.

MÉDICO DE LA PLAGA

Estos sanadores, a quienes a menudo se puede ver luciendo unas máscaras distintivas y quemando polvos para protegerse contra las plagas aéreas, son tan temidos como respetados. Ver un médico de la plaga es un síntoma de que una enfermedad ha infestado el país, y que ya podría haber arraigado. A pesar de su delicada labor curando a los intocables, a veces se les trata con suspicacia, como si de alguna forma fueran ellos el origen de la plaga.

MÉDICO DE LA PLAGA

CRIATURA 5

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +13

Idiomas común

Habilidades Intimidación +9, Medicina +9, Religión +13, Saber de las plagas +13

Fue +0, **Des** +1, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos armadura de cuero tachonado, ballesta (10 viroles), bastón, material de curas, *poción de curación inferior* (4)

CA 20; **Fort** +13, **Ref** +8, **Vol** +13

PG 73

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ bastón +9 (a dos manos 1d8), **Daño** 1d4 contundente

A distancia ♦ ballesta +10 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d8 perforante

Conjuros divinos preparados CD 23; **3.º curar** (x3), *neutralizar veneno, quitar enfermedad*; **2.º doblar a muerto, quitar miedo, restablecimiento**; **1.º detectar veneno, purificar comida y bebida** (x2); **Trucos** (3.º) *estabilizar, luz, mensaje, orientación divina, sello*

Conjuros de dominio de clérigo 1 Punto de Foco, CD 23; **3.º bendición del sanador** (Reglas básicas, pág. 390)

Manos sanadoras Cuando el médico de la plaga lanza curar, tira d10 en lugar de d8.

Curación comunal mejorada Cuando el médico de la plaga lanza curar con una sola criatura como objetivo, también restablece tantos PG como el nivel de conjuro a sí mismo o a cualquier otra criatura en el interior del alcance del conjuro.



DOLENCIAS

Las enfermedades comunes aparecen en la pág. 118. Pueden ser tratadas por la mayoría de sanadores, aunque podrían tener un impacto fisiológico a largo plazo. Para dolencias inusuales, como la fiebre del gul o la putridéz de momia, podrías imponer penalizadores si un sanador normal intenta remediarlas.



CIRUJANO

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



BEBIDAS DISPONIBLES EN EL BAR

Cerveza: cerveza de Andoran, negra de Cabeza de Peñasco, stout del Excavador Alegre, Fantasmas Líquidos, ale de Lurgluch, lager de Thileu.

Sidra e hidromiel: Sidra de Raíz Dura, sidra Qadirana, hidromiel de la Cervecería los Dos Caballeros, hidromiel Wineberry.

Vino: Vino de hielo de Irrisen, sarain, syrinelle, vino de la abadía de la Rosa Blanca.

Licores: gota de Marca de la Daga, whisky de puñetazo de dragón, Viejo Erebo, vjarik.

TABERNEROS

Incontables aventuras empiezan en una taberna o en un bar. Quizá sea porque dichos lugares atraen a los que son proclives al riesgo o quizá porque todo el mundo necesita algo de coraje líquido antes de enfrentarse a un grupo de ogros incursores.

CAMARERO

Siempre moviéndose de un cliente a otro, los camareros son la espina dorsal de cualquier taberna o restaurante. Su trabajo pone en valor tanto su agilidad como su diplomacia.

CAMARERO

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +6, Diplomacia +4, Latrocinio +5

Fue +1, Des +4, Con +0, Int +0, Sab +1, Car +2

Objetos jarras de peltre, bandeja

CA 16; Fort +2, Ref +7, Vol +5

PG 7

Atrapar rápidamente ➤ **Desencadenante** Un objeto que el camarero puede sostener en una mano se deja caer dentro del alcance de este; **Requisitos** El camarero tiene por lo menos una mano libre; **Efecto** El camarero atrapa el objeto antes de que impacte con el suelo o salga de su alcance.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +6 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+1 contundente

A distancia ➤ jarra de peltre +6 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4 +1 contundente

BARMAN

Los *barmans* a menudo son amigos y mentores en una comunidad, siempre con una oreja puesta mientras sirven bebidas. Los mejores *barmans* tienen cierto talento para contar relatos y suministrar consejos valiosos.

BARMAN

CRIATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Atletismo +6, Diplomacia +8, Engaño +6, Interpretación +6, Latrocinio +3, Saber del alcohol +9, Sociedad +5

Fue +3, Des +0, Con +2, Int +0, Sab +1, Car +3

Objetos cachiporra, delantal de *barman* (funciona como una armadura acolchada), frasco de whisky, jarra de peltre

CA 14; Fort +7, Ref +3, Vol +6

PG 25

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ cachiporra +6 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+3 contundente

Cuerpo a cuerpo ➤ puño +6 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ➤ jarra de peltre +3 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4 +3 contundente

Pendenciero de bar El *barman* ha estado en las suficientes peleas de bar como para saber dar unos cuantos puñetazos. Cuando pelea en su bar y lleva a cabo un ataque no letal, el *barman* obtiene un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque e inflige 1d4 daño adicional.

Consejo del barman ➤➤➤ (auditivo, fortuna, lingüístico, mental) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** El barman imparte un consejo pertinente a una sola criatura distinta de sí mismo. Durante 24 horas, cuando dicha criatura falla una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puede recordar este consejo y repetir la tirada, utilizando en su lugar el segundo resultado. Una vez que la criatura utiliza esta aptitud, sus efectos se acaban. Una criatura que recibe el Consejo del barman es temporalmente inmune a dicha aptitud durante 1 mes.

BARMAN

POSADERO

Cualquier viajero cansado agradece la visión de una posada. A menudo se puede encontrar a los posaderos barriendo la sala común, supervisando la cena o acomodando a nuevos huéspedes. Los posaderos no pierden de vista las acciones de sus vecinos y a menudo son excelentes fuentes de información.

POSADERO

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +7

Idiomas común

Habilidades Diplomacia +8, Engaño +6, Saber de la cocina +5, Saber de la contabilidad +5, Sociedad +7
Fue +2, **Des** +0, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +3

Objetos delantal de posadero (funciona como una armadura de cuero), escoba (funciona como un bastón), libro de cuentas

Fuente de chismorreos El negocio de un posadero le concede conocimientos sobre lo que sucede en casa de sus vecinos. Al Reunir información, una persona puede averiguar tanta hablando entre 30 minutos y una hora con un posadero como la que obtendría tras pasar 2 horas recorriendo la vecindad. Cada persona puede averiguar chismorreos de un posadero tan solo una vez al día, y tan solo si éste es amistoso o solícito para con dicho individuo. Sea cual sea la información que conoce el posadero acerca de un tema en concreto, ésta no cambia si alguien más le pregunta sobre dicho tema, a menos que desde entonces el posadero haya averiguado más cosas.

CA 14; Fort +6, Ref +3, Vol +9

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ escoba +7 (a dos manos d8), **Daño** 1d4+2 contundente

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+2 contundente

A distancia ♦ libro de mayor +5 (arrojadizo 10 pies [3 m], no letal), **Daño** 1d4+2 contundente

En casa Un posadero obtiene un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de ataque, tiradas de daño y CA cuando está en su posada.

BORRACHÍN

En todas las tabernas hay uno; esa persona que bebe demasiado y provoca peleas. Si bien muchos borrachines son relativamente inofensivos, unos pocos son de mecha corta y cuando explotan nadie (ni siquiera ellos mismos) pueden decirte por qué empezó la pelea.

BORRACHÍN

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +8, Saber del alcohol +3

Fue +3, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -1, **Sab** +0, **Car** +2

Objetos jarra de peltre, ropa de borracho (funciona como una armadura acolchada)

CA 17; Fort +10, Ref +8, Vol +6

PG 40

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +9 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ♦ jarra de peltre +8 (arrojadiza 10 pies [3 m]), **Daño** 1d4+3 contundente

Furia del borracho ♦ (concentrar, emoción, mental) **Requisitos** El borrachín está borracho y no está fatigado ni en furia; **Efecto** Algo espolea al borrachín, haciendo que entre en una furia del borracho. Obtiene 6 PG temporales que duran hasta que acaba la furia. Cuando está en furia, inflige 4 daño adicional con ataques cuerpo a cuerpo y sufre un penalizador -1 a la CA. El borrachín no puede usar acciones de concentrar excepto acciones de Buscar y de furia. La furia dura 1 minuto, o hasta que el borrachín queda inconsciente o se serena. El borrachín no puede detener voluntariamente la furia del borracho. Una vez se acaba la furia, el borrachín no puede entrar en Furia de nuevo durante 1 minuto.



¡PELEA DE BAR!

Las peleas llevar funcionan mejor sin cuadrícula. Utiliza los bloques de esta sección o de la sección Oprimidos para los participantes más notables, y todos los demás atacan de forma no letal con los puños o con armas improvisadas. Haz uno o dos ataques al final de cada asalto contra cada PJ en la pelea (modificador +4 al ataque, 1d4+2 daño contundente). Las reglas sobre el alcohol están en la pág. 120.



BORRACHÍN

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJS

GLOSARIO
E ÍNDICE



JUEGOS DE TRABAJADORES MANUALES

Los trabajadores manuales tienden a practicar juegos cuando el trabajo escasea o cuando están descansando. Los juegos más comunes incluyen Hilera de gremlins, que implica tirar los dados e intentar emparejarlos, así como Pescar con fuego, donde los jugadores intentan obtener todas las cartas de un tipo determinado de una baraja sin perder las suyas propias, lo que se llama acabar 'quemado'.



SIRVIENTE

TRABAJADORES MANUALES

Los trabajadores manuales llevan a cabo todos los días un trabajo físico agotador.

SIRVIENTE

Doncellas, criados y mayordomos, todos los sirvientes tienen la habilidad de mantener un hogar en condiciones y proteger los intereses de sus empleados.

SIRVIENTE

CRIATURA -1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +5, Diplomacia +4, Saber doméstico +4, Sociedad +2

Fue +1, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +1, Car +2

Objetos bandeja de servir (Dureza 3, PG 6, UR 3), cuchillos (10), uniforme de sirviente

CA 15 (16 con la bandeja alzada); Fort +5, Ref +7, Vol +3

PG 9

Alzar un escudo ♦ Una bandeja de servir tiene las mismas estadísticas que una rodela, pero requiere una mano para sostenerla.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuchillo +5 (ágil, versátil Cor), Daño 1d4 +1 perforante

A distancia ♦ cuchillo +5 (ágil, arrojado 10 pies [3 m], versátil Cor), Daño 1d4+1 perforante

CAMPESINO

Trabajadores de los campos, viñedos y huertos de todo el mundo, los campesinos son conocidos por su aguante y su habilidad tanto con las plantas como con los animales.

CAMPESINO

CRIATURA 0

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Atletismo +5, Naturaleza +4, Saber del campo +4, Supervivencia +4

Fue +3, Des +1, Con +3, Int +0, Sab +2, Car +0

Objetos armadura de cuero, horqueta, manzana (4)

CA 14; Fort +7, Ref +5, Vol +4

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ horqueta +6 (alcance 10 pies [3 m]), Daño 1d6+3 perforante

A distancia ♦ manzana +5 (ágil, arrojado 20 pies [6 m], no letal), Daño 1d4+3 contundente

Bala de paja ♦ Requisitos La acción anterior del campesino ha sido un Golpe con éxito con la horqueta; Efecto El campesino desplaza la criatura a la que acertó con la horqueta hasta 5 pies (1,5 m), y el objetivo queda tumbado. Éste puede hacer una salvación de Reflejos CD 13 para no quedar tumbado, y con un éxito crítico también evita ser desplazado.

ESTIBADOR

Los estibadores que trabajan en la carga y descarga de barcos son considerados díscolos, pero muchos permanecen centrados y trabajan duro hasta acabar la tarea. Algunos celebran el final de su día de trabajo bebiendo alborotadamente.

ESTIBADOR

CRIATURA 0

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +3

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +3, Atletismo +5, Intimidación +3, Saber del trabajo manual +4

Fue +3, Des +1, Con +3, Int +0, Sab +1, Car +1

Objetos armadura de cuero, botella vacía (3), whisky (una botella)

CA 14; Fort +7, Ref +5, Vol +3

PG 20



TRABAJOS FORZADOS

Muchas criaturas y sociedades aún practican el trabajo obligatorio, ya sea mediante la esclavitud propiamente dicha, o bien como forma de pagar por los delitos cometidos contra la sociedad. El estibador, el campesino, el minero y el sirviente podrían ser trabajadores forzados. Los trabajadores forzados se pueden convertir en aliados o por lo menos en informantes de los PJs que les liberan.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d4+3 contundente

A distancia ♦ botella 5 (ágil, arrojada 20 pies [6 m]), **Daño** 1d6+3 contundente

Levantar caja de embalaje ♦♦ **Requisitos** El estibador está adyacente a una caja de embalaje; **Efecto** El estibador levanta la caja de embalaje y la lanza hasta 15 pies (4,5 m) de distancia. Al caer al suelo, la caja se rompe en una explosión de 5 pies (1,5 m). Cada criatura en el área sufre 2d6 Daño contundente (salvación básica de Reflejos CD élite), y el área se convierte en terreno difícil hasta que es despejada.

Trasegar ♦♦ (manipular) El estibador Interactúa para, o bien sacar una botella de alcohol, o bien coger una botella de alcohol cercana desatendida y bebérsela de un trago. Durante 1 minuto, el estibador obtiene un bonificador +2 por objeto a las tiradas de un año cuerpo a cuerpo y a las tiradas de salvación contra miedo, pero queda torpe 1.

MINERO

Los mineros exploran a gran profundidad en busca de minerales y materiales raros, tomando numerosas precauciones para mantenerse seguros.

MINERO

CRIATURA 0

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +3, Atletismo +6, Saber de la minería +4, Supervivencia +4

Fue +2, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos arnés de minero (funciona como una armadura de cuero), linterna, martillo, piqueta, pitón (5)

CA 14; **Fort** +7, **Ref** +5, **Vol** +4

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ piqueta +6 (fatal 1d10), **Daño** 1d6+2 perforante

Clavar un pitón ♦ (ataque) **Requisitos** El minero tiene el martillo en la mano; **Efecto** El minero Interactúa para sacar un pitón, y después usa el martillo para clavar a una criatura en el sitio con una prueba de Atletismo contra la CD de Reflejos del objetivo. Con un impacto, el objetivo queda inmovilizado hasta que retira el pitón mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 10 como una acción de Interactuar.

SEPULTURERO

Uno de los grupos de trabajadores manuales a menudo ignorados, los sepulcros tienen la reputación de ser tan silenciosos y lúgubres como su lugar de trabajo. Suelen ser fuertes y resistentes debido a las largas horas de trabajo duro que llevan a cabo, y suelen tener una perspectiva singular sobre la vida y la muerte.

SEPULTURERO

CRIATURA 1

N MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +6

Idiomas común

Habilidades Atletismo +7, Religión +4, Saber de los cementerios +4, Sigilo +4

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +2, **Car** +0

Objetos equipo de sepulcero (funciona como una armadura de cuero), linterna de ojo de buey (2 cargas de aceite), pala, símbolo religioso de Farasma

CA 15; **Fort** +8, **Ref** +4, **Vol** +7

PG 22; **Resistencias** negativo 2

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pala +9, **Daño** 1d4+4 contundente

Luz en la oscuridad ⤵ (concentrar, divino, manipular) **Requisitos** El sepulcero sostiene una linterna de ojo de buey en una mano y su símbolo religioso en la otra, y la linterna contiene aceite; **Efecto** El sepulcero recita un breve cántico para encender su linterna con energía positiva. Cada criatura muerta viviente en una línea de 15 pies (4,5 m) sufre 3d6 daño por energía positiva (salvación básica de Fortaleza CD 14). Esta acción utiliza todo el aceite que hay en la linterna de ojo de buey.



ESTIBADOR



¡SABOTAJE!

Aunque se pretende que el saboteador que se incluye aquí sea un villano, los PJs se podrían encontrar con algún que otro saboteador que está del lado del bien. Se trata normalmente de rebeldes que se enfrentan a fuerzas tiránicas. Los que toman precauciones para evitar daños a los transeúntes son caóticos buenos; los demás son caóticos neutrales.



CEREBRO CRIMINAL

VILLANOS

Los villanos persiguen objetivos egoístas y crueles, pisoteando a cualquiera lo suficientemente iluso o puro de corazón como para interponerse en su camino.

SABOTEADOR

Los saboteadores son excelentes en infiltración, utilizándola para llevar a cabo actos destructivos, ya se trate de la destrucción física de un objeto valioso o de torpedear actos políticos importantes. A diferencia de los espías, la motivación de los saboteadores no es robar información, sino más bien sembrar el caos entre sus enemigos.

SABOTEADOR

CRATURA 2

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +8 (+10 para encontrar trampas)

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +6 (+8 para Preparar trampas de lazo), Atletismo +5, Diplomacia +5, Engaño +7, Intimidación +5, Latrocinio +9, Saber de la ingeniería +8, Saber de los bajos fondos +6, Sigilo +9, Sociedad +6, Supervivencia +6

Fue +1, **Des** +3, **Con** +1, **Int** +2, **Sab** +2, **Car** +1

Objetos armadura acolchada, ballesta de mano (10 viroles), cachiporra, herramientas de ladrón, material de disfraz, material para trampas, palanqueta

Preparar trampas de lazo El saboteador puede Elaborar trampas de lazo y dispone de lo necesario para montar hasta dos trampas de abrojos y dos trampas de lazo obstaculizantes.

CA 18 (20 contra trampas); **Fort** +5, **Ref** +9 (+11 contra trampas), **Vol** +8

PG 27

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cachiporra +7 (ágil, no letal), **Daño** 1d6+3 contundente

A distancia ♦ ballesta de mano +9 (incremento de rango de distancia 60 pies [18 m], recarga 1), **Daño** 1d6+2 perforante

Ataque furtivo El saboteador inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas

CEREBRO CRIMINAL

Los cerebros criminales trazan planes a largo plazo para conseguir que sus nefarios objetivos fructifiquen, manipulando hábilmente a quienes les rodean y convirtiendo a enemigos en amigos para después volver a unos contra otros. Cuando se compete en una arena social o intelectual, el cerebro criminal es un desafío de 7.º nivel.

CEREBRO CRIMINAL

CRATURA 4

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Arcanos +13, Diplomacia +15, Engaño +15, Interpretación +17, Intimidación +15, Latrocinio +9, Ocultismo +15, Religión +11, Saber de los bajos fondos +17, Sigilo +9, Sociedad +17

Fue +0, **Des** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos ballesta de mano (10 viroles), camisote de malla, espada corta, material de disfraz

Interpretación versátil El cerebro criminal puede utilizar Interpretación en lugar de Diplomacia para Causar impresión y en lugar de Intimidación para Desmoralizar. El cerebro criminal también puede utilizar una Interpretación de actuación en lugar de Engaño para Imitar.

CA 21; **Fort** +6, **Ref** +11, **Vol** +5

PG 54

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Melee ♦ espada corta +13 (ágil, sutil, versátil Cor), **Daño** 1d6+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ ballesta +13 (incremento de rango de distancia 120 pies [36 m], recarga 1), **Daño** 1d6+3 perforante

Conjuros ocultistas espontáneos CD 22, ataque +14; **2.º** (3 espacios) *contorno borroso, hechizar, invisibilidad, paranoia*; **1.º** (3 espacios) *disfraz ilusorio, hechizar, objeto ilusorio*; **Trucos (2.º)** *atontar, detectar magia, mensaje, prestidigitación, sello*

Conjuros de composición de bardo CD 22; **Trucos (2.º)** *inspirar gran aptitud (Reglas básicas, pág. 386), inspirar valor (Reglas básicas, pág. 387)*

Finta del granuja Cuando el cerebro criminal Finta con éxito, el objetivo queda desprevenido contra sus ataques cuerpo a cuerpo hasta el final del siguiente turno del cerebro criminal. Con un éxito crítico, el objetivo queda desprevenido contra todos los ataques cuerpo a cuerpo durante ese tiempo, no tan solo los del cerebro criminal.

Ataque furtivo El cerebro criminal inflige 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

ANTIPALADÍN

Quizá no hay nada que sea más anatema para la paz que un antipaladín. Combatientes sagrados dedicados a los dioses más oscuros y repugnantes, los antipaladines trabajan para que se cumplan los viles deseos de sus malignos amos. El celo con el que ponen en práctica los planes de los dioses oscuros los convierte en enemigos verdaderamente temibles para cualquier aliado de las fuerzas del bien.

ANTIPALADÍN

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Atletismo +13, Engaño +10, Intimidación +12, Religión +8, Supervivencia +8

Fue +4, **Des** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +3

Objetos armadura de placas y mallas, elixir del guepardo menor, gran hacha, jabalina (10)

CA 25; **Fort** +14, **Ref** +10, **Vol** +12

PG 75

Venganza destructiva ➤ (divino, nigromancia) **Desencadenante** Un enemigo a 15 pies (4,5 m) o menos daña al antipaladín; **Efecto** El antipaladín incrementa en 2d6 la cantidad de daño que sufre e inflige 2d6 daño al enemigo desencadenante, eligiendo entre daño maligno o negativo. Además, el antipaladín inflige 2 daño adicional del tipo elegido con sus Golpes contra la criatura desencadenante hasta el final del siguiente turno del antipaladín.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ gran hacha +15 (barrido), **Daño** 1d12+10 cortante

A distancia ➤ jabalina +12 (arrojadiza 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6 +10 perforante

Conjuros de devoción del campeón 1 Punto de Foco, CD 20; **3.º** *toque de corrupción* (ver a continuación)

Golpe intimidante ➤➤ El antipaladín da un Golpe cuerpo a cuerpo. Si impacta e inflige daño, el objetivo queda asustado 1, o asustado 2 con un impacto crítico.

TOQUE DE CORRUPCIÓN

FOCO 3

POCO COMÚN NIGROMANCIA NEGATIVO

Lanzamiento ➤ somático

Alcance toque; **Objetivos** 1 criatura muerta viviente voluntaria o 1 criatura viva

El antipaladín infunde energía negativa al objetivo. Si el objetivo está vivo, le inflige 3d6 Daño negativo (salvación básica de Fortaleza); con una salvación fallida, el objetivo sufre además un penalizador -2 por estatus a la CA durante 1 asalto. Si el objetivo es una criatura muerta viviente voluntaria, recupera 18 PG y si es uno de los aliados del antipaladín obtiene además un bonificador +2 por estatus a las tiradas de daño durante 1 asalto.



SERVIDORES DE LA DESTRUCCIÓN

Los antipaladines son el polo opuesto a los paladines: combatientes caóticos malignos dedicados a la destrucción.

En gran medida como los campeones del bien, deben seguir un código. Dicho código exhorta el mal y prohíbe los actos desinteresados. Los antipaladines suelen servir a Lamashtu, Rovagug o algún señor demoníaco. Muchos antipaladines solían ser campeones del bien y pretenden destruir su antigua fe.

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE



ANTIPALADÍN



MUTÁGENO DE ALTER EGO

Un científico imprudente podría disponer de un mutágeno especial con una activación de 1 asalto que le transforma en otro PNJ específico o monstruo de su nivel, con la misma duración que otros mutágenos. Todas sus estadísticas cambian, aunque los PG cambian tan solo si el nuevo máximo de PG es menor que los PG actuales del científico.



CIENTÍFICO IMPRUDENTE

DÉSPOTA

Los déspotas viven para amasar poder y explotar a los demás.

DÉSPOTA

CRATURA 5

LM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +11

Idiomas común, infernal

Habilidades Atletismo +10, Diplomacia +12, Engaño +13, Interpretación +13, Intimidación +13, Saber de la guerra +10, Sociedad +12

Fue +2, **Des** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sab** +2, **Car** +4

Objetos elixir de visión en la oscuridad menor, guantelete armado, *poción de curación inferior* (2)

Mentiras persistentes Cualquier criatura engañada por la habilidad Engaño del déspota se cree más fácilmente dicho engaño al día siguiente. Todo intento de hacer más tarde una prueba de Percepción contra la CD de Engaño del déspota tiene un penalizador -2 por circunstancia, igual que los intentos de otras criaturas por convencer a la criatura de lo contrario, como por ejemplo utilizando la Diplomacia u otro Engaño.

CA 19; **Fort** +9, **Ref** +9, **Vol** +13

PG 56

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ guantelete armado +11 (ágil), **Daño** 1d4+4 perforante

Conjuros divinos espontáneos CD 23, ataque +13; **3.º** (4 espacios) *cautivar*, *dañar*, *oscuridad pavorosa*; **2.º** *alineamiento indetectable*, *calmar emociones*, *esfera flamígera*, *ver lo invisible*; **1.º** (4 espacios) *hechizar*, *miedo*, *orden imperiosa*, *santuario*; **Trucos (3.º)** *atontar*, *escudo*, *flamear*, *mensaje*, *toque gélido*

Conjuros de linaje de hechicero 1 Punto de Foco, CD 22; **3.º** *edicto diabólico* (Reglas básicas, pág. 402)

Magia de linaje Cuando el déspota lanza un conjuro de linaje o *cautivar*, *esfera flamígera* o *hechizar*, o bien un objetivo sufre 1 daño por fuego por nivel de conjuro, o bien el déspota obtiene un bonificador +1 por estatus a las pruebas de Engaño durante 1 asalto.

Hechicería peligrosa Cuando el déspota Lanza un conjuro desde un espacio de conjuros, si el conjuro inflige daños y no tiene duración, obtiene un bonificador por estatus al daño igual al nivel del conjuro.

CIENTÍFICO IMPRUDENTE

La labor del científico imprudente es quebrantar las reglas de la realidad a cualquier precio.

CIENTÍFICO IMPRUDENTE

CRATURA 6

NM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +10

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +12, Artesanía +17, Engaño +9, Medicina +10, Saber de la ingeniería +15, Saber de los bajos fondos +13, Sigilo +12

Fue +1, **Des** +4, **Con** +5, **Int** +5, **Sab** +2, **Car** -1

Objetos antídoto moderado, antiplaga moderado, bandolera, bata de laboratorio (funciona como una armadura acolchada), *hoz* +1, material de alquimista

Objetos infundidos Un científico imprudente lleva consigo los siguientes objetos infundidos: frasco de ácido moderado (2), fuego de alquimista moderado (2), elixir de ojo de bombardero menor (1), vial de escarcha moderado (2) y elixir de la vida menor (3). Estos objetos duran 24 horas o hasta la siguiente vez en que el científico lleva a cabo sus preparativos diarios.

CA 23; **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +10; bonificador +1 por estatus a todas las salvaciones contra veneno

PG 92; **Resistencias** veneno 5

Compuestos inestables Cuando un atacante consigue un impacto crítico contra el científico imprudente, uno de sus materiales alquímicos, que está inadecuadamente protegido, estalla. El DJ determina aleatoriamente el objeto concreto. Si era una bomba, el científico sufre daños debido a la misma, y toda criatura adyacente a él sufre daño de salpicadura. Cualquier otro objeto simplemente se malgasta.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *hoz* +17 (ágil, derribo, mágica, sutil), **Daño** 1d4+7 cortante

A distancia ♦ bomba alquímica +16 (incremento de rango de distancia 20 pies [6 m], salpicadura), **Daño** variable según la bomba

Bombardero rápido ♦ El científico imprudente Interactúa para sacar una bomba, y después Golpea con ella.

Alquimia imprudente ♦ (concentrar, manipular) **Requisitos** El científico imprudente sostiene una bomba o un elixir; **Efecto** El científico imprudente combina la bomba con otra bomba o el elixir con otro elixir. Puede Interactuar para sacar una segunda bomba o elixir si es necesario como parte de esta acción. Hace una prueba de Artesanía CD 28, destruyendo ambos componentes para crear un nuevo objeto o sustancia. Si un objeto o sustancia resultante viable no es utilizado al final del siguiente turno del científico, explota tal y como se describe en fallo crítico.

Éxito crítico Cuando se usa el nuevo objeto o sustancia, tiene el efecto completo de ambos componentes.

Éxito El nuevo objeto o sustancia combina los dos anteriores, pero reduce a la mitad el efecto de cada uno (reduce a la mitad el daño de las bombas, la cantidad de curación de los elixires de la vida o la duración para efectos cuyo valor puede ser reducido a la mitad. Los detalles los determina el DJ).

Fallo El nuevo objeto o sustancia es inerte.

Fallo crítico El nuevo objeto o sustancia explota de inmediato, infligiendo 3d6 daño perforante al científico imprudente.

JEFE DE BANDA

Degolladores, asesinos, ladrones y matones abusan de los más vulnerables de la Sociedad. Dirigir sus actividades y mantenerlos a raya es la obligación del jefe de banda.

JEFE DE BANDA

CM MEDIANO HUMANO HUMANOIDE

Percepción +14

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +13, Engaño +15, Intimidación +17, Latrocinio +15, Saber de los bajos fondos +15, Sigilo +13, Sociedad +11

Fue +4, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +2, **Sab** -1, **Car** +4

Objetos armadura de cuero tachonado, bolsa de maraña, *espada corta* +1, honda (10 balas), *poción de curación inferior*

CA 26; **Fort** +13, **Ref** +17, **Vol** +10

PG 104

Denegar la ventaja El jefe de banda no está desprevenido ante criaturas de 7º nivel o inferior que están ocultas, no detectadas, flanqueando o utilizando ataque por sorpresa.

Evasión Cuando el jefe de banda obtiene un éxito en una salvación de Reflejos, en su lugar obtiene un éxito crítico.

Ataque por sorpresa En el primer asalto de combate, si el jefe de banda tira Engaño o Sigilo para iniciativa, las criaturas que aún no han actuado están desprevenidas ante él.

Esquiva ágil ➤ **Desencadenante** El jefe de banda es designado como objetivo de un ataque por un atacante al que puede ver; **Efecto** El jefe de banda obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra el ataque desencadenante.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ *espada corta* +18 (ágil, mágica, versátil Cor), **Daño** 1d6+10 perforante

A distancia ♦ honda +18 (incremento de rango de distancia 50 pies [15 m], propulsión, recarga 1), **Daño** 1d6+8 contundente

Reagrupamiento brutal ➤ (auditivo, emoción, lingüístico, mental) **Desencadenante** El jefe de banda obtiene un impacto crítico contra una criatura; **Efecto** Todos los aliados que pueden ver al jefe de banda obtienen un bonificador +1 por circunstancia a las tiradas de ataque hasta el inicio del siguiente turno del jefe de banda.

Unir fuerzas Cualquier enemigo está desprevenido contra los ataques cuerpo a cuerpo del jefe de banda debido al flanqueo, si el enemigo está al alcance de cuerpo a cuerpo tanto del jefe de banda como de uno de sus aliados.

Desenvainado rápido ♦ El jefe de banda Interactúa para desenvainar un arma, y después Golpea con dicha arma.



ESTRUCTURA DE UNA BANDA

Un jefe de banda puede dirigir una de ellas, pero algunos de los PNJs de este capítulo serían buenos miembros. Una banda de un tamaño significativo suele tener una estructura piramidal, de forma que tan solo unos pocos miembros responden ante el jefe, para que sea más difícil vincular directamente los delitos con los que están al mando si alguien es detenido.



JEFE DE BANDA

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJS

GLOSARIO E ÍNDICE

GLOSARIO E ÍNDICE

Este apéndice contiene las referencias de las páginas para los términos clave que aparecen en este libro, definiciones parciales para muchas reglas y conceptos y definiciones completas para los rasgos presentados. Las definiciones de otros rasgos utilizados en este libro se pueden encontrar en el Glosario e Índice que empieza en la página 628 de las *Reglas básicas*.

Abaddon (plano) El Plano Exterior neutral maligno, un yermo donde habitan los daimonions devoradores de almas y los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. 142

Abismo (Plano) El Plano Exterior caótico maligno donde los demonios y los qliphoth luchan por el dominio. 142

Abordar ♦ (acción) Abordar un vehículo 175

acceso Ciertas aptitudes, dotes y otras opciones poco comunes tienen una entrada de Acceso. Los personajes que cumplen los criterios de dicha entrada obtienen acceso a dicha opción. 35

acólito de Nethys (PNJ) 214

acrobata (PNJ) 226

actividad de grupo En el subsistema de exploración de hexágonos, las actividades del grupo requieren que todo el grupo trabaje de conjunto para ser efectivo. Una de estas actividades cuenta como una de las actividades de exploración de hexágonos del día para todo el grupo. 172

adepto (PNJ) 232

adicción (aflicción) 120

aflicción 116

agua (rasgo) Los Planos con este rasgo son en su mayor parte líquidos, quizá con bolsas de aire respirable. 137

aire (rasgo) Los Planos con este rasgo consisten sobre todo en espacios abiertos y aire con diversos grados de turbulencia, aunque también contienen algunas raras islas de piedra flotante y otros elementos y energías. 137

ajuste por ascendencia Cambios sencillos añadidos al bloque de estadísticas de un PNJ para representar una ascendencia específica. 204

aldea (rasgo) Los asentamientos con este rasgo suelen ser pequeños y por lo general no tienen un nivel superior a 1. 134

alineamiento (variante de las reglas) Estas variantes de las reglas contienen opciones para eliminar el alineamiento, así como un sistema de alineamiento por incrementos. 196

aniquilación del grupo Una situación en la que todos los personajes del grupo mueren, a veces acabando prematuramente la campaña (NdT: en inglés, 'total party kill' o TPK). 30

antipaladín (PNJ) 247

aplicar las reglas, cómo 28

aprendiz (PNJ) 206

araña de Leng Una especie de arañas inmensas e inteligentes nativas de la Meseta de Leng, en las Tierras del Sueño. 145

Arrollar ♦♦♦ (acción) Pasar por encima de criaturas o embestirlas con un vehículo que estás pilotando. 175

artefacto (rasgo) Los objetos con este rasgo son artefactos. Estos objetos mágicos no se pueden elaborar por medios normales, ni tampoco dañar por medios normales. Los artefactos siempre son raros o únicos. 106

asentamiento 126, 132

asesino (PNJ) 213

aspecto Los conceptos generales que personifica una reliquia específica, que dictan el tipo de dones que la reliquia puede conceder. 95

astrónomo (PNJ) 217

ataque por sorpresa 21

aventuras

amenazas 43

diseño 40

estilos 41

azer Humanoides bajitos, recios e industriosos, nativos del Plano Elemental del Fuego. 140

bagaje (variante de las reglas) Reemplaza el hecho de limitarte a seleccionar un bagaje con una serie de pasos que complementan más la historia anterior de un personaje. 184

bailarín (PNJ) 226

bandido (PNJ) 210

barman (PNJ) 242

biblioteca El escenario donde los personajes llevan a cabo una investigación cuando utilizan el subsistema de investigación. Una biblioteca puede ser una bóveda llena de libros o cualquier otro depósito de información. 154

bibliotecario (PNJ) 216

bonificador por potencia Un bonificador especial que sólo se utiliza en la variante de reglas de progresión automática de bonificadores, que representa la aptitud innata de un personaje y que reemplaza al bonificador por objeto a las tiradas y a las CD (excepto el bonificador por objeto de una armadura). 198

borrachín (PNJ) 243

boticario (PNJ) 240

buscador (kayal) Los miembros de esta ascendencia derivan de humanos que quedaron atrapados hace mucho tiempo en el Plano de la Sombra. 141

camarero (PNJ) 242

Cambiar foco de tradición ♦ Cambia tu foco de tradición en un duelo de lanzamiento de conjuros. 167

campaña

estructura 36

inicio y final 39

recompensas 38

campesino (PNJ) 244

capitán de la guardia (PNJ) 212

capitán de navío (PNJ) 225

capitán de puerto (PNJ) 229

carcelero (PNJ) 221

cazador (PNJ) 239

cazador de monstruos (PNJ) 231

cazarrecompensas (PNJ) 230

centinela arquero (PNJ) 221

cerebro criminal (PNJ) 246

charlatán (PNJ) 211

Cielo (Plano) El Plano Exterior bueno legal, una gran montaña de siete niveles, dedicado a defender a los inocentes y destruir a los malvados. 142

científico imprudente (PNJ) 248

cirujano (PNJ) 240

ciudad (rasgo) Los asentamientos con este rasgo tienden a ser relativamente grandes, con niveles que normalmente van del 5 al 7. 134

combate acuático 15

combate aéreo 15

combate montado 14

comerciantes 206

competencia (variante de las reglas) Un sistema de competencia sin nivel que cambia la aritmética fundamental del sistema de competencias para explicar relatos en los que ser superados en número por enemigos más débiles sigue siendo un desafío y los personajes de alto nivel son menos sobrehumanos. 190

Conducir ➤ a ➤➤➤ (acción) Pilotar un vehículo para que se mueva. 176

consejero (PNJ) 209

construcción de mundos Crear un escenario de campaña de diseño propio. 122

contra de duelo ➤ (acción) Gastar un conjuro preparado o un espacio de conjuro para contrarrestar un conjuro. 167

contraamaestre (PNJ) 225

cortesanos 208

criatura

aptitudes de rasgo 70

construcción 56

conversión desde la Primera Edición 60

diseño de aptitudes 67

diseño de PNJs 72

improvisar, como 61

cronista (PNJ) 218

d'zirriaks Criaturas solitarias e inteligentes parecidas a los insectos, nativas del Plano de la Sombra. 141

delincuentes 210

demonólogo (PNJ) 235

Descubrir ➤ Vigilar o estudiar a un PNJ para averiguar más cosas acerca de sus preferencias; se utiliza en el subsistema de influencia. 151

déspota (PNJ) 248

Detener ➤ (acción) Hacer que un vehículo se detenga. 176

devotos 214

dificultad inesperada 16

Dimensión del Tiempo (dimensión) Una dimensión oculta que contiene simultáneamente todo el tiempo a través de todos los Planos. 145

dimensión Similares a los Planos, las dimensiones tienen una escala infinita y se solapan simultáneamente con todos los demás Planos, e incluso entre sí. 144

dioses 127

domador de bestias (PNJ) 227

don Un beneficio mágico concedido por una reliquia. Los dones se dividen en tres niveles que representan su poder: menor, mayor y superior. 96

dotes (variantes de las reglas) Construir personajes que obtienen dotes de diferente forma. 191

droga (aflicción) 120

droga (rasgo) Un objeto con este rasgo es una droga, un veneno que confiere beneficios a corto plazo además de efectos secundarios dañinos y consecuencias a largo plazo. Cada vez que una criatura utiliza una droga concreta, debe hacer también una tirada de salvación contra la adicción a la misma. 120

Eje (Plano) El Plano Exterior legal neutral es una ciudad casi infinita y perfectamente estructurada, poblada por eones. 142

Elíseo (Plano) El Plano Exterior caótico bueno, un reino de belleza natural idealizada y salvaje, principalmente poblado por azatas. 143

encuentro

cómo dirigir 10

dinámicas 48

diseño 46

engaño 50

social 16, 51

tesoro por encuentro 51

ubicaciones 46

enfermedad (rasgo) Un efecto con este rasgo inflige una o más enfermedades. Una enfermedad es normalmente una aflicción. 118

entorno

descripción 17

en la construcción de mundos 123

en la exploración de hexágonos 172

errático (rasgo) Los Planos con este rasgo tienen un flujo de tiempo que va más lento o más rápido con relación a otros Planos. 137

eruditos 216

Esfera Exterior Los Planos de la Esfera Exterior son los reinos del alineamiento: el caos, el mal, el bien, la ley, la neutralidad y sus mezclas, poblados por celestiales, infernales, monitores y otros que personifican y promueven estos conceptos morales. 141

Esfera Interior Los Planos de la Esfera Interior forman el corazón del Cosmos. Los más prominentes son el Plano Material, los Planos Elementales y los Planos de Energía Positiva y Negativa. 138

espía (PNJ) 209

estático (rasgo) La naturaleza física de un Plano con este rasgo no se puede cambiar en modo alguno. 137

estibador (PNJ) 244

exploración

actividades 17

cómo dirigir 17

exploradores 218

falso sacerdote (PNJ) 233

finito (rasgo) Los Planos con este rasgo consisten en una cantidad limitada de espacio. 136

fluido (rasgo) Los Planos con este rasgo tienen un flujo temporal consistentemente más rápido o más lento que el de los demás Planos. 137

Fortificar campamento (acción) Invertir tiempo en fortificar tu campamento con finalidad defensiva, utilizado en el subsistema de exploración de hexágonos. 173

fuego (rasgo) Los Planos con este rasgo están compuestos de llamas que arden continuamente sin fuente de combustible alguna. Los Planos de fuego son extremadamente hostiles para las criaturas que no son de fuego. 137

funcionarios 220

furtivo (PNJ) 238

gente de mar 224

golfillo (PNJ) 237

gravedad alta (rasgo) Los Planos con este rasgo tienen una fuerza gravitatoria mucho más fuerte que los del Plano Material. 136

gravedad baja (rasgo) Los Planos con este rasgo tienen una fuerza gravitatoria mucho más débil que los del Plano Material. 136

gravedad extraña (rasgo) En los Planos con este rasgo, todos los cuerpos que tienen masa, sea cual sea su tamaño, son centros de gravedad con aproximadamente la misma cantidad de fuerza. 136

gravedad subjetiva (rasgo) En los Planos con este rasgo, todos los cuerpos que tienen masa pueden ser centros de gravedad con la misma cantidad de fuerza, pero sólo si una criatura no descerebra da así lo quiere. 136

guarda (PNJ) 229

guardaespaldas (PNJ) 230

guardia (PNJ) 220

guardia de palacio (PNJ) 208

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLAS

GALERÍA
DE PNJs

GLOSARIO
E ÍNDICE

guía (PNJ) 218

Habitante de Leng Habitante humanoide de la zona de las Tierras del Sueño conocida como la Meseta de Leng. 145

herrero (PNJ) 207

ilimitado (rasgo) Los Planos con este rasgo vuelven sobre sí mismos cuando una criatura llega al límite del Plano. 136

imprudente (rasgo) Las acciones con el rasgo imprudente corren el riesgo de que el piloto pierda el control de un vehículo. Cuando el piloto lleva a cabo una acción imprudente, debe hacer primero una prueba de pilotar apropiada para mantener el control del vehículo. 176

inconmensurable (rasgo) Los Planos con este rasgo son tan grandes que son muy difíciles de medir, quizás infinitos. 136

inevitable primitivo Los primeros inevitables fabricados por los axiomas para su guerra contra los proteicos. Desde entonces han ascendido para convertirse en semidioses. 142

Infierno (Plano) El Plano Exterior legal maligno es un reino de tiranía y una ley maligna perfectamente ordenada, habitado principalmente por diablos. 143

Influenciar (acción) Un intento de causar una impresión favorable sobre un PNJ para convencerle de que apoye tu causa; se utiliza en el subsistema de influencia. 151

iniciativa 11

Insistencia amedrentadora (acción) Una reacción de duelo para que tu oponente se asuste ante un Golpe certero. 167

inteligente (rasgo) Los Planos con este rasgo pueden cambiar su naturaleza física siguiendo la voluntad del propio Plano. 137

inteligente (rasgo) Un objeto con este rasgo es inteligente y tiene voluntad y personalidad propias, así como diversas estadísticas de los que la mayoría de objetos carecen. Los objetos inteligentes no se pueden elaborar por medios normales, y siempre son raros o únicos. 88

intemporal (rasgo) En los Planos con este rasgo, el tiempo sigue pasando, pero sus efectos se ven disminuidos. 137

intérpretes 226

investigación Un tipo de escena de exploración en la que los PJs obtienen datos acerca de una situación, resuelven un rompecabezas o descubren misterios. 21

Investigar (acción) Revisar información para averiguar más acerca de un tema en concreto y obtener Puntos de Investigación; utilizada en el subsistema de investigación. 154

jefe de banda (PNJ) 249

Juego organizado de la Sociedad Pathfinder Una organización mundial de jugadores y DJ que juegan una campaña de *Pathfinder* compartida y continuada. 33, 165

juez (PNJ) 228

jugador

jugadores problemáticos 31

motivaciones 40, 44

necesidades 34

objetivos 36

jiyoti Criaturas xenófobas, aladas y con forma de pájaro, nativas del Plano de la Energía Positiva. 139

ladrón de sepulturas (PNJ) 210

letrado (PNJ) 220

líder de secta (PNJ) 234

Maelstrom (Plano) El Plano Exterior caótico neutral es un antiguo océano de caos en bruto, que arrastra eternamente partes de otros Planos y está habitado principalmente por proteicos. 144

maestre gremial (PNJ) 207

maestro (PNJ) 216

magistrados 228

mago de alquiler (PNJ) 230

maldición (aflicción) 116

maldición (rasgo) Las aflicciones con este rasgo son manifestaciones de una mala voluntad muy potente. Una maldición, o bien dura una cantidad de tiempo específica, o tan solo se puede eliminar mediante determinadas acciones que debe llevar a cabo un personaje o condiciones que debe cumplir. Una maldición con etapas sigue las reglas de las aflicciones. 116

maldito (rasgo) Un objeto con este rasgo ha sido maldecido con la capacidad de causar problemas a su propietario. Una maldición no se detecta cuando el objeto es identificado, aunque un éxito crítico revela tanto la presencia como la naturaleza exacta de la maldición. Los objetos malditos no se pueden tirar una vez han sido desencadenados o investidos por vez primera. El objeto sólo se puede quitar si la maldición se elimina. 90

mapas y cartografía

dibujar mapas 52

en modo de encuentro 13, 46

para asentamientos 126

para mundos 123

médico (PNJ) 240

médico de la plaga (PNJ) 241

mendigo (PNJ) 236

mercader (PNJ) 206

mercenarios 230

metajuego Cuando un jugador utiliza conocimiento del que dispone, pero del que su personaje carece, para tomar decisiones y ejecutar acciones de su personaje durante la partida. 9

metamórfico (rasgo) En los Planos con este rasgo, la naturaleza física del Plano puede variar debido a cosas diferentes a la fuerza física o a la magia. 137

metrópolis (rasgo) Los asentamientos con este rasgo son las ciudades mayores, a menudo con un nivel de 8 o superior. 134

microgravedad (rasgo) Los Planos con este rasgo tienen muy poca gravedad o ninguna. 136

minero (PNJ) 245

místicos 232

movimiento 14

mundo abierto Una partida en la que el DJ presenta un mundo abierto (NdT: en inglés, 'sandbox') y los jugadores lo exploran a su gusto, en lugar de seguir una narrativa dirigida por él. 44

nación 125, 130

navegante (PNJ) 224

negativo (rasgo) Los Planos con este rasgo son extensiones vastas y vacías que absorben la vida de los seres vivos. 137

nigromante (PNJ) 234

Nirvana (Plano) El Plano Exterior neutral bueno es el reino del más puro de los bienes, un Plano que promete santuario para los fatigados e iluminación y trascendencia a quienes lo buscan. 144

nivel de amenaza Los encuentros en una aventura publicada proporcionan una indicación del nivel esperado del grupo y de lo difícil que es dicho encuentro para ese nivel. 16

noble (PNJ) 208

objeto

artefactos 106

comprar y vender 24
 construcción 82
 gemas y obras de arte 114
 inteligente 88
 maldito 90
 peculiaridades 86
 reliquias 94
 variantes de reglas de objetos mágicos 198

oficial de la guardia (PNJ) 222

oprimidos 236

Osario (Plano) El Plano Exterior neutral, una gran espira que se alza en el Plano Astral, donde las almas de los muertos son juzgadas y enviadas a la otra vida. 144

Palabras animadoras ♦ (dote) Espolear a un aliado para que recupere Puntos de Aguante durante el combate; se usa en la variante de las reglas de aguante. 183

Paso lateral engañoso ➤ (acción) Una reacción de duelo que obliga a tu oponente a tirar de nuevo y utilizar el segundo resultado. 167

peligro
 complejo 80
 construcción 74
 en exploración 20
 simple 77

perderse 21

perista (PNJ) 212

personaje con dos clases (variante de las reglas) Un personaje que tiene los beneficios completos de dos clases distintas. 192

personaje nivel 0 (variante de las reglas) Juega aventuras con tus personajes antes de que adoptaran clases de personaje. 194

personaje no jugador (PNJ)
 ajustes de ascendencia 204
 diseño 72
 especialistas 204
 itinerarios y aptitudes de clases 73
 personalización 203
 retrato 9

petionario El alma de un mortal fallecido, que ha sido juzgado y enviado al Plano que mejor refleja la vida que ha llevado. 138

pirata (PNJ) 224

Plano Astral Un Plano Transitivo que separa la Esfera Interior de los Planos de la Esfera Exterior. 140

Plano de la Energía Negativa Un Plano de la Esfera Interior bañado en energía negativa, donde habitan los sceaduinars, los wraiths y los muertos vivientes. 139

Plano de la Energía Positiva Un Plano de la Esfera Interior que contiene el origen de toda la energía positiva del Multiverso. 139

Plano de la Sombra Un espejo mortecino, distorsionado e imperfecto del Plano Material que se solapa con este y actúa como amortiguador o conducto entre él y el Plano de la Energía Negativa. 141

Plano de la Tierra Un Plano Elemental situado entre el Plano del Fuego y el Plano del Agua, y que consiste en un caparazón grueso y rocoso salpicado de enormes cavernas y espacios abiertos contenidos. 140

Plano del Agua Un Plano Elemental situado entre el Plano del Aire y el Plano de la Tierra, que consiste en una extensión casi ilimitada de mares salados, dulces y salobres, repletos de vida oceánica. 140

Plano del Aire El más interior de los Planos Elementales, un enorme reino de viento, tormentas y cielos. 139

Plano del Fuego Este Plano Elemental es un océano perpetuo de fuego con cielos de humo, tormentas que hacen llover cenizas y ríos y lagos de magma que fluyen a lo largo de su frontera con el Plano Elemental de la Tierra. 140

Plano Etéreo Un Plano Transitivo nebuloso que se solapa con cada uno de los Planos de la esfera interior, formado por las fuerzas de marea interactivas de creación y destrucción de los Planos de Energía Positiva y Negativa. 141

Plano Material El Plano que contiene el universo prosaico y que alberga la vida mortal. 139

Planos Reinos vastos o infinitos, cada uno de los cuales personifica algún aspecto fundacional de la realidad, y que existen más allá del Universo físico y además de éste. 136

Planos Transitivos Una colección de Planos que coexisten con uno o más de los otros Planos, a menudo utilizados para facilitar el viaje interplanario. Los más prominentes son el Plano Astral, el Plano Etéreo, el Primer Mundo y el Plano de la Sombra. 140

plebeyo (PNJ) 236

población (rasgo) Los asentamientos con este rasgo son de tamaño modesto, con un nivel que suele ir de 2 a 4. 134

portador de antorcha (PNJ) 218

posadero (PNJ) 243

positivo (rasgo) Los Planos con este rasgo están inundados de energía vital de una intensidad tal que podría dañar a las criaturas vivas. 138

presagiador (PNJ) 232

preso (PNJ) 237

Primer Mundo (Plano) El Primer Mundo fue un primer boceto del Plano Material, hecho por los dioses para probar sus materiales de creación metafísicos y sus paletas antes de dejarlo a un lado para crear el Plano Material, como una segunda versión, ya final, de su trabajo. 141

Primigenio Un poderoso ajeno similar en poder a un semidiós. 113, 139

profeta (PNJ) 214

propulsión La forma en la que se mueve un vehículo, que a menudo le impone reglas adicionales. 174

prueba de pilotar Una prueba de habilidad requerida para llevar a cabo determinadas acciones cuando se pilota un vehículo. 175

prueba secreta 8

Puntos de Aguante (variante de las reglas) Los Puntos de Aguante representan la energía y la presteza de un personaje. El daño los reduce, igual que los Puntos de Golpe, pero un personaje pierde antes sus Puntos de Aguante y sólo pierde Puntos de Golpe si se ha quedado sin Puntos de Aguante. 182

Puntos de Característica Puntos utilizados para comprar puntuaciones de característica en una variante de las reglas denominada compra de puntuaciones de característica. 200

Puntos de Habilidad (variante de las reglas) En un sistema más granular, los personajes gastan Puntos de Habilidad para elegir y refinar sus habilidades. 195

Puntos de Héroe 9

Puntos de Infiltración Una medida del avance de los héroes y de la superación de obstáculos durante una infiltración. 160

Puntos de Influencia Estos puntos, utilizados en el subsistema de influencia, miden la creciente forma en que un personaje influye sobre un PNJ en particular. 151

Puntos de Investigación (PI) Puntos que representan el avance que un grupo hace en pro de descubrir información en el subsistema de investigación. 154

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE
LA DIRECCIÓN
DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES
DE LAS REGLASGALERÍA
DE PNJsGLOSARIO
E ÍNDICE



Puntos de Notoriedad Una medida de lo informada que está la oposición acerca de los esfuerzos de los PJs durante una infiltración. Conforme los Puntos de Notoriedad se incrementan, la infiltración se vuelve más compleja. 161

Puntos de Persecución Estos puntos representan la aptitud de un grupo al completo para sobrepasar un obstáculo en el subsistema de persecuciones. 156

Puntos de Reputación En el subsistema de reputación, estos puntos miden el estatus social de un personaje dentro de un grupo determinado de personas. 164

Puntos de Resolución Una reserva de puntos, en las variantes de las reglas de aguante, que representan las agallas y la suerte intrínsecas de un personaje. 182

Puntos de Ventaja Estos puntos representan ventajas especiales que un grupo puede obtener antes o durante una infiltración, y que puede gastar para superar un obstáculo de forma más sencilla. 162

Puntos de Victoria (PV) Un subsistema flexible basado en puntos para medir el avance hacia un objetivo. 148

puntuaciones de característica (variante de las reglas) Esta variante de las reglas incluye un sistema alternativo de puntuaciones de característica que funciona por completo mediante Puntos de Característica, además de formas de distribuir más equitativamente el impacto de cada puntuación de característica. 200

qliphoth Los habitantes originales del Abismo, monstruosidades inhumanas de puro caos y malignidad. 142

quintaesencia Un material filosóficamente alineado, con un potencial infinito para dar forma y estado, que se conforma según creencias potentes y prevalentes. 137

Rareza Lo a menudo que se encuentra algo en el mundo de juego. Las rarezas son: común, poco común, raro y único. Todo elemento de las reglas que no indica una rareza es común. 35

rasgos de clase (variante de las reglas) Construye personajes que obtienen dotes de diferentes formas. 191

rastreador (PNJ) 238

ratero (PNJ) 212

Reagrupar (acción) Animar rápidamente a un aliado para que recupere puntos de aguante; utilizado en la variante de las reglas de aguante. 183

recaudador de impuestos (PNJ) 228

recompensa

en las campañas 38

en los subsistemas 150

Reconocimiento (acción) Estudiar y explorar un área específica en busca de rasgos poco usuales y lugares notables; utilizada en el subsistema de exploración de hexágonos. 173

reconvertir 26

reglas caseras La colección de reglas, cambios y añadidos a las reglas escritas, que el DJ y los jugadores acuerdan colectivamente utilizar durante sus partidas. 29

rufián (PNJ) 211

rurales 238

sabio (PNJ) 217

saboteador (PNJ) 246

sacerdote de Farasma (PNJ) 215

sanadores 240

saqueador de tumbas (PNJ) 219

sceaduinar Los habitantes más comunes del Plano de la Energía Negativa, humanoides cristalinos formados a partir de energía negativa pura. 139

sectario (PNJ) 233

sempiانو Un Plano más pequeño y limitado que, o bien ha sido creado con un propósito específico, o bien dimana de un fenómeno planario. 145

Sentir la debilidad ⚔ (acción) Una reacción de duelo que deja desprevenido a tu oponente contra tu Golpe. 167

sepulturero (PNJ) 245

sesión cero Una sesión para crear personajes como grupo antes de que empiece oficialmente la campaña. 7

sirviente (PNJ) 244

sombra (rasgo) Los Planos con este rasgo son sombríos, tienen una luz mortecina y suprimen todas las fuentes de luz. 138

subsistema de duelos Un subsistema para combates individuales o competiciones de lanzamiento de conjuros, donde los participantes se rigen por reglas específicas acordadas antes de empezar el duelo. 166

subsistema de exploración de hexágonos Un subsistema para la exploración utilizando un mapa geográfico dividido en secciones hexagonales del territorio. 170

subsistema de infiltración Un subsistema que proporciona un marco para que un grupo consiga objetivos mediante la sutileza, en lugar de la confrontación directa. 160

subsistema de influencia Un subsistema de corto plazo en el que los PJs acumulan Puntos de Influencia durante un encuentro social con un PNJ para representar su creciente influencia. 151

subsistema de investigación Un subsistema de corto plazo utilizado cuando el grupo necesita descubrir información dentro de un límite de tiempo u otras restricciones. 154

subsistema de liderazgo Un subsistema a largo plazo en el que uno o más PJs establecen las bases de una organización y acumulan seguidores a lo largo del tiempo. 168

subsistema de persecuciones Un subsistema a corto plazo en el que los PJs atraviesan diversas situaciones y obstáculos. 156

subsistema de reputación Un subsistema de entre medio y largo plazo en el que los PJs acumulan o pierden Puntos de Reputación para con un grupo determinado de personas. 164

sueño animado Criaturas independientes formadas cuando un soñador mortal poderoso despierta de un sueño particularmente vívido. 145

taberneros 242

tamaño del grupo 33

Templar tu resolución ⚔ (dote) Recuperar Puntos de Aguante rápidamente durante un combate; se utiliza en las variantes de las reglas de aguante. 183

tiempo libre

objetivos a largo plazo 22

sucesos 25

tierra (rasgo) Los planos con este rasgo son en su mayoría sólidos, con cavernas y otros espacios huecos. 137

Tierras del Sueño (dimensión) Una dimensión creada y sostenida por los sueños colectivos de los mortales que sueñan. 145

Tomar el control ⚔ (acción) Convertirse en el piloto de un vehículo fuera de control. 176

Tomarse un respiro (acción) Descansar 10 minutos para recuperar Puntos de Aguante; utilizada en las variantes de las reglas de aguante. 182

toque de corrupción (conjuro de foco) 247

trabajadores manuales 244

Trazar el mapa de la zona (acción) Crear un mapa preciso de una casilla; utilizada en el subsistema de exploración de hexágonos. 173

trovador (PNJ) 227

vehículo Los vehículos son diversos medios de transporte, a menudo con propósitos específicos, que entran en juego durante los encuentros y la exploración 174

velstrac Horribles infernales que habitan en el Plano de la Sombra y que buscan las sensaciones y la perfección definitivas mediante la automutilación. 141

veneno (rasgo) Un efecto con este rasgo administra un veneno o inflige daño por veneno. Un objeto con este rasgo es venenoso y podría causar una aflicción. 120

verdugo (PNJ) 223

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game Content by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomason.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Game, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2001, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoo Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaire, Liz Liddell, Luis Loza, Colin Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler, and Linda Zayas-Palmer.

Guía de dirección del juego © 2020, Paizo Inc. para la versión española; Autores: Alexander Augunas, Jesse Benner, John Bennett, Logan Bonner, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, James Case, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Robert N. Emerson, Eleanor Ferron, Jaym Gates, Matthew Goetz, T.H. Gulliver, Kev Hamilton, Sasha Laranoo Harving, BJ Hensley, Vanessa Hoskins, Brian R. James, Jason LeMaire, Liz Liddell, Luis Loza, Colin Lundberg, Ron Lundeen, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Alistair Rigg, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Amber Stewart, Christina Stiles, Landon Winkler y Linda Zayas-Palmer; Traductor: Jordi Zamarreño.

viaje (acción) Avance a una casilla adyacente; utilizada en el subsistema de exploración de hexágonos. 172

villanos

en la galería de PNJs 246

motivaciones 47

recurrentes 37

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

zelote de Asmodeo (PNJ) 214

PAIZO INC.

Jefatura de creaciones • James Jacobs, Robert G. McCreary y Sarah E. Robinson

Jefatura de diseño del juego • Jason Bulmahn

Jefatura de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Jefatura de desarrollo del juego organizado • Linda Zayas-Palmer

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre y Jason Tondro

Jefatura de diseño de Starfinder • Joe Pasini

Desarrollo sénior de Starfinder • John Compton

Desarrollo de la Sociedad Starfinder • Thurston Hillman

Diseño • Logan Bonner, Liz Liddell y Mark Seifter

Jefatura de redacción • Judy Bauer

Redacción • James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng y Lu Pellazar

Dirección artística • Kent Hamilton y Sonja Morris

Diseño gráfico sénior • Emily Crowell y Adam Vick

Producción artística • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de programación • Glenn Elliott

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Jefatura de relaciones públicas • Aaron Shanks

Producción de medios sociales • Payton Smith

Jefatura de servicio al cliente y community manager • Sara Marie

Jefatura de operaciones • Will Chase

Jefatura del juego organizado • Tonya Woldridge

Recursos humanos • Angi Hodgson

Contabilidad • William Jorenby

Entrada de datos • B. Scott Keim

Jefatura de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo sénior de software • Gary Teter

Coordinación de la tienda Web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan

y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand

y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee,

Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Director de la línea • Joaquim Dorca

Traducción y coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Revisor • Luis M. Rebollar

Editora • Vanessa Carballo

Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol Pathfinder (Segunda edición).

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de Juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Pathfinder Gamemastery Guide © 2020, Paizo Inc. Paizo, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, el logo Pathfinder, la Sociedad Pathfinder, Starfinder y el logo Starfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el logo de la P de Pathfinder, Pathfinder Accessories, el Juego de cartas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Adventure Card Society, las Sendas de aventuras Pathfinder, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, el Juego de rol Pathfinder, Pathfinder Tales, las Sendas de aventuras Starfinder, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, el Juego de rol Starfinder y la Sociedad Starfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.; Traducción: Jordi Zamarreño.

Impreso en Lituania

INTRODUCCIÓN

LAS BASES DE LA DIRECCIÓN DE JUEGO

HERRAMIENTAS

SUBSISTEMAS

VARIANTES DE LAS REGLAS

GALERÍA DE PNJs

GLOSARIO E ÍNDICE

¡HAZ MÁS TUYA TU PARTIDA!

Como Director de juego de una campaña de *Pathfinder*, tú eres el arquitecto de las aventuras de tus jugadores, una responsabilidad gratificante, pero a veces muy exigente. ¡Con este libro, tu trabajo será mucho más fácil! Tanto si creas tus propios monstruos y aventuras, como si buscas nuevos subsistemas para representar persecuciones cinemáticas o infiltraciones tensas, o si simplemente quieres acelerar tu partida con decenas de PNJs listos para la acción, ¡la *Guía de dirección del juego* lo tiene todo!



paizo.com/pathfinder

PATHFINDER



8 436589 625259

PF2017
Impreso en Lituania
Printed in Lithuania