



GANAR, PERDER O EMPATAR

REGLAS AMPLIADAS DE HABILIDADES

Basado en un artículo del Liber Fanatica vol. III por Jude Hornborg

Escrito por Simon Sullivan - Traducido por Enderhammer

Las habilidades de la segunda edición de Warhammer fueron diseñadas para utilizar una mecánica universal. Esto hizo que fueran más fáciles de memorizar, a expensas de ciertos detalles. En algunos casos, los niveles de competencia fueron reducidos significativamente respecto a la primera edición, dando como resultado mayores tasas globales de fallo. Afortunadamente, los resultados de las tiradas y los modificadores de dificultad se dejaron sin límite fijo, posibilitando a cada Director de Juego retocar los resultados a la medida de su propia visión del mundo de Warhammer. Este artículo restaura parte de los detalles que fueron eliminados de las reglas de habilidades, mientras se mantiene intacta la mecánica universal de la nueva edición.

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS

Las siguientes tablas ofrecen una guía para determinar la Dificultad de las Tiradas (WJDR, pag. 89), listando varios ejemplos de Tareas de Dificultad Normal para cada habilidad.

Nota: Las Tareas Normales no comportan ningún modificador a una tirada de habilidad base. Puedes ajustar las Tareas Normales listadas para que encajen con tus gustos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los resultados listados en la Tabla de Grados de Éxito y Fracaso asumen estas premisas. Donde son relevantes, también se incluyen ejemplos de tareas que son Éxito Automático.

| GRADOS DE EXITO Y FRACASO | | |
|---------------------------|-------------------|---------|
| Resultado | Porcentaje | Grado |
| Crítico | Pasado por 30+ | 3+ GDE |
| Éxito | Pasado por 0-29 | 0-2 GDE |
| Fallo | Fallado por 1-29 | 0-2 GDF |
| Fracaso | Fallado por 30-59 | 3-5 GDF |
| Pifia | Fallado por 60+ | 6+ GDF |

Un método más sencillo alternativo al sistema de Grados de Éxito y Fracaso es considerar sólo los resultados de Crítico, Éxito, Fracaso y Pifia. Un Éxito o un Fracaso se logran de la forma habitual. Un Crítico se consigue sacando dobles en los dados (11, 22, etc) por debajo del porcentaje de habilidad, mientras que una Pifia ocurre sacando dobles por encima de dicho porcentaje. Lo elegante de este método es que no importa lo bueno o malo que sea un PJ; siempre tiene aproximadamente un 10% de sacar un crítico o una pifia. Pero para que esto sea correcto, el resultado 00 se debe considerar cero, y no cien, es decir que el rango porcentual estará entre 00 y 99; si no se hiciera así, sino usando el rango habitual de 01 a 100, la distribución de dobles se concentraría en el segmento alto de la escala (99, 00) y la probabilidad de pifia sería mayor para cualquier porcentaje de habilidad.

Después de hacer una tirada de habilidad, calcula el Grado de Éxito o Fracaso (GDE) (WJDR, pag. 89) y consulta la habilidad apropiada. Si esto te resulta excesivamente costoso en tiempo, puedes reservar el sistema GDE sólo para tiradas importantes. Una vez que los jugadores adquieren el hábito de calcular el GDE probablemente descubrirás que no cuesta tanto como parece. Incluso puede que quieras imprimir una copia de la Tabla GDE para tus jugadores.

Nótese que en algunos casos, “Fallo” es interpretado como “Fallo menor” o “casi Éxito”.

La posibilidad de conseguir un éxito Crítico es un buen incentivo para que los jugadores usen el sistema GDE. Por otro lado, muchos de los resultados de Pifia tendrán terribles consecuencias para los personajes, permitiendo al Director de Juego (DJ) penalizar el fracaso mientras se maldice a los dados por la mala suerte.

Por supuesto, muchos casos no merecerán tales desenlaces extremos, y el DJ deberá usar el sentido común al decidir si ignora los resultados aberrantes (teniendo en cuenta la física sombría de Warhammer).

A continuación se expone un estudio pormenorizado de todas las habilidades, por orden alfabético. No obstante, la definición de cada habilidad sigue siendo la que consta en el básico de WJDR.

Nota: A lo largo del texto se emplean las abreviaturas de los siguientes libros de Warhammer:

- WJDR – Warhammer, El Juego De Rol
- AVM – Arsenal del Viejo Mundo
- BVM – Bestiario del Viejo Mundo



ACTUAR (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: Empatía

Talentos asociados: Contorsionista, Imitador

Tareas Normales:

- Impresionar a la voluble Baronesa con un poema
- Hacer malabares con bastones en un mercado abarrotado

Crítico **Tocar en la calle:** gana 1D10 chelines
Entretener: suma +20 a posteriores tiradas de **Em** con esa audiencia

Éxito **Tocar en la calle:** gana 1D5 chelines
Entretener: suma +10 a posteriores tiradas de **Em** con esa audiencia

Fallo **Tocar en la calle:** gana 1D10 peniques
Entretener: sin efecto

Fracaso **Tocar en la calle:** sin ganancias, y la guardia echará al cantante ó los lugareños le tirarán comida podrida
Entretener: la audiencia piensa que el artista es un patán sin talento, -10 a tiradas de **Em**.

Pifia **Tocar en la calle:** la guardia arrestará al cantante por disturbios ó los lugareños atacarán/romperán los instrumentos o herramientas del cantante
Entretener: la audiencia piensa que el artista es pretencioso o subversivo, y lo ignorarán ó denunciarán a las autoridades

Dificultad de las Tiradas: La dificultad puede depender de cualquier éxito o fracaso previo en la actuación. Actuar repetidamente en la misma localización puede acarrear penalizaciones si la multitud se acostumbra y, por ende, se aburre con la actuación. La disposición de la audiencia también es un factor; actuar en algo parecido a una taberna puede ser una tarea de Rutina, mientras que tratar de entretener a una dama de la corte puede ser una tarea Difícil.

Tiempo de las Tiradas: Tocar en la calle es habitualmente trabajo de todo un día. Cuando se actúa, el actor trata de impresionar a un individuo o grupo específico para conseguir su favor posterior. Entretener requiere típicamente 10 o más minutos.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, sin embargo, los efectos de la tirada fallida aún se aplican. Se puede hacer una tirada de Actuar por día en ciudades y pueblos para ganarse la vida tocando en la calle. Las tiradas fallidas de Entretener pueden acarrear modificadores negativos acumulativos basados en el GDE.



ADIESTRAR ANIMALES

Tipo: Avanzada

Característica: Empatía

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

Ver debajo

Crítico *Progreso rápido* – reducir el tiempo de entrenamiento en 2 semanas (trucos simples requieren solo 1 día)

Éxito *Progreso firme* – reducir el tiempo de entrenamiento en 1 semana

Fallo *Progreso lento* – no reducir el tiempo de entrenamiento

Fracaso *Malos hábitos* – sumar 1 semana al tiempo de entrenamiento

Pifia *¡Auch!* – El animal huye, ataca/hiere al entrenador, ó se hiere a sí mismo seriamente

Dificultad de las Tiradas y Tiempo de las Tiradas: *Tirar una vez por semana:* se requiere 1 éxito para trucos simples, 3 para moderados y 10 para difíciles (WJDR, pag. 91). Además, la dificultad de cada tarea semanal depende del tipo de entrenamiento y del animal a entrenar, como sigue:

Tarea Simple (1 semana): Entrenar a un perro a sentarse, ir por algo o volver (Normal). Entrenar a un caballo de tiro o mula a tirar de cargas o carretas (Rutina). Domar un caballo salvaje (Desafiante).

Tarea Moderada (3 semanas): Entrenar pichones para enviar mensajes entre 2 puntos (Normal). Entrenar a un caballo sin domar para ser montado (Normal). Entrenar a un perro para custodiar/luchar o para rastrear/cazar (Normal). Entrenar a un animal salvaje para que haga tareas básicas, Ej., a un oso para que baile (Desafiante).

Tarea Difícil (10 semanas): Entrenar a un caballo apropiado para ser un caballo de guerra (Normal). Entrenar a un animal salvaje, como un lobo o un oso, a luchar o custodiar (Desafiante). Entrenar a un Grifo o Wyverna a custodiar y luchar (Difícil). Entrenar a un Grifo o Wyverna a portar un jinete (Muy difícil).

Reintentar Tirada Fallida: Sí, ya que se requiere un número de tiradas exitosas para que un animal sea entrenado.

Notas: El DJ puede requerir al menos un grado de dominio para entrenar animales desobedientes (Ej. gatos) o monstruos (Ej. grifos). Solo los animales con **Int 6** o mayor pueden ser entrenados.



BUSCAR

Tipo: Básica

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Experto en Trampas

Tareas Normales:

- Encontrar una puerta secreta trampa
- Localizar un libro único en una estantería de cientos

Éxito Se encuentra un artículo, más otro por cada GDE (si es aplicable)

Fracaso No se encuentra nada

Dificultad de las Tiradas: Depende de muchos factores: tamaño del artículo buscado, visibilidad, distancia al artículo, iluminación, climatología, etc. El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.

El talento *Experto en Trampas* añade un +10 cuando se buscan trampas.

Tiempo de las Tiradas: Buscar en una habitación pequeña (4x4) lleva 1 minuto; si se hace aprisa, con descuido y ruido, el tiempo se reduce a la mitad, aunque se multiplica por 2 o más si se hace con sumo sigilo.

Reintentar Tirada Fallida: Sí.

Notas: El DJ puede querer hacer él mismo en secreto las tiradas de sus jugadores.

CARISMA

Tipo: Básica

Característica: Empatía

Talentos asociados: Etiqueta, Callejeo, Don de gentes, Intrigante, Orador experto.

Tareas Normales:

- Convencer a la guardia de hacer la vista gorda por un crimen menor
- Seducir a la hija del granjero
- Calmar a un grupo de niños histéricos

Crítico Sin tirada de **V** para resistirse. Se ganan beneficios adicionales del sujeto

Éxito **Carisma** o **Engaño** exitoso; posible tirada de **V** para resistirse si es apropiada

Fallo **Carisma:** petición denegada; nuevos intentos a **Em** -10 usando un enfoque diferente
Engaño: el sujeto duda; no son posibles intentos posteriores

Fracaso **Carisma:** petición denegada categóricamente; no son posibles posteriores intentos
Engaño: el sujeto duda, y podría acusar al PJ de pleitista o intentar contra-engañarle

Pifia **Carisma:** el sujeto se ofende por la petición; -20 a futuras tiradas de **Em**

Engaño: el sujeto reacciona violentamente o intenta que arresten al PJ.

Dificultad de las Tiradas: Depende de la actitud del sujeto hacia el personaje, y puede ser modificada también mediante el Soborno (ver más abajo). El DJ

también querrá alterar el modificador de dificultad según la solidez de los argumentos y la interpretación del jugador.

Tiempo de las Tiradas: Una prueba estándar de Carisma lleva al menos 1 minuto. Una prueba apresurada se puede hacer como *acción completa*, pero tiene una penalización de -20 en la tirada de Carisma.

Reintentar Tirada Fallida: Generalmente sí cuando se usa el Carisma, aunque tras cada fracaso las tiradas posteriores sufren una penalización acumulativa de -10. Las pruebas de Engaño no pueden volverse a intentar tras un fallo.

Carisma y Cotilleo – Actitud

La dificultad de las tiradas basadas en la actitud (de más a menos hostil) de la víctima es:

- *Hostil* (Ej. Se arriesga a herir, interferir, recriminar o huir del PJ) – Muy difícil
- *Enemistoso* (Ej. Desea ver al PJ enfermo, o le insulta o sospecha de él) – Difícil o Desafiante
- *Indiferente* (Ej. No se preocupa del estado del personaje) – Normal
- *Amistoso* (Ej. Desea el bien del PJ, o una buena relación del PJ) – Rutina o Fácil
- *Cordial* (Ej. Se arriesga por ayudar al PJ, es un compañero o amigo que protege al PJ) – Muy fácil.

Carisma y Cotilleo – Soborno

Los personajes pueden endulzar sus pruebas de Carisma (excepto Engaño) o de Cotilleo con oro. Un soborno apropiado añade un +20 a las tiradas de Carisma, y un soborno barato añade solo un +10 (ver más abajo). Sobornos de menos de la mitad de la cantidad sugerida no tienen efecto, y pueden incluso ofender al receptor, mientras que el doble de dicha cantidad puede otorgar un +30 a la tirada. Hay que recordar que algunos PNJs son insobornables (con dinero).

- *Tarea pasiva* (Ej. Hacer la vista gorda por una discrepancia) – 1 COs
- *Tarea activa* (Ej. Dejar una puerta abierta, revelar los hábitos o localización de alguien,...) – 4 COs
- *Acto Criminal menor* (Ej. Robar a un empleado o confidente, revelar información menor,...) – 20 COs
- *Acto Criminal* (Ej. Robar artículos o revelar información de valor obvio,...) – 40 COs
- *Acto Criminal mayor* (Ej. revelar secretos de estado, conspiración para matar,...) – 80 COs o más

Multiplicadores del Soborno (por Clase Social):

Campesinos/Mendigos – x1/2 o x1/4

Burgueses / Militares – x1

Mercaderes / Nobleza – x2, x3 o x4





CARISMA ANIMAL

Tipo: Avanzada
Característica: Empatía
Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Obtener una reacción neutral de un gato domesticado
- Hacer que una mascota personal ejecute trucos simples

Tareas Normales:

- Evitar que un perro guardián ladre
- Calmar a un ciervo asustado

Crítico El animal fraterniza con el PJ y obedecerá órdenes simples expresadas mediante lenguaje corporal

Éxito El animal obedece la petición inicial

Fallo El animal no se inmuta, pero tampoco ataca

Fracaso El animal no obedece y puede atacar al PJ si tiene una inclinación natural a hacerlo

Pifia El animal ataca ferozmente, ladra o ruge o chilla más que antes, o huye despavorido

Dificultad de las Tiradas: Las tiradas sólo se requieren para animales salvajes o irascibles. Los animales domésticos son “encantados” automáticamente como si se hubiera sacado un *Crítico*. Los animales mejor entrenados o los que hayan sido sobresaltados requerirán tiradas más difíciles. Los animales pobremente entrenados o los drogados/hambrientos tienen tiradas más fáciles.

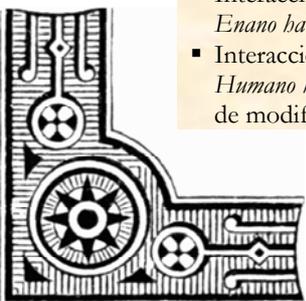
Tiempo de las Tiradas: “Encantar” a un animal es una *acción completa*, o como *media acción* puede combinarse con *media acción de Desplazamiento* con una penalización de -10 para acercarse al animal o tratar de dejarlo atrás.

Reintentar Tirada Fallida: Sí. Las tiradas falladas pueden reintentarse hasta que el animal se vuelva hostil o huya.

Carisma y Cotilleo – Raza

Un cierto grado de racismo existe en el Viejo Mundo. Aunque no es infrecuente, la interacción racial no es la norma en muchas ciudades y pueblos. La dificultad de las tiradas basadas en la raza del PJ y la víctima es:

- Interacción entre razas diferentes no hostiles (Ej. *Humano hablando con Enano o Elfo*) – -10.
- Interacción entre razas diferentes y enemigas (Ej. *Enano hablando con Elfo, Humano hablando con Goblinoide*) – -20.
- Interacción entre razas diferentes y hostiles (Ej. *Enano hablando con Goblinoide*) – -30.
- Interacción en el lenguaje nativo de la víctima (Ej. *Humano hablando con Enano en Kbazalid*) – hasta +10 de modificador.



CANALIZACION

Tipo: Avanzada
Característica: Voluntad
Talentos asociados: Afinidad con el Aethyr

Tareas Normales: N/A

Crítico *Domínio de los Vientos:* gana un modificador de Mag x2 a la siguiente tirada de hechizo (ver abajo)

Éxito *Control de los Vientos:* gana un modificador de Mag x1 a la siguiente tirada de hechizo

Fallo *Sin efecto:* el lanzamiento de hechizo prosigue normalmente

Fracaso *Distraído por los Colores:* la canalización requiere una acción completa, después el lanzamiento prosigue normalmente

Pifia *Viento Enconado:* la canalización requiere una acción completa, produce una Manifestación Menor del Caos, y después el lanzamiento prosigue normalmente

Tiempo de las Tiradas: La Canalización normalmente requiere media acción, y la siguiente acción debe ser un lanzamiento de hechizo.

Notas: Si se usan reglas alternativas de Canalización para efectos variables de hechizos, la dificultad de las tiradas depende del número deseado de efectos. En este caso, un Éxito Crítico otorga un efecto adicional (que podría incluir un modificador de **Mag** x2).

CHARLATANERIA

Tipo: Avanzada
Característica: Empatía
Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Distracer a la guardia con preguntas sin sentido sobre la dirección de una calle
- Retener a un asaltante con comentarios absurdos sobre su vestimenta
- Confundir a un oponente en combate (ver abajo)

Crítico El sujeto está inactivo por un número de asaltos igual al GDE (tirada de Voluntad para evitarlo), o 1 asalto automáticamente (sin tirada de **V** posible)

Éxito El sujeto está inactivo por 1 asalto si falla la tirada de **V**

Fallo Sin efecto

Fracaso El sujeto piensa que el charlatán es un excéntrico (-10 a futuras tiradas de **Em**)

Pifia El sujeto se asusta u ofende; ataca inmediatamente, escapa o informa a las autoridades de comportamiento antisocial

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende del grado de sospecha que el sujeto tiene del charlatán, aunque la mayoría de tareas pueden considerarse Normales. Tratar de distraer a un diligente y disciplinado guardia a las puertas del castillo puede ser una tarea Difícil. Los sujetos hostiles no pueden verse afectados normalmente por la Charlatanería, aunque, a discreción del DJ, la Charlatanería puede usarse en combate como una acción de *Finta* (ver más abajo).



Tiempo de las Tiradas: Una tirada de Charlatanería fuera del combate es una *acción completa*, aunque el charlatán debe permanecer “metido” en la acción mientras el sujeto esté siendo afectado por la charla.

Reintentar Tirada Fallida: Generalmente no. Una tirada fallida o exitosa de Charlatanería hace que sea demasiado sospechoso que el PJ lo intente otra vez en las mismas circunstancias.

Notas: A discreción del DJ, la Charlatanería puede usarse en combate como una *Finta (media acción)*, con una tirada enfrentada de Charlatanería contra **Voluntad** en lugar de la normal tirada enfrentada de **Habilidad de Arma**. La Charlatanería puede usarse para insultar y confundir a un único objetivo, aunque cada intento, sea exitoso o no, se hace un nivel más difícil a medida que el sujeto se cabrea más y más. Los sujetos de la Charlatanería sufren un -20 a las tiradas de Percepción. Fuera del combate, se puede afectar a un sujeto por cada 10 percentiles de **Em** (WJDR, pag. 92)

CODIGO SECRETO (VARIOS)

Tipo: Avanzada
Característica: Inteligencia
Talentos asociados: No

| | |
|--|---|
| Tareas de éxito automático: | |
| ▪ Leer un obvio código secreto que no está escondido | |
| Tareas Normales: | |
| ▪ Grabar una discreta pero legible advertencia en un árbol | |
| ▪ Reconocer una advertencia grabada discretamente en el tronco de un árbol | |
| Crítico | El PJ puede recabar información adicional del código |
| Éxito | El código es transmitido/interpretado con éxito |
| Fallo | Sólo lo esencial del código es transmitido o interpretado, pero no su naturaleza exacta |
| Fracaso | El código es completamente ilegible |
| Pifia | El código es malinterpretado o transmitido con comprometedoras o malintencionadas consecuencias |

Dificultad de las Tiradas: En condiciones normales no es necesaria una tirada si el lector comprende el código secreto y el código fue escrito de forma obvia. Para escribir un código de forma discreta, es decir que sólo se detecta con una tirada de Percepción o Código Secreto, sí es necesaria una tirada. También se requiere tirada para entender un código secreto que ha sido escrito discretamente por otro. Descifrar un código particularmente dañado puede ser una tarea Desafiante o Difícil.

Tiempo de las Tiradas: Dado que los códigos secretos son usualmente breves, leer un código es normalmente una *acción completa*. Escribir o grabar un código secreto lleva típicamente un minuto o dos.

Reintentar Tirada Fallida: No. Un código malinterpretado no puede ser reinterpretado con otra tirada, en tanto que un error al escribir un código no es aparente para su creador.

Notas: El DJ puede querer hacer las tiradas de Código Secreto en secreto (valga la redundancia).

CONducIR

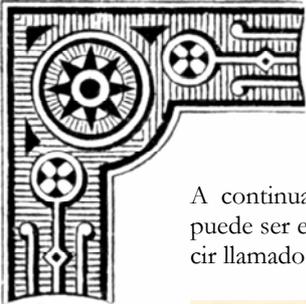
Tipo: Básica
Característica: Fuerza
Talentos asociados: No

| | |
|---|--|
| Tareas de éxito automático: | |
| ▪ Conducir un carro por un carretera seca | |
| ▪ Enganchar un animal de tiro a una carreta o vagón | |
| Tareas Normales: | |
| ▪ Girar un vagón más de 90° en un solo asalto | |
| ▪ Circular por un camino lleno de baches | |
| Crítico | El PJ mantiene el control y es libre de hacer otras acciones simultáneamente, o gana un M +1 temporalmente |
| Éxito | El PJ mantiene el control con cierto esfuerzo |
| Fallo | El vehículo se tambalea, causando que los objetos no asegurados se suelten. Los pasajeros deben tirar por Ag o perder la estabilidad por 1 asalto; quienes estén de pie y fallen esta tirada caen fuera del vehículo. |
| Fracaso | Como un Fallo, además de que una rueda al azar sufre 1D10 Heridas sin contar el BR (ver WJDR pag. 120). El M del vehículo se reduce en 1 hasta que sea reparado. |
| Pifia | El vehículo colisiona (ver WJDR, pag. 120) |

Dificultad de las Tiradas: La calidad de la carretera influenciará la dificultad de las tiradas; una carretera bien pavimentada puede ser una tarea de Rutina, mientras que controlar un carromato en una carretera bacheada y embarrada puede ser una tarea Desafiante. La pobre visibilidad o la lluvia intensa pueden incrementar la dificultad un nivel (-10) o más.

Conducir normalmente requiere ambas manos. Las tiradas hechas con una sola mano sufren una penalización de -10. Se requiere una tirada independiente de Conducir para entrar en combate mientras se conduce un vehículo usando esta penalización de -10.





A continuación se presenta un ataque especial que puede ser efectuado con una tirada exitosa de Conducir llamado “Ataque de Rebasamiento”:

Ataque de Rebasamiento: cuando se realiza una *acción completa de movimiento* (2 medias acciones de Mover), usa la habilidad *Conducir* en lugar de la **HA** para rebasar a los oponentes en el camino. Un impacto exitoso causa daño igual al **BF** del animal en cabeza, y si hay 2 pares de bestias, tira por un segundo ataque; si ambos pares impactan, el oponente se lleva un daño adicional automático con la propiedad *Impactante*, usando el **BR** del carro como modificador de daño (ver WJDR, pag. 120). Los ataques de *Rebasamiento* pueden ser evitados con una tirada de **Ag**, pero no pueden ser parados. El movimiento durante este ataque debe ser en línea recta.

Tiempo de las Tiradas: Una tirada para impedir la colisión ocurre usualmente durante el total del asalto como una *acción completa*. Durante el combate, o cuando el vehículo se mueve más rápido que el paso, pueden intentarse otras acciones como recargar o atacar, en cuyo caso debe pasarse una tirada Desafiante de Conducir (debido al uso de una sola mano para conducir). Esto cuenta como *media acción*, aunque un *Crítico* reduce el tiempo a una *acción libre*.

Reintentar Tirada Fallida: No. Una tirada fallida resultará normalmente en un accidente u otro suceso indeseable.

Notas: Para *Vehículos* y *Combate Vehicular*, ver AVM, pags. 86-87.

CONSUMIR ALCOHOL

Tipo: Básica

Característica: Resistencia

Talentos asociados: No

Ver WJDR, pag. 115 o AVM, pag. 61
(NdT: ambos libros dicen lo mismo.)

COTILLO

Tipo: Básica

Característica: Empatía

Talentos asociados: Etiqueta, Callejeo

Tareas de éxito automático:

- Obtener una información local inocua y ampliamente conocida en una taberna (no incluiría rumores específicos)

Tareas Normales:

- Obtener información sobre un PNJ principal
- Conocer el paradero del gremio local de ladrones

| | |
|----------------|--|
| Crítico | Las últimas noticias y rumores, además de cualquier cuestión específica serán respondidas con la mayor precisión posible |
| Éxito | Las últimas noticias y rumores, además de la respuesta a una cuestión específica |
| Fallo | Una sola noticia, que puede ser una mentira deliberada o completamente irrelevante |
| Fracaso | El PJ es ignorado groseramente, ó amenazado o engañado si el PNJ es hostil |
| Pifia | El PJ es denunciado a las autoridades o enemigos por fisgón, ó es atacado en el acto |

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende de la actitud del sujeto hacia el PJ, y también se puede modificar con sobornos (ver recuadros más arriba). El DJ también puede modificar la tirada de acuerdo a la actuación del PJ.

La sensibilidad de los rumores debería ser tenida en cuenta. Los rumores inofensivos sobre sucesos locales pueden ser una tarea Muy Fácil, mientras que los rumores sobre un sospechoso de brujería serían una tarea Desafiante. Para encontrar un rumor o información específica (Ej. el horario de la guardia del castillo) o un artículo específico (Ej. un mapa del castillo dibujado a mano por un sirviente), las tiradas deberían ser Dificiles o Muy Dificiles, especialmente si está claro que los motivos del PJ pueden poner al informante en apuros.

Tiempo de las Tiradas: Se hace una tirada por cada 4 horas de interacción. Este tiempo incluye el dar vueltas haciendo amigos y contactos, parando en bares (sobornando a la muchedumbre con alcohol), etc

Reintentar Tirada Fallida: Sí, pero cada tirada lleva su tiempo. Más aún, el PJ puede llamar la atención si persigue repetidamente cierto tipo de información.





CRIAR ANIMALES

Tipo: Básica
Característica: Inteligencia
Talentos asociados: No

| | |
|---|---|
| Tareas de éxito automático: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Alimentar y asear a un animal domesticado Juzgar las afirmaciones de un tratante de caballos | |
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar una rara enfermedad Usar una técnica de aseo avanzada | |
| Crítico | Diagnosis: se conoce un oscuro pero efectivo tratamiento Aseo: el animal es “el mejor de la muestra” |
| Éxito | Diagnosis: se conoce un tratamiento común Aseo: +10 a tiradas de Actuar |
| Fallo | Diagnosis: no se conoce un tratamiento Aseo: -10 a tiradas de Actuar |
| Fracaso | Como arriba, además el animal sufre problemas digestivos, pérdida de pelo, ó sufre 1 Herida |
| Pifia | El animal es herido accidentalmente y sufre 1D10 Heridas ; no son posibles tiradas de Actuar |

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende principalmente del tipo de criatura que se cuida. Los animales domésticos comunes, como perros, caballos, y animales de granja, son tareas Normales, en tanto que animales más salvajes, como monos o loros, son Desafiantes. Los animales mayores y fantásticos, como Wyvernas, deberían ser tiradas Difíciles o Muy Difíciles. Una tirada de Rutina o Normal puede ser necesaria para determinar incluso el tipo de cuidados que requiere una criatura más exótica o fantástica.

Tiempo de las Tiradas: Diez minutos al día normalmente es suficiente para cuidar a un animal, incluyendo alimentarlo y acicalarlo. El diagnóstico o tareas avanzadas de aseo típicamente requieren media hora o más.

Reintentar Tirada Fallida: Sí para el aseo, volver a tirar es posible, aunque los fracasos pueden herir al animal o impedir que haga una buena actuación. Las tiradas de diagnóstico no pueden ser reintentadas. Las tiradas para determinar el tipo de cuidados que requieren las criaturas más exóticas o fantásticas no pueden ser repetidas, aunque una tirada de Sabiduría Popular o Académica también puede usarse si es pertinente.

Notas: El DJ puede querer hacer las tiradas de diagnóstico en secreto.

DISFRAZ

Tipo: Básica
Característica: Empatía
Talentos asociados: Imitador

| | |
|--|--|
| Tareas de éxito automático: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Posar con un disfraz simple sin llamar la atención de nadie a más de 4 metros | |
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Posar como un inválido o noble del mismo género Evitar ser reconocido por un cazarrecompensas que posee un boceto bien hecho del PJ | |
| Crítico | No se puede descubrir el disfraz a menos que se haga una inspección física |
| Éxito | Sólo una tirada enfrentada de Percepción puede descubrir el disfraz |
| Fallo | El contacto largo (2+ asaltos) a menos de 4 metros revela el disfraz; el contacto fugaz ya permite una tirada enfrentada de Percepción |
| Fracaso | El disfraz falla automáticamente a menos de 4 metros; los enemigos a 5-20 metros reciben una tirada enfrentada de Percepción |
| Pifia | El disfraz se desbarata en el peor momento, exponiendo al PJ instantáneamente |

Dificultad de las Tiradas: Una tirada no es necesaria normalmente si el PJ no llama la atención, permanece a más de 4 metros de cualquier observador, y no trata de suplantar a nadie. La corta distancia (menos de 4 metros) puede permitir una tirada enfrentada de Percepción para detectar el disfraz. La inspección física usualmente revela el disfraz automáticamente.

La dificultad de las tareas también dependen de cuánto se intenta cambiar la apariencia (las penalizaciones son acumulativas):

Disfrazado como un género diferente: -10

Disfrazado como una raza diferente: -10

Disfrazado como más joven o viejo: -10 por cada 10 años

Si el PJ está suplantando a un sujeto particular, aquellos que le conocen tienen un modificador a sus tiradas de Percepción. Más aún, se considera que sospechan del PJ automáticamente, así que independientemente de la distancia es necesaria una tirada de Disfraz. El modificador de Percepción depende del *grado de familiaridad*:

Conocido de vista: +10.

Amigos o socios: +20.

Amigos cercanos: +30.

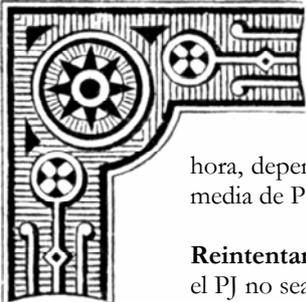
Íntimos: +40.

Un disfraz es sólo algo físico; puede ser necesario un éxito en Carisma y/o Actuar (Actor) con el talento Imitador para personificar a alguien de forma creíble.

Tiempo de las Tiradas: Crear un disfraz requiere 10 + 2D10 minutos de trabajo.

Usualmente, el sujeto hace una tirada enfrentada para ver a través de un disfraz inmediatamente al encontrarse con el disfrazado y cada hora posterior. Si el PJ se encuentra casualmente con muchos observadores, cada uno por poco tiempo, tira una vez por día u





hora, dependiendo del nivel de interacción, usando la media de Percepción del grupo.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, en tanto y en cuanto el PJ no sea detectado.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

ESCALAR

Tipo: Básica

Característica: Fuerza

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Tregar por una cuerda de nudos con una pared de apoyo

Tareas Normales:

- Tregar por un muro de entramado sin cuerda
- Agarrarse al fondo de un carruaje en movimiento

Crítico Buen progreso; la tirada del siguiente asalto es un éxito automático, ó el escalador gana **M+1** temporalmente

Éxito Escalada exitosa por este asalto

Fallo No hay progreso este asalto. Cualquier objeto portado en mano o inseguro puede caerse.

Fracaso El escalador resbala; si no saca una tirada Difícil de Escalar se cae. Si la saca, se desliza hacia abajo 1 metro y deja caer los objetos en mano o inseguros.

Pifia El escalador cae aparatosamente haciendo mucho ruido

Dificultad de las Tiradas: Depende de la inclinación, superficie, y actividad mientras se escala.

Ejemplos de dificultad incluyen:

Muy fácil: Tregar por una cuerda de nudos colgante.

Fácil: Tregar por una cuerda sin nudos con una pared de apoyo.

Rutina: Superficie con salientes en los que apoyarse, como una pared muy agreste o la arboladura de un barco.

Normal: Superficie con adecuados asideros para pies y manos (naturales o artificiales), como la de la piedra natural rugosa o un árbol, o una cuerda colgante.

Desafiante: Superficie con escasos asideros, como un acantilado de roca.

Difícil: Superficie con pobres asideros, como una pared de roca natural o el tronco de un árbol.

Muy Difícil: Amurada sin asideros para los pies, o con asideros estrechos e infrecuentes, como un muro de ladrillos o de argamasa rugosa.

Otros modificadores de dificultad acumulativos son:
+20, escalar una chimenea (artificial o natural) u otra localización donde el PJ puede sujetarse contra dos paredes opuestas.

+10, tregar por un rincón o esquina donde el PJ puede apuntarse contra paredes perpendiculares.

-10, superficie resbaladiza, como una pared legamosa.

Un PJ puede crear asideros martilleando clavijas (clavos de escalada, NdT.) en una pared. Hacerlo lleva

un asalto por clavija, y se necesita una por metro de distancia. Del mismo modo, un escalador con un hacha o similar puede cortar asideros en paredes de hielo o madera, o en árboles. Una pared con clavijas se reduce a una tarea Normal.

Una vez el PJ se ha caído se asume que no puede detenerse y el daño por caída se determina de manera usual (ver WJDR, pag.138). Se pueden hacer excepciones si el PJ cae cerca de una cuerda colgante u otra saliente (tarea Muy Difícil para detener la caída, calculando el daño normalmente), o si el PJ está resbalando por una pendiente (tarea Difícil, no se causa daño).

Un PJ puede intentar atrapar a otro PJ que cae dentro de su alcance con una tirada exitosa de **Agilidad**. Si tiene éxito, el atrapador debe pasar inmediatamente una tirada de Escalar con una penalización de -20 a la dificultad. Un éxito (o crítico GDE) indica que el PJ fue atrapado, un Fallo indica que no lo pudo alcanzar pero el atrapador no pierde su agarre a la pared o su posición, mientras que un Fracaso o Pifia indica que el atrapador no logra detener la caída del PJ y empieza a caer también. No se requiere tirada de **Agilidad** para PJs que están amarrados entre sí por una cuerda, pero el atrapador también cae si fallan, fracasan o pifian la tirada.

Tiempo de las Tiradas: Escalar bajo estrés o presión de tiempo requiere una nueva tirada cada asalto como *acción completa*. Atrapar a un PJ que cae es una *acción libre* y ocurre fuera del asalto del PJ.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, mientras el PJ no caiga.

Notas: Ambas manos deben estar libres para escalar, pero los PJs pueden agarrarse a una pared con una mano para realizar acciones que requieran sólo la otra mano.

ESCONDERSE

Tipo: Básica

Característica: Agilidad

Talentos asociados: Errante, Gato callejero, Pericia Subterránea

Tareas Normales:

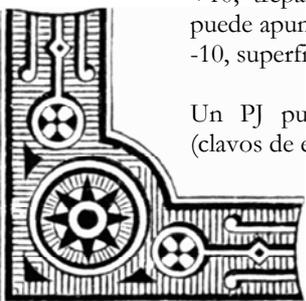
- Escondarse tras un cercado de setos poco tupido
- Borrar las huellas del paso (pisadas, olores...)

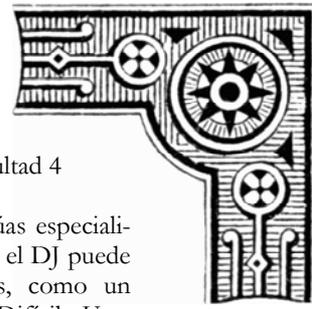
Éxito Tirada enfrentada de Percepción contra Escondarse. Compara los GDEs para deshacer empates. Un empate favorece al personaje que se esconde.

Fracaso se esconde.

Dificultad de las Tiradas: El movimiento del personaje o disparar armas de proyectil resulta en una penalización de -20 a las tiradas de Escondarse.

Escondarse depende de muchos factores: opacidad del escondite, visibilidad, iluminación, climatología, etc, El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.





Tiempo de las Tiradas: Usualmente Esconderse se considera *media acción* pero, en general, se asume que el PJ no hace nada sino intentar esconderse durante el asalto, sin embargo, las tareas que no requieren de movimiento, como recargar, pueden ser realizadas. El PJ puede combinar Esconderse con una *acción de movimiento* o un *ataque normal de proyectil*, en cuyo caso Esconderse pasa a ser nuevamente una *media acción* con la penalización dada más arriba (-20).

Reintentar Tirada Fallida: No, una vez descubierto, el PJ debe salir de la vista de quien lo busca antes de tratar de Esconderse de nuevo. Incluso si vuelve a Esconderse con éxito, el observador sabrá probablemente su localización general.

Notas: Para tiradas de Esconderse y Percepción en grupo, tira por la habilidad de Esconderse *más baja* del grupo oculto, y por la Percepción *más alta* del grupo observador.

ESQUIVAR

Tipo: Avanzada
Característica: Agilidad
Talentos asociados: No

| | |
|-----------------------------|---|
| Tareas Normales: N/A | |
| Éxito | Ver el WJDR, pag. 129, aunque el DJ puede considerar además que un GDE de Fallo (Fallado por 1-29) permite al PJ evadir parcialmente el golpe, reduciendo el daño en 1 punto. |
| Fracaso | |

FORZAR CERRADURAS

Tipo: Avanzada
Característica: Agilidad
Talentos asociados: Experto en trampas

| | |
|--|--|
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Forzar una cerradura falsa en una puerta común Forzar un pestillo simple en una puerta de establo Desarmar una trampa mecánica | |
| Crítico | Una cerradura simple se abre inmediatamente; a una compleja se le reducen 2 niveles de dificultad |
| Éxito | Una cerradura simple se abre en 1 minuto; a una compleja se le reduce 1 nivel de dificultad |
| Fallo | Sin éxito; puede intentarse otra vez |
| Fracaso | Sin éxito; no puede intentarse otra vez |
| Pifia | Sin éxito; no se puede intentar otra vez y la ganzúa se rompe o queda bloqueada en el mecanismo. Cualquier trampa se dispara y se produce ruido adicional. |

Dificultad de las Tiradas: El nivel de dificultad de una cerradura determina el número de tiradas exitosas necesarias para forzarla:

Cerradura Simple (puerta común): Dificultad 1
Cerradura Truculenta (cámara del noble): Dificultad 2
Cerradura Retorcida (cofre del tesoro): Dificultad 3

Cerradura Brillante (tesorería enana): Dificultad 4

Tratar de forzar una cerradura sin ganzúas especializadas normalmente es imposible, aunque el DJ puede decidir que usar ganzúas improvisadas, como un alambre retorcido, es una tarea Muy Difícil. Usar ganzúas de la mejor artesanía añade un modificador de +5.

Una cerradura herrumbrada aumenta la dificultad de -10 a -30%. La aplicación de aceite a una cerradura oxidada mejora la dificultad en +10. Nótese sin embargo que una cerradura herrumbrada probablemente sea vieja, y sería más fácil tratar de reventarla por la fuerza (tirada de F de +20 a +30).

Forzar Cerraduras también puede usarse para desarmar o inutilizar trampas mecánicas que hayan sido detectadas por una tirada exitosa de Percepción o Buscar. La dificultad para desarmar una trampa se basa en el GDE de la tirada de Poner Trampas. Las trampas mecánicas también pueden ser desactivadas con una tirada exitosa de Poner Trampas (ver más adelante). Cuando se intenta inutilizar una trampa, un Fracaso activará la trampa de forma usual, mientras que una Pifia hará que el PJ sea alcanzado automáticamente por la trampa.

Tiempo de las Tiradas: Se puede hacer un intento por minuto, aunque las cerraduras simples se abren en un asalto con un GDE Crítico. Una vez localizada, desarmar una trampa normal lleva un minuto.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, si el GDE lo permite.

HABLAR IDIOMA (VARIOS)

Tipo: Avanzada
Característica: Inteligencia
Talentos asociados: Imitador, Lingüística, Viajero curtido

| | |
|---|---|
| Tareas de éxito automático: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Conversar civilizadamente con otro personaje locuaz | |
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> Comunicar un mensaje complejo bajo estrés en una lengua no-nativa Entender a un hablante de una lengua no-nativa cuando está intentando deliberadamente no hacerse entender (Ej. en un interrogatorio, si el interrogador sabe que hablas su lengua) | |
| Crítico | Comunicación perfecta. Todas las tiradas sociales pueden hacerse normalmente |
| Éxito | El acento es apenas apreciable. Es posible realizar las tiradas de Disfraz, Carisma, Cotilleo y Mando |
| Fallo | El acento es obvio y la gramática es confusa. Es posible realizar las tiradas de Disfraz, Carisma, Cotilleo y Mando, pero a -20. |
| Fracaso | El habla es entrecortada y apenas coherente. Se puede comunicar información básica, pero las no es posible realizar las tiradas de Disfraz, Carisma, Cotilleo y Mando |
| Pifia | El habla es balbuceante y desatinada. No hay comunicación / tiradas sociales imposibles |





Dificultad de las Tiradas: Se asume que un PJ es competente en su lengua nativa (normalmente su lengua racial o regional), y no se requiere tirada para la comunicación. Toda lengua adicional se considera no-nativa, y los personajes deberán hacer tiradas de Hablar Idioma ocasionalmente.

El tiempo que lleva aprender un idioma adicional es igual a 12 meses, menos 1 mes por cada 10 percentiles completos de **Inteligencia**, y menos 1 mes por el talento *Lingüística*. Al final de este período, y tras el gasto de los puntos de experiencia apropiados (100 o 200), el PJ deberá hacer una tirada de Hablar Idioma: un Éxito significa que es razonablemente competente y sólo necesitará hacer tiradas de Hablar Idioma ocasionalmente; un Fallo indica que el PJ deberá hacer tiradas siempre que hable el idioma, hasta que pase una tirada hecha cada mes subsiguiente durante un año, hasta que el PJ se considere razonablemente competente y sólo necesite hacer tiradas de Hablar Idioma ocasionalmente.

Tiempo de las Tiradas: Es una *acción libre* durante cualquier conversación por uno o más asaltos.

Reintentar Tirada Fallida: No, excepto una vez al mes cuando se aprende una lengua (ver arriba).

HIPNOTISMO

Tipo: Avanzada
Característica: Voluntad
Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Hipnotizar a un sujeto sin objetos focales (solo con la voz y el contacto ocular)
- Hipnotizar a un sujeto durante una conversación cara a cara en una taberna ruidosa

| | |
|----------------|--|
| Crítico | El sujeto puede ser influenciado para cumplir una orden, incluso tras concluir la hipnosis. Además, puede preguntársele una cuestión por cada 10 puntos de V del hipnotizador |
| Éxito | Al sujeto puede preguntársele una cuestión por cada 10 puntos de V del hipnotizador |
| Fallo | Puede preguntársele sólo una cuestión |
| Fracaso | La hipnosis falla |
| Pifia | La hipnosis falla, pero el sujeto se percata del intento y puede tratar de embaucar al hipnotizador, aunque si posee una baja I es más probable que se vuelva hostil |

Dificultad de las Tiradas: Los sujetos involuntarios pueden resistir la hipnosis con una tirada exitosa de **Voluntad**. Para hipnosis cara a cara, el uso de un pendiente u otro objeto focal baja la dificultad a Rutina. Hipnotizar a un grupo de voluntarios es Desafiante si el tamaño del grupo es menor de lo que el hipnotizador puede manejar (**Em**/10 o mayor con *Don de Gentes* u *Orador Experto*), o de otro modo es Muy Difícil. Se requiere una tirada por cada miembro del grupo.



Tiempo de las Tiradas: Un número de *acciones completas* igual a la **V**/10 del blanco (redondeando hacia arriba). El tiempo de la tirada para grupos es de 3 minutos o similar.

Reintentar Tirada Fallida: Normalmente no para sujetos involuntarios. El Fallo en extraer información mediante hipnosis generalmente no tendrá éxito con intentos repetidos. Las tiradas pueden repetirse con voluntarios hasta que salga Pifia o el sujeto se aburra.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

INTIMIDAR

Tipo: Básica
Característica: Fuerza ó Empatía
Talentos asociados: Amenazador

Tareas de éxito automático:

- Convencer a un campesino de que revele información sin consecuencias para él mientras se lleva armadura completa, se alza una espada larga, y se le amenaza con un perro de guerra gruñón

Tareas Normales:

- Intimidar a alguien de igual potencia de combate para impedir el combate (**F**)
- Intimidar a alguien de igual potencia de combate para dejarle desprevenido (**F**)
- Amenazar con daño físico si no se revela un secreto (**F**)
- Amenazar con informar a las autoridades de una mutación menor (**Em**)

| | |
|----------------|---|
| Crítico | El oponente obedece las órdenes, y los oponentes más débiles ofrecen regalos ó favores adicionales en súplica |
| Éxito | El oponente no ataca, y los oponentes más débiles obedecen las órdenes |
| Fallo | Los oponentes más débiles paran por 1 asalto (o hasta 1 día en situación de no-combate) |
| Fracaso | El oponente ni se inmuta |
| Pifia | El oponente se enfurece, y ataca en el acto, ó trata de engañar al intimidador |

Dificultad de las Tiradas: Las tiradas contra personajes más débiles, como un escriba portando un montón de libros, pueden ser una tarea Fácil, mientras que contra personajes más fuertes, como un ogro cabreado, pueden ser Muy Difíciles. La “fuerza” relativa del oponente debe ser considerada, Ej.:

El blanco es mucho más pequeño y débil: Muy Fácil
El blanco es más débil y vulnerable, o ha presenciado violencia por parte del intimidador: Fácil

El blanco es vulnerable, o no quiere luchar: Rutina

El blanco tiene igual potencia de combate (más común): Normal

Intimidar al inicio de un combate puede retrasar el turno del oponente o impedir por completo el combate.

Intimidar durante el combate puede desmoralizar al oponente, reduciendo su efectividad de combate. El blanco sufre un -10 **HA/HP** con un Éxito, y un -10 **HA/HP** y la pérdida de *media acción* con un GDE



Crítico. Estas penalizaciones duran hasta el comienzo del siguiente turno del intimidador. Un grupo de blancos pueden ser intimidados a la vez, con tal que estén todos atacando al intimidador, aunque hay una penalización a la habilidad de -10 por cada blanco por encima del primero (no es necesario Intimidar a todos los blancos de un grupo; es a elección del intimidador).

Cuando se intimida mediante el chantaje durante un encuentro no-combativo, usa *Empatía* en lugar de *Fuerza*, y compara el estatus social y la credibilidad para determinar los modificadores apropiados.

Una tirada exitosa de **Em** niega el efecto de la Intimidación. Tira por cada oponente individualmente.

Tiempo de las Tiradas: La intimidación de no-combate lleva un minuto de chantajes/amenazas. Intimidar en combate (o justo antes) lleva *media acción*.

Reintentar Tirada Fallida: No. Los oponentes que resisten la Intimidación sólo pueden ser influenciados mediante Tortura (ver más abajo). La excepción es la Intimidación en combate, que puede ser reintentada, aunque cada fallo hace las siguientes tiradas un nivel más difíciles, ya que el oponente va ganando determinación.

JUGAR

Tipo: Básica

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Genio Aritmético

Tareas de éxito automático:

- Perder automáticamente la partida (si se posee la habilidad Jugar)

Tareas Normales: N/A

Éxito Los “jugadores” hacen tiradas enfrentadas (Jugar vs Jugar). Compara los GDEs para deshacer los empates, haciendo rondas de desempate a “muerte súbita” si es necesario.

Fallo

Dificultad de las Tiradas: No se aplican modificador o penalizaciones normalmente, aunque los modificador por hacer trampas o por jugar en un casino se dan a continuación:

La Casa: en un casino o sala de juegos, la casa añade 1D5x10 a su habilidad de Jugar (de 10 a 50, dependiendo del propietario).

Hacer trampas: los personajes con la habilidad de Jugar pueden intentar hacer trampas. Para ello, añade +20 a la habilidad. Los oponentes pueden detectar una trampa con una tirada enfrentada de Percepción contra la tirada de Jugar sin modificar del tramposo (es decir, sin incluir el +20). Los empates son para el tramposo. La habilidad de Jugar añade un +10 a las tiradas de Percepción para detectar posibles trampas.

Tiempo de las Tiradas: Una única tirada de Jugar lleva entre un asalto y 10 minutos, dependiendo del juego a que se juegue. Las rondas de desempate añaden tiempo extra.

Reintentar Tirada Fallida: No. Jugar es una tarea enfrentada; si es necesario se hacen rondas de desempate.

LEER/ESCRIBIR

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Lingüística

Tareas de éxito automático:

- Escribir una carta o leer un libro en cualquier lengua que el personaje hable

Tareas Normales:

- Escribir una carta bajo presión de tiempo con malas herramientas
- Interpretar la escritura garrapata de un loco

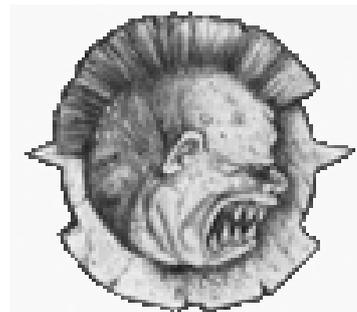
| | |
|----------------|--|
| Crítico | Leer: cada letra es perfectamente legible Escribir: tipografía elegante, gramática precisa y sin errores |
| Éxito | El mensaje global se entiende, pero algunas palabras están mal escritas o mal situadas |
| Fallo | Se entienden palabras sueltas, pero el significado global del mensaje es muy dudoso |
| Fracaso | Leer: no se entiende ninguna de las palabras Escribir: abundan los errores tipográficos y gramaticales; la letra es ilegible |
| Pifia | Leer: algunas palabras se entienden, pero se toman totalmente fuera de contexto, distorsionando su significado Escribir: los pocos pasajes legibles tienen un significado muy distinto al que el autor quería |

Dificultad de las Tiradas: En condiciones normales no es necesaria tirada alguna para leer o escribir en un idioma conocido.

Tiempo de las Tiradas: Leer o escribir una sola página puede llevar aproximadamente un par de minutos.

Reintentar Tirada Fallida: No.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.





LEER LABIOS

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Vista Excelente

Tareas Normales:

- Seguir una conversación susurrada desde una distancia de menos de 10 metros
- Entender el sordo murmullo de un débil moribundo

Crítico Cada palabra se entiende claramente, y se pueden detectar los acentos o connotaciones

Éxito La mayoría de las palabras se entienden; el conjunto se comprende bien

Fallo Solo se entienden algunas palabras sueltas; el conjunto es incomprensible

Fracaso No se entiende ninguna palabra

Pifia Unas pocas palabras se malinterpretan de forma catastrófica

Dificultad de las Tiradas: Depende de varios factores: visibilidad, distancia al blanco, iluminación, etc. El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.

Tiempo de las Tiradas: Normalmente, se hace una tirada tras cada asalto de conversación. Las tiradas que tengan éxito en sólo algunos asaltos reportarán sólo conversaciones incompletas. Por simplicidad, o para conversaciones particularmente largas, es mejor dividir la conversación en minutos, o hacer sólo una tirada de Leer Labios por cada personaje visible que participe en la conversación.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, en subsiguientes asaltos, aunque la conversación por ese asalto se ha perdido para el personaje.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.



LENGUA ARCANA (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Leer los contenidos de un grimorio escritos en una lengua arcana conocida
- Identificar un lanzamiento de hechizo de un saber mágico conocido

Tareas Normales:

- Leer un documento dañado o pobremente preservado
- Lanzar un hechizo recitando las invocaciones en susurros (ver más abajo)
- Identificar un lanzamiento de hechizo de un saber mágico desconocido
- Lanzar un hechizo de factor de dificultad 10, usando el texto original como referencia (ver más abajo)

Leer: cada palabra se entiende con meridiana claridad

Crítico **Hechizar por Libro:** ignora todas las Manifestaciones del Caos y la Cólera de los Dioses para este hechizo

Leer: la mayoría de las palabras se entienden; el conjunto se comprende bien

Éxito **Hechizar por Libro:** ignora el primer "1" para las Manifestaciones del Caos y la Cólera de los Dioses

Leer: solo se entienden algunas palabras sueltas; el conjunto es incomprensible

Fallo **Hechizar por Libro:** el hechizo se lanza con las restricciones listadas abajo, y sin beneficios

Fracaso **Leer:** no se entiende ninguna de las palabras **Hechizar por Libro:** el hechizo falla automáticamente debido a una página engomada o escritura borrosa.

Leer: algunas palabras se entienden, pero se toman totalmente fuera de contexto, distorsionando su significado

Pifia **Hechizar por Libro:** la página se agita justo cuando los Vientos están siendo controlados, rompiendo el hechizo. Tirar por las Manifestaciones del Caos y Locuras normalmente, pero el hechizo no funciona.

Dificultad de las Tiradas: Las tiradas son usualmente a dificultad Normal.

Tiempo de las Tiradas: Las tiradas de Lengua Arcana son *acciones libres* cuando se usan en conjunción con el lanzamiento de hechizos. Leer o escribir una sola página puede llevar aproximadamente un par de minutos. *Hechizar por Libro* añade *media acción*.

Reintentar Tirada Fallida: No.

Notas: Las Lenguas Arcanas incluyen el Viejo Slann, Enanil Arcano, Elfico Arcano, Mágico, Druídico, y Demoníaco, y no son usadas en textos o prosa estándar.

Normalmente se asume que el lanzador de un hechizo recita las invocaciones verbales en voz alta. Un lanzador de hechizos que desee susurrar las invocaciones debe pasar una tirada de Lengua Arcana a



dificultad Normal durante el lanzamiento o el hechizo falla automáticamente tras la tirada de Canalización.

Hechizar por Libro: Los Hechiceros y Sacerdotes con pergaminos de hechizos o libros de oraciones pueden usarlos como referencia cuando lanzan sus hechizos. Esto es más lento y menos eficaz que lanzar hechizos “sin libro”, pero es más seguro, y se reduce el riesgo de que ocurran Manifestaciones del Caos o la Cólera de los Dioses. La decisión de *Hechizar por Libro* debe tomarse antes de intentar la Canalización.

Se requiere una mano para sostener el libro o pergamino. Hay que tener en cuenta que algunos hechizos complejos requieren el uso de ambas manos, algunos libros son demasiado pesados para una sola mano, y que los ingredientes de algunos hechizos son difíciles de manipular mientras se sostiene un libro o pergamino. En estos casos, el volumen debe ponerse en el suelo o en un soporte (ciertos libros sagrados no deben tocar el suelo).

Efectos de *Hechizar por Libro*:

- Añade *media acción* al tiempo total de lanzamiento.
- Los personajes sufren un -20 a las tiradas de Percepción y Esquivar durante el lanzamiento.
- Reduce la tirada de Hechizo del personaje en 4, debido a la pesadez del lanzamiento y la monotonía de los versos.
- Hechizar por Libro no puede impedir las Manifestaciones del Caos causadas por Pifias de Canalización (ver la habilidad más atrás).

LENGUA SECRETA (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Comunicarse en condiciones normales por signos de manos o habla codificada

Tareas Normales:

- Comunicarse en el fragor de la batalla
- Transmitir un mensaje mientras se mantiene la discreción

| | |
|----------------|--|
| Crítico | El mensaje se transmite clara y rápidamente, y ninguna tirada de Percepción lo detectará |
| Éxito | La mayoría de las palabras se entienden; el conjunto se comprende bien |
| Fallo | Solo se entienden algunas palabras sueltas; el conjunto es incomprensible |
| Fracaso | El mensaje se pierde por completo |
| Pifia | El mensaje se malinterpreta de forma catastrófica o embarazosa |

Dificultad de las Tiradas: Bajo condiciones normales, no es necesario realizar una tirada si el destinatario comprende la Lengua Secreta. Un observador casual podrá darse cuenta de la comunicación, pero no entenderá lo que se dice. Alguien que desee co-

municarse discretamente debe hacer la tirada de Lengua Secreta, y los observadores casuales deben tirar por Percepción para detectar el diálogo.

Tiempo de las Tiradas: Depende de la duración del diálogo.

Reintentar Tirada Fallida: Sí.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

MANDO

Tipo: Básica

Característica: Empatía

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Ordenar a los secuaces espiar a un PNJ menor
- Ordenar a los mercenarios que mantengan la posición en un puente durante la batalla

| | |
|----------------|--|
| Crítico | Los secuaces intentan cumplir las órdenes mucho más allá del deber. +10 a siguientes tiradas de Mando |
| Éxito | Los secuaces intentan cumplir las órdenes a rajatabla |
| Fallo | Los secuaces fallan en cumplir las órdenes por pereza o malentendido, y mentirán para cubrirse las espaldas |
| Fracaso | Los secuaces fallan como arriba, huyen o retornan más tarde de lo esperado, y pueden haber “perdido” los objetos confiados a su cargo. -10 a siguientes tiradas de Mando |
| Pifia | Los secuaces se rebelan violentamente, ó traicionan a los PJs ante sus rivales o las autoridades, y no regresan |

Dificultad de las Tiradas: Según modificadores de Lealtad (tiradas de dificultad), ver AVM, pag. 102.

Tiempo de las Tiradas: Las tiradas de Mando usualmente son *acciones libres*, tal y como las órdenes dadas en combate, u otras órdenes simples. Las órdenes más largas o farragosas, o la asignación de misiones requerirán mayores explicaciones (típicamente de varios minutos).

Reintentar Tirada Fallida: Sí, pero el fallo de la tirada no será aparente hasta que la tarea se haya incumplido, y los secuaces puedan tratar de ocultar sus fallos. El fallo de la tirada puede acarrear más modificadores de lealtad.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.





MONTAR

Tipo: Básica

Característica: Agilidad

Talentos asociados: Equitación acrobática

Tareas de éxito automático:

- Cabalgar un caballo al trote por una carretera
- Ensillar un caballo
- Montar y desmontar un caballo
- Atacar con una montura entrenada para el combate en vez de usar el ataque propio

Tareas Normales:

- Saltar una valla con la montura
- Disparar un arco mientras se controla la montura al galope
- Ejecutar un ataque de Atropellamiento (ver después)
- Atacar con una montura entrenada para el combate además de los ataques propios

Crítico Maniobra perfecta, y el jinete puede hacer otras acciones simultáneas o ganar un **M+1** temporalmente

Éxito Maniobra exitosa

Fallo Maniobra fallida. El corcel rehúsa saltar o galopar. No hay más acciones este asalto

Fracaso Maniobra fallida, y el corcel brinca en una dirección aleatoria durante un asalto. Tirada de Montar Fácil (+20) para permanecer montado (ver después)

Pifia Maniobra fallada, y el corcel brinca en una dirección aleatoria durante 1D10 asaltos. El jinete es lanzado de la silla, ó el corcel se queda cojitranco, ó se rompe una pata

Dificultad de las Tiradas: Bajo condiciones normales, no es necesario realizar una tirada para cabalgar a movimiento estándar. Los jinetes sin entrenamiento pueden cabalgar una pequeña montura, mula o pony de **M 6**, a velocidad de paso. Sobre monturas mayores, los no-entrenados pueden moverse a $\frac{3}{4}$ de velocidad (**M 6** para caballos) sin necesidad de tirar por Montar.

Cabalgar a lomo desnudo sin silla ni arnés impone una penalización de -10 a la tirada de Montar.

Normalmente se requiere el uso de una mano para guiar una montura (ver abajo).

Las siguientes maniobras especiales se pueden realizar con una tirada de Montar:

Ataque de Atropellamiento: cuando se ejecuta una *acción completa* de *Desplazamiento*, se puede usar la habilidad Montar en lugar de **HA** para atropellar a los oponentes en el camino. Un impacto exitoso causa daño por el valor de **BF** de la montura y acaba con el jinete lejos del combate si lo desea. Los ataques de Atropellamiento pueden ser evitados con una tirada de **Ag**, pero no pueden ser parados. El movimiento durante el atropello debe ser en línea recta. Con un resultado de Fracaso o Pifia, el jinete se queda trabado en combate y no termina la acción apartado de su objetivo.

Guiar con las Rodillas: normalmente se necesita una mano para dirigir una montura, pero también se puede guiar con las rodillas para permitir al jinete usar ambas manos, ya sea en combate o de otra forma. Al principio del turno, el jinete debe hacer una tirada de Montar como *acción libre* para guiar la montura con las rodillas: no es necesaria la tirada si la montura está quieta; si se mueve al paso o en combate la tirada es Fácil, y si se mueve al trote la tirada es Normal. Con un Fallo el jinete solo puede usar una mano ese asalto, ya que necesita la otra para controlar su montura. Un Fracaso o Pifia puede resultar en que el jinete cae de la montura. Nótese que una mano sosteniendo un escudo aun se puede usar para guiar al caballo, y no se requiere tirada en ese caso.

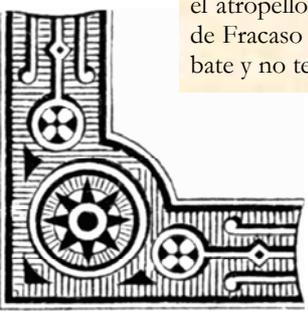
Históricamente hablando, el alcance de un arma grande es probable que fuera insuficiente a lomos de un caballo, y tuviera que ser usada a una mano contando con el movimiento del caballo para darle la necesaria inercia. Sin embargo, para el propósito de la mecánica de juego, hay que permitir que el arma a dos manos sea esgrimida con la maniobra *Guiar con las rodillas*.

Permanecer en la Silla: los jinetes que reciban *Heridas* mayores que su **BF**, o cuya montura se encabrita o brinca inesperadamente por una tirada fallida de *Miedo* o *Terror*, requieren una tirada Fácil de Montar para permanecer montados. Los jinetes que reciban un impacto Crítico deben pasar una tirada Normal a Desafiante para no caerse. *Permanecer en la silla* es una *acción libre*.

Combatir con un Caballo de Guerra: una montura no atacará normalmente a menos que sea entrenada. Una montura entrenada en la guerra no ataca automáticamente, sino que debe ser dirigida para ello mediante una *acción libre* con una tirada Normal de Montar, y que así pueda atacar normalmente por sí misma en adición a los ataques del jinete. El jinete puede caer de la montura con una tirada de Fracaso o Pifia, como se describió antes. Un jinete puede luchar con una montura de guerra, sin usar sus propios ataques, y sin necesidad de tirada, sólo dirigiendo su montura usando una *media acción*.

Cobertura: normalmente, un jinete no puede usar su montura como cobertura; el atacante decide si ataca al jinete o a la montura. Un jinete puede redirigir cualquier ataque cuerpo a cuerpo a la montura como *acción libre* mediante una tirada Difícil de Montar. El jinete puede caer de la montura con una tirada de Fracaso o Pifia, como se describió antes.

Caida suave: normalmente, un jinete recibe daño cuando cae de una montura en movimiento, o cuando la montura cae o resulta muerta (ver abajo). Con una tirada Difícil de Montar como *acción libre*, un jinete puede no recibir daño al caer saltando o rodando de la montura.





MOVIMIENTO SILENCIOSO

Tipo: Básica

Característica: Agilidad

Talentos asociados: Errante, Gato callejero, Pericia subterránea

Espolear la montura: un jinete puede espolear su montura para ganar velocidad con una media acción. Una tirada Desafiante de Montar exitosa hace que se incremente en 1 punto el **M** de la montura durante ese asalto, pero a costa de 1 Herida para la criatura. Un GDE Crítico permite al jinete incrementar el **M** de la montura en otro punto a expensas de otra Herida, o reducir la espoleada a una acción libre. El jinete puede caer de la montura con una tirada de Fracaso o Pífa, como se describió antes.

Controlar montura en Combate: normalmente, un jinete no puede hacer nada más en combate que controlar su montura si no está entrenada en combate con una *acción completa*, impidiendo que huya o que lo derribe. Sin embargo, una tirada Desafiante de Montar como *media acción* permite al jinete actuar normalmente, a pesar de controlar a una montura que no está entrenada en la guerra. El jinete puede caer de la montura con una tirada de Fracaso o Pífa, como se describió antes.

Tiempo de las Tiradas: Montar o desmontar de un caballo supone normalmente la *media acción* de Incorporarse/Montar. Otras tiradas son *acciones libres*, *medias acciones*, o *acciones completas*, como indiquen las descripciones individuales.

Reintentar Tirada Fallida: Una tirada fallada resultará normalmente en que el jinete cae de la montura, aunque las maniobras especiales pueden ser repetidas cada asalto.

Notas: Los jinetes que reciban **Heridas** mayores que su **BF**, o impactos Críticos, requieren una tirada de Montar para permanecer montados. Caerse de un caballo quieto normalmente no causa daño, pero hacerlo de un caballo en movimiento causa 1D10 **Heridas**, modificadas solo por el **BR**.

Los jinetes montados a caballo ganan un +10 a su **HA** en combate contra oponentes a pie.

Los jinetes que ataquen usando una acción de Carga a caballo pueden añadir el **BF** del caballo a la tirada de daño debido a la inercia acumulada.

Para monturas, ver BVM, pags. 121-123.



Tareas Normales:

- Avanzar a hurtadillas tras un guardia
- Amortiguar una caída

Éxito Tirada enfrentada de Percepción contra Movimiento Silencioso. Compara los GDEs para deshacer empates. Un empate va para el personaje con Movimiento Silencioso.

Fallo

Dificultad de las Tiradas: Es una tirada enfrentada contra la Percepción del “observador”. La dificultad está influenciada por la distancia, y el tipo de ruido, aunque puede haber otro tipo de modificadores de situación para ambas habilidades enfrentadas. El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.

Tiempo de las Tiradas: El Movimiento Silencioso se combina con una *media acción* de *Desplazamiento* estándar, y es entonces la única acción de movimiento posible en el asalto.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, aunque el personaje probablemente será detectado y el “observador” podría investigar el disturbio.

Notas: Para movimientos silenciosos en grupo, tira por la habilidad más baja del grupo en movimiento, y usa la habilidad de Percepción más alta del grupo “observador”.

NADAR

Tipo: Básica

Característica: Fuerza

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Nadar con ropa ligera en aguas calmas < 100 metros

Tareas Normales:

- Nadar a través de un canal frío y encrespado
- Nadar más de 100 metros en aguas calmas
- Nadar por la costa con las manos atadas

Crítico Nada perfectamente, y puede hacer otras acciones, ó gana un **M**+1 temporalmente

Éxito Nada exitosamente

Fallo Sin progreso. Requiere otra tirada de Nadar o empezar a ahogarse (WJDR, pag. 136)

Fracaso El nadador empieza a ahogarse de inmediato (WJDR, pag. 136)

Pífa El nadador inhala una bocanada de agua, cae inconsciente, y morirá en 2 minutos si no se le rescata.

Dificultad de las Tiradas: En aguas medianamente calmadas, las tiradas son Normales. En aguas bravas, las tiradas son Desafiantes, al igual que en rápidos o en ríos de cauce veloz. Las tiradas son de Difícil a





Muy Difícil en aguas tormentosas. Los objetos con flotabilidad, como un odre inflado, mejoran la dificultad a Rutina, mientras que soportes mayores, como una plancha de madera de un barco, harían la tirada entre Fácil y automática.

Una vez que un nadador ha empezado a ahogarse, sólo puede agitar violentamente los brazos en el agua. Cada minuto, además de su tirada de Asfixia (WJDR, pag. 136), puede intentar una tirada Difícil -20 de Nadar para recuperarse.

Un personaje que está bajo el agua, ya sea accidental o intencionadamente, debe retener la respiración y pasar una tirada de Asfixia cada minuto (WJDR, pag. 136). Si en cualquier minuto se realiza otra acción bajo el agua además de la *media acción de Desplazamiento*, la tirada de Asfixia se convierte en Difícil (-20).

Cada Punto de Armadura usado incrementa la dificultad por 5% (Ej. la armadura de mallas completa sin cuero da una penalización de -60). Si el PJ lleva armadura no hay tiradas de Nadar de éxito automático.

Tiempo de las Tiradas: Nadar es una acción de *Movimiento* o una acción de *Correr*. Si se toma como una *media acción de Desplazamiento*, el personaje es libre de hacer otra *media acción* en su turno. Se requiere un mínimo de *media acción* para mantenerse en el agua, incluso sin moverse. Se debe hacer una tirada por cada asalto o minuto, dependiendo de la necesidad narrativa. Una vez se produce un ahogamiento, hay que tirar por Nadar y por Asfixia cada minuto.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, aunque con penalización una vez el personaje se está ahogando.

Notas: Al nadar el **Movimiento** se divide a la mitad.

NAVEGAR

Tipo: Avanzada

Característica: Agilidad

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Navegar por un río o lago en calma

Tareas Normales:

- Vadear una tempestad moderada
- Virar más de 45° en un sólo asalto

| | |
|----------------|---|
| Crítico | Maniobra perfecta, y el navegante puede hacer otras acciones simultáneas o ganar un M+1 temporalmente |
| Éxito | Maniobra exitosa |
| Fallo | Maniobra fallida. El barco no se mueve, ó continúa en línea recta si la velocidad es suficiente. El tripulante no puede realizar acciones adicionales este asalto |
| Fracaso | El barco colisiona con un obstáculo cercano y sufre 2D10 daños menos BR . Si no hay obstáculos cerca, el barco hace agua y su M se reduce a la mitad hasta que se achique |
| Pifia | Un obstáculo cercano abre una brecha en el casco y el barco se va a pique en 2D10 asaltos. Si no hay obstáculos, el barco zozobra pero permanece a flote. |

Dificultad de las Tiradas: La presencia de tormentas, lluvia o mar rizada hace la tirada de Navegar Desafiante.

El siguiente ataque especial se realiza con una tirada exitosa de Navegar:

Brecha del Casco: si un solo impacto causa más de 10 *Heridas* al casco de un barco, se crea una brecha y se hunde en 2D10 asaltos.

Las embarcaciones no pueden virar más de 45° durante un mismo asalto (y requieren 1D5 asaltos para parar) a menos que se pase una tirada de Navegar.

Ataque de Embestida: cuando se realiza una *acción completa de Movimiento*, usa la habilidad Navegar en lugar de **HA** para embestir a los barcos en el camino. Un impacto exitoso causa daño con la propiedad *Impactante*, usando el **BR** del barco como modificador de daño (WJDR, pág. 119). El *Movimiento* durante este ataque debe ser en línea recta.

Tiempo de las Tiradas: La tirada para impedir una colisión o un naufragio normalmente ocurre durante todo un asalto como una *acción completa*. Un ataque de Embestida es una *acción completa*. Los personajes que deseen abandonar el control del barco actúan como es normal sobre una embarcación (ver AVM, pág. 87).

Reintentar Tirada Fallida: No. Una tirada fallida normalmente acaba en accidente u otro suceso inde-seable.





OFICIO (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: varía según el tipo

Talentos asociados: Artesanía enana, Dotes artísticas

| | |
|---|--|
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coser un chaleco de cuero usando herramientas pobres bajo presión de tiempo ▪ Realizar un extenuante trabajo de granja a lo largo de la temporada de cosecha | |
| Crítico | Manufactura: +1 a la calidad del producto Trabajo: productividad alta (2 o 3 veces lo normal), el empleador tomará nota |
| Éxito | Manufactura: ver abajo (calidad) Trabajo: productividad alta, termina el trabajo |
| Fallo | Manufactura: -1 a la calidad del producto Trabajo: productividad mediocre; no tan mal como para despedirle, pero se espera que el rendimiento mejore |
| Fracaso | Manufactura: -2 a la calidad del producto y una herramienta podría llegar a romperse Trabajo: productividad pobre y muchos errores llevan al despido si no se corrige inmediatamente |
| Pifia | Manufactura: nada se produce, los materiales se arruinan y una podría llegar a romperse Trabajo: realización terrible y errores de bulto llevan al despido inmediato, y posible lesión si el trabajo es peligroso |

Dificultad de las Tiradas: La dificultad y remuneración semanal por negocios en propiedad se encuentran en AVM págs. 91-93. Por el contrario, si el personaje es empleado, puede hacer una tirada de Trabajo una vez por día o semana, a discreción del DJ. En condiciones normales, el trabajador debería recibir un modificador de +20 o +30 si trabaja en su oficio en un entorno familiar. No se requiere tirar si el trabajador tiene más de 2 años de experiencia en su trabajo.

Manufactura: para explicaciones sobre la calidad del producto, ver el WJDR, pág. 105. La calidad del producto del artesano depende de su nivel de maestría:

Capaz: artículos de calidad normal

Maestría +10: artículos de buena calidad

Maestría +20: artículos de la mejor calidad

La *calidad* de las herramientas del oficio afectan a la dificultad de la tirada de Oficio:

herramientas de pobre artesanía: -10

herramientas de buena artesanía: +5

herramientas de la mejor artesanía: +10

Este modificador es acumulativo con el de calidad de la fragua usada, si es apropiado (ver el AVM, pág. 67)

Tiempo de las Tiradas: Depende del artículo a manufacturar. Una vez por día o semana para tiradas de Trabajo. Una vez por semana para tiradas de Ingresos (ver AVM, pág. 91-93).

Reintentar Tirada Fallida: No, con una tirada fallida el artículo es inútil, o bien tiene una utilidad limitada, y los componentes se gastan.

ORIENTACION

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Orientación, Genio aritmético

| | |
|--|--|
| Tareas de éxito automático: | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Viajar de pueblo a pueblo utilizando como referencia un mapa, un camino o un río | |
| Tareas Normales: | |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantener el curso en mar abierto usando un astrolabio o aparato similar ▪ Estimar el viaje a Praag en skis al final del invierno ▪ Viajar por tierra a través de bosque o sobre colinas sin perderse | |
| Crítico | Orientación clara. Saltarse la tirada para el siguiente día, ó llega antes de lo previsto |
| Éxito | Progreso normal |
| Fallo | Ligera desviación. Tirar en la tabla de desviación usando 1D5, ó añadir 1D10 horas al tiempo del viaje |
| Fracaso | Seria desviación. Tirar en la tabla de desviación usando 1D10, ó añadir 1 día al tiempo de viaje |
| Pifia | Totalmente perdido. Tirar en la tabla de desviación 1D5+5, ó añadir 1D5 días al tiempo de viaje |

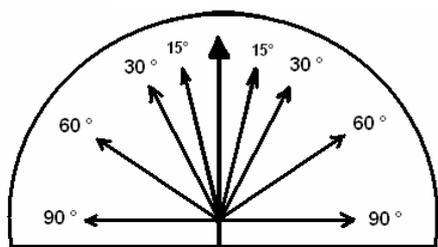
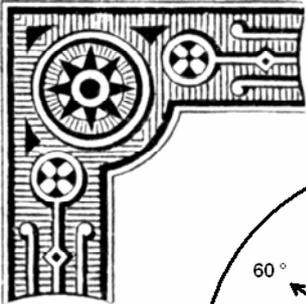
Dificultad de las Tiradas: Habitualmente es una tarea Normal. Orientarse en bosques particularmente densos o en laberintos bajo tierra podría ser una tarea Desafiante o Difícil. El mal tiempo, como en días encapotados o muy nubosos, que oscurecen el sol, podrían aumentar la dificultad si el personaje confía en el sol para orientarse. A discreción del DJ, una tirada exitosa de *Sabiduría Académica (Astronomía)* dará un modificador de +10 a las tiradas de Orientación nocturna si el cielo está despejado; de otra forma, la *Sabiduría Académica (Astronomía)* puede permitir a los PJs sin entrenamiento hacer las tiradas de Orientación nocturna (ver abajo).

Tiempo de las Tiradas: Una sola tirada de Orientación representa la actividad de todo un día.

Reintentar Tirada Fallida: No, a menos que se encuentre una señal o mojón que indique claramente que el personaje está fuera de rumbo. Adicionalmente, los PJs pueden descubrir que están fuera de rumbo una vez que se haga una tirada exitosa de Orientación, y entonces pueden empezar a corregir su error.

Notas: Se hace una tirada de Orientación por cada día de viaje. Un fallo causa una desviación de la dirección deseada: **1-5** = izquierda, **6-10** = derecha; luego se tira por la desviación: **1-4** = 15°, **5-7** = 30°, **8-9** = 60°, **10** = 90°.





Adicionalmente, y dado que la Orientación es una habilidad importante en los grupos de aventureros, puede usarse como **habilidad** no-entrenada utilizando 1/4 de la Inteligencia de los PJs *durante el día* (esto permite a los grupos viajar campo a través durante las horas diurnas usando una mapa como referencia); de noche, y con cielos despejados, los PJs con *Sabiduría Académica (Astronomía)* pueden continuar orientándose por las estrellas usando 1/4 de su **Inteligencia**.

PERCEPCION

Tipo: Básica

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Vista excelente, Experto en trampas, Genio aritmético, Oído aguzado

Tareas Normales:

- Advertir la pequeña mancha de sangre sobre un justillo
- Observar la espada oculta bajo la capa de un guardia
- Escuchar a alguien abrir una puerta con llave
- Estimar la altura de una pared (modificador de *Genio aritmético*)
- Calcular el número de flechas en un carcaj
- Descubrir una trampa ocultada torpemente (ver Poner Trampas más abajo)
- Percibir un rastro obvio (ver Rastrear más adelante)

Éxito Se percibe un artículo individual. Se advierte un detalle extra por cada GDE adicional (si es aplicable)

Fallo El personaje está totalmente abstraído

Dificultad de las Tiradas: Depende de varios factores: visibilidad, distancia al objetivo, iluminación, sonoridad, etc. El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.

La tirada de Percepción puede ser una tirada enfrentada contra *Esconderse* si un personaje está escondiéndose activamente.

En ausencia de la habilidad Rastrear, los rastros obvios, como aquellos dejados sobre nieve, barro o arena suelta, pueden detectarse y seguirse con una tirada exitosa de Percepción.

Un personaje distraído por el combate o por el uso de la *Charlatanería* sufren un -20 a las tiradas de Percepción.

Además de las habituales tiradas basadas en la vista y el oído, la Percepción también se usa para detectar

comida o bebida envenenada por el olor y/o el sabor (ver Preparar Veneno más adelante).

Tiempo de las Tiradas: La Percepción usualmente es una *acción libre* que ocurre siempre que un personaje es testigo de una escena por primera vez. Investigaciones más detalladas usan la habilidad *Buscar* (ver más atrás).

Reintentar Tirada Fallida: Normalmente no, pero se permite una nueva tirada si las circunstancias cambian, o si un objetivo escondido realiza acciones que puedan revelarle.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

PONER TRAMPAS

Tipo: Avanzada

Característica: Agilidad

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Amañar una trampa de caída de bloque
- Cazar un animal grande (Ej. un oso)
- Desarmar una trampa

Crítico Colocación perfecta. -30 a Percepción o Esquivar contra Poner Trampas. Desarmar a dificultad Desafiante

Éxito Colocación buena. -10 a Percepción o Esquivar contra Poner Trampas. Desarmar a dificultad Normal

Fallo Colocación decente. No hay modificador de Percepción/Esquivar. Desarmar a dificultad Rutina

Fracaso Colocación pobre. La trampa falla al dispararse o se activa muy pronto

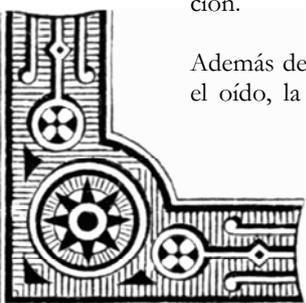
Pifia La trampa se activa contra el trampero, ó queda averiada

Trampear: captura un mapache, ardilla u otro animal sin valor

Dificultad de las Tiradas: Para desarmar una trampa, la dificultad depende del GDE de la tirada del trampero (ver tabla arriba). El talento *Experto en Trampas* añade un +10 a desarmar trampas.

Detectar una trampa requiere una tirada de *Percepción* (o de *Buscar* si se sospecha de su existencia). Un personaje que Busca trampas solo puede moverse con *Movimiento Limitado* (media velocidad). Las trampas descubiertas pueden ser desactivadas con una tirada exitosa de Poner Trampas.

Tiempo de las Tiradas: Armar y desarmar una trampa requiere usualmente un minuto de tiempo, pero para montar una trampa, todos los materiales y mecanismos prefabricados deben tenerse a mano.





Esta habilidad puede usarse para cazar para comer (utilizar la tabla de *Supervivencia*) o para recoger piel animal (ver precios en AVM pag. 14). Se hace una tirada por día a estos efectos.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, si el GDE lo permite.

Notas: Las trampas se activan cuando alguien dispara el activador (Ej. una losa de piedra, un cable-trampa, cámara de eco, suelo nivelado,...). El movimiento a menos de 1-2 metros del disparador generalmente tiene un 50% de posibilidades de activar la trampa. Las trampas activadas pueden evitarse con una tirada de **Ag, R**, o *Esquivar* (ver debajo).

Tipos de Trampas:

- *Bloque de techo descendente* – golpe *Impactante* de **Daño** 5 a la cabeza – tirada de **Ag** para evitarla (1 bloque golpea a 2 personajes)
- *Lanza o flecha proyectada* – una lanza *Perforante* de **Daño** 4, o 1D5 flechas de **Daño** 3 – Esquivar para evitarla (max. 2 flechas por personaje)
- *Hoja pendular balanceante* – un ataque de **Daño** 4, continúa balanceándose por 1D5 asaltos, o hasta impactar – tirada de **Ag** para evitarla (un segundo personaje puede ser golpeado si el primero esquiva)
- *Trampa humana dentada* – ataque de **Daño** 6 a la pierna de la víctima, y ésta queda atrapada (WJDR pág. 105) con un -20 para escapar – Esquivar para evitarla
- *Nube de Gas* – el gas se expande en una nube de 2x2m, y alrededor a 1 metro/asalto durante 1D5 asaltos – Gas Venenoso: 1D5 **Heridas** sin contar **R** o armadura; Gas Noqueante: tirada de **R** o inconsciente; Gas Cegador: tirada de **R** o ciego por 1 hora
- *Techo descendentes* – aplasta a todos en la habitación tras 1D5+1 asaltos – solo se evita saliendo de ahí o gastando 1 Punto de Destino
- *Foso cubierto* – aplicar daño por caída (WJDR pág. 138), con ataque adicional de **Daño** 3 si tiene pinchos – tirada de **Ag** para evitar caer, y de Esquivar para evitar las púas
- *Derrumbamiento* – pasadizo bloqueado por cascotes – tirada de **Ag** para atravesar el derrumbamiento, con daño por *Bloque de techo descendente* si se falla la tirada (ver más arriba)
- *Rampa* – pasadizo inclinado conduce al nivel inferior; si alguien resbala puede perder sus posesiones – tirada de **Ag** para evitarlo



PREPARAR VENENOS

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Reconocer el tipo de veneno en la daga de un asesino
- Extraer resina de una planta de Loto Negro
- Aplicar un veneno a una cuchilla o bebida

Manufacturar: elabora 1D10 dosis

Detectar: éxito inmediato

Aplicar: +1H o efecto incrementado

Éxito **Manufacturar:** elabora 1D5 dosis

Detectar o **Aplicar:** éxito

Fallo **Manufacturar:** elabora 1 dosis

Detectar o **Aplicar:** fallo

Fracaso **Manufacturar:** ingredientes arruinados

Detectar: fallo

Aplicar: veneno arruinado

Pifia **Manufacturar** o **Aplicar:** el usuario se envenena a sí mismo

Detectar: fallo; la víctima encuentra deliciosa la comida o bebida envenenada

Dificultad de las Tiradas: Se deben hacer tiradas separadas para, primero manufacturar el veneno, y luego aplicarlo a una cuchilla o pieza de comida (WJDR pág. 122 o AVM págs. 71-73). Como todas las herramientas de Oficio, las herramientas de *Oficio (Boticario)* de pobre calidad imponen una penalización de -10 a las tiradas de manufactura de venenos, mientras que las de buena y mejor calidad otorgan un +5 y +10 respectivamente.

Es necesario tirar *Percepción* para percibir el veneno, y Preparar Veneno para identificarlo. La tirada de *Percepción* puede ser modificada con un -10 por cada GDE que el envenenador consiguió al aplicar el veneno. Las habilidades Preparar Veneno y *Oficio (Boticario)* suman ambas un +10 a las tiradas de *Percepción* para detectar el veneno.

Tiempo de las Tiradas: Varía. Embadurnar un arma o verter un polvo envenenado en una bebida son típicamente *acciones completas*, sin embargo los tiempos de aplicación pueden variar dependiendo del veneno usado. El proceso de una única manufactura lleva un día completo. La detección o identificación de un veneno es una *acción libre*.

Reintentar Tirada Fallida: Sí para *manufacturar* y *aplicar*, a menos que el veneno o sus ingredientes se estropeen. No para *detectar* o *identificar* un veneno.





PRESTIDIGITACION

Tipo: Avanzada
Característica: Agilidad
Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Hurtar un documento de un despacho con un vigilante rondando alrededor
- Afanar monederos en un mercado abarrotado en el curso del día (Vaciar Bolsillos – ver debajo)
- Hacer desaparecer una moneda, o ejecutar trucos de cartas como entretenimiento (Actuar – ver debajo)

Crítico Un objeto escamoteado automáticamente, ó 1D5 objetos escamoteados con tirada enfrentada contra *Percepción*

Vaciar Bolsillos: 1D10 CO robadas por día

Éxito Un objeto escamoteado con éxito, pero con una tirada enfrentada de *Percepción*

Vaciar Bolsillos: 2D10 C robados por día

Fallo Objeto no robado y el sujeto nota el intento con tirada enfrentada de *Percepción*

Vaciar Bolsillos: nada robado en el día

Fracaso Objeto no robado y el sujeto nota el intento automáticamente

Vaciar Bolsillos: nada robado en el día, y además el personaje es perseguido/asaltado

Pifia Objeto no robado y el sujeto nota el intento automáticamente y sorprende al prestidigitador (WJDR, pag. 125)

Vaciar Bolsillos: el personaje es pillado infraganti por las autoridades y es arrestado

Dificultad de las Tiradas: Robar un objeto del tamaño de un monedero, una llave o una hoja de papel es una tarea Normal. Los objetos mayores normalmente no pueden ser escamoteados, aunque robar una daga de un cinturón es una tarea Desafiante, mientras que una espada corta o una pistola pueden ser hurtadas desde detrás del blanco con una tirada Muy Difícil.

Tiempo de las Tiradas: Prestidigitación es una *media acción*. Las tiradas de Vaciar Bolsillos se hacen una vez por día. Cuando se usa la habilidad como actuación, se puede hacer una tirada por día en ciudades y pueblos para ganar dinero *tocando en la calle*. Las tiradas fallidas de actuación para *Entretener* pueden otorgar penalizaciones acumulativas basadas en el GDE (ver *Actuar* más arriba).

Reintentar Tirada Fallida: Sí, pero si el personaje es detectado tiene muy poco sentido reintentarlo. Los PJs en ciudad o pueblo pueden intentar ganar dinero entre aventuras haciendo una tirada de Vaciar Bolsillos por día.

Notas: Prestidigitación puede usarse para ejecutar trucos de cartas u otras formas de entretenimiento. En este caso, trata esta habilidad como la de Actuar, excepto para realizar las tiradas se utiliza el menor valor entre **Empatía** y **Agilidad**.



RASTREAR

Tipo: Avanzada
Característica: Inteligencia
Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Seguir el rastro de un grupo grande de criaturas que no han hecho intento de cubrir sus huellas
- Seguir un rastro reciente y profundo a través de nieve, o de barro, o de arena suelta

Tareas Normales:

- Seguir la pista de una presa sobre tundra dura y seca
- Definir la raza específica de una clara huella humanoide

Crítico Saltarse la siguiente tirada de Rastrear, ó enterarse de algo inesperado de la presa

Éxito Rastro seguido o información obtenida

Fallo El rastro es difuso y solo se puede seguir a movimiento limitado. No se obtiene más información, pero se puede seguir intentándolo más tarde

Fracaso Se pierde el rastro por completo, pero se puede readquirir volviendo a rastrear desde más atrás y pasando una segunda tirada.

Pifia El rastro se pierde irremediamente. Se obtiene información imprecisa o engañosa.

Dificultad de las Tiradas: Rastrear en nieve, barro o arena suelta normalmente no requiere tirada. Un personaje con Rastrear detecta tales huellas automáticamente. De otro modo, las huellas se pueden encontrar con una tirada de *Percepción* o *Buscar*, y se pueden seguir sin tirada alguna.

La visibilidad, la climatología y el terreno afectan a la dificultad del rastreo. El DJ debe tener en cuenta todo esto a la hora de imponer modificadores acumulativos.

Además, se pueden imponer otros modificadores si la lluvia o la nieve han borrado parcialmente las huellas (-10 a -20) o si el seguimiento a través de vegetación gruesa, que deja ramas rotas o musgo desplazado, puede evidenciar las huellas (+10 a +20). Las huellas hechas por un grupo pequeño que no ha cubierto su rastro podría ser una tarea Muy Fácil (+30). Las huellas que han sido ocultadas con la habilidad *Escondese* imponen una penalización igual al GDE de la presa; con un éxito en Rastrear, el rastreador puede determinar que las huellas han sido deliberadamente ocultadas. Todos los modificadores son acumulativos.

La integridad de las huellas se degrada con el tiempo, por el paso de animales, la caída de las hojas, las cambiantes condiciones climáticas, etc. Cada día completo que pase incrementa la dificultad del rastreo en un nivel (-10), aunque según las condiciones de estabilidad del lugar las huellas pueden durar mucho más tiempo (Ej. unas pisadas en un sótano abandonado pueden durar años).

Tiempo de las Tiradas: Al menos una *acción completa*, y puede llevar más si es necesario re-rastrear hacia atrás (hasta 10 minutos en interiores o hasta 60 minu-



tos en exteriores). Hay que repetir la tirada a intervalos regulares que dependen del ritmo de persecución:
Corriendo o trotando: 1 tirada por hora
Movimiento normal: 1 tirada cada 4 horas

Reintentar Tirada Fallida: Sí, una vez el rastro se ha encontrado y luego perdido por un Fracaso, o si el resultado de Rastrear no es una Fracaso o Pifia. Si las condiciones generales cambian, se requiere otra tirada de Rastrear.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

REGATEAR

Tipo: Básica

Característica: Empatía

Talentos asociados: Negociador

Tareas Normales:

- Regatear el precio de un bien común, legal, no-mágico
- Regatear la tarifa de servicio de secuaces normales

Crítico Rebaja del 5% del precio normal, +5% por cada GDE adicional. El vendedor ofrece un extra o incentivo para completar la venta

Éxito Rebaja del 5% del precio normal, +5% por cada GDE adicional

Fallo Se ofrece el precio estándar

Fracaso El vendedor se aprovecha del personaje subiendo ligeramente el precio del objeto, ó vendiendo una pieza defectuosa o dañada

Pifia El vendedor se ofende – no hay trato

Dificultad de las Tiradas: Regatear es habitualmente una tarea Normal. Puede ser una tirada enfrentada:

Compra al por Mayor: una compra al por mayor u objetos excepcionalmente valiosos pueden requerir una tirada enfrentada de Regatear, comparando los GDE y ya sea sumar o restar Nx10 del precio, dependiendo del resultado.

Trueque: tirada enfrentada de Regatear. El ganador puede cambiar la disponibilidad en una columna (ver el AVM pág. 10)

Tiempo de las Tiradas: Normalmente, Regatear requiere al menos de un minuto, y a menudo mucho más, especialmente si se trata de tiradas enfrentadas; se pueden perder muchas horas en este caso. Si se quiere Vender se puede tardar varios días o semanas para encontrar un comprador apropiado si se pide el valor completo del artículo, y una tirada adicional de Cotilleo puede ayudar para encontrar clientes interesados.

Reintentar Tirada Fallida: No.

Brecha del Casco: si un solo impacto causa más de 10 *Heridas* al casco de un bote, se crea una brecha y se hunde en 2D10 asaltos.

REMAR

Tipo: Básica

Característica: Fuerza

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Navegar por un río o lago en calma
- Embarcar en un bote de remos sin usar las manos para mantener el equilibrio

Tareas Normales:

- Vadear unos rápidos moderados
- Virar 180° en un sólo asalto

Crítico Maniobra perfecta, y el remero puede hacer otras acciones simultáneas, ó ganar un M+1 temporalmente

Éxito Maniobra exitosa

Fallo Maniobra fallida. El bote no se mueve, ó continúa en línea recta si la velocidad es suficiente. El remero no puede realizar acciones adicionales este asalto

Fracaso El bote colisiona con un obstáculo cercano y sufre 1D10 daños menos BR. Si no hay obstáculos cerca, el bote hace agua y su M se reduce a la mitad hasta que se achique

Pifia Un obstáculo cercano abre una brecha en el casco y el bote se va a pique en 2D10 asaltos. Si no hay obstáculos, el bote zozobra pero permanece a flote.

Dificultad de las Tiradas: La presencia de tormentas, lluvia o mar rizada hace que la tirada de Remar sea Desafiante o Difícil.

El siguiente ataque especial se realiza con una tirada exitosa de Remar:

Ataque de Embestida: cuando se realiza una acción completa de Movimiento, usa la habilidad Remar en lugar de HA para embestir a los barcos en el camino. Un impacto exitoso causa daño con la propiedad *Impactante*, usando el BR del bote como modificador de daño (WJDR, pág. 119). El Movimiento durante este ataque debe ser en línea recta.

Los botes de remos pueden virar más de 90° durante un sólo asalto sólo si están quietos. Se requieren las dos manos para remar.

Tiempo de las Tiradas: La tirada para impedir una colisión o un naufragio normalmente ocurre durante el total de un asalto como una acción completa. Un ataque de Embestida es una acción completa. Los personajes que deseen abandonar el control del bote actúan como es normal sobre una embarcación (ver AVM, pág. 87).

Reintentar Tirada Fallida: No. Una tirada fallida normalmente acaba en accidente u otro suceso inde-seable.

Notas: Ver “Brecha del Casco”.





SABIDURIA ACADEMICA (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: No

Tareas de éxito automático:

- Conocer ejemplos de libros de referencia que serían aplicables a pruebas de Sabiduría Académica
- Recordar los principales componentes de la pólvora (Ciencia)
- Estimar la condena típica por hurto (Leyes)
- Supervisar la construcción de un foso defensivo (Ingeniería)
- Identificar las constelaciones comunes en una noche sin nubes (Astronomía)
- Localizar elevaciones ventajosas en un reconocimiento pre-bélico (Estrategia/Táctica)
- Identificar al dios de una religión principal por el tipo de construcción de su templo y sus símbolos religiosos (Teología)
- Distinguir un esqueleto de un zombie a simple vista (Nigromancia)
- Identificar el dios de un demonio menor, como un Portador de Plagas de Nurgle (Demonología)
- Recordar la línea cronológica de los principales eventos del Imperio (Historia)

Tareas Normales:

- Ganar un +10 a cualquier tirada relevante de Oficio (ver más abajo)
- Calcular la capacidad de elevación de un sistema de poleas (Ingeniería)
- Rememorar una oscura evasiva en la normativa del corredor de la muerte de Altdorf (Leyes)
- Identificar a una familia noble por una cresta pintada en un lateral de una diligencia (Genealogía/Heráldica)
- Recordar una vieja desavenencia de sangre entre familias nobles vecinas (Historia o Genealogía/Heráldica)
- Rememorar las debilidades o puntos fuertes de un monstruo (monstruo relevante)
- Identificar las propiedades de un arma rúnica (Runas)
- Identificar un objeto mágico (Historia o Magia o Runas)
- Coordinar una maniobra flanqueadora en una batalla a gran escala (Estrategia/Táctica)
- Diferenciar entre no-muertos etéreos (Nigromancia)
- Recordar un oscuro rito de un culto popular (Teología)

| | |
|----------------|---|
| Crítico | Información conocida. También se recuerdan datos adicionales oscuros pero relevantes (Ej. El Ojo del Sabio del BVM) |
| Éxito | Información conocida |
| Fallo | Aproximación grosera, sin detalles |
| Fracaso | No se recuerda ninguna información |
| Pifia | La información es errónea, con consecuencias potencialmente peligrosas o embarazosas |

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende de la oscuridad del conocimiento buscado. La mayoría de las tareas requieren una tirada; incluso las más simples, como el conocimiento de leyes locales, requieren una tirada Muy Fácil.

Tiempo de las Tiradas: En la mayoría de los casos, hacer una tirada de la habilidad no requiere perder acciones o tiempo – el personaje simplemente sabe o no sabe la respuesta. Una excepción son las tiradas

que implican cálculos, como algunas de Ingeniería, en cuyo caso es necesario un tiempo finito. Los cálculos pueden llevar minutos o decenas de minutos, dependiendo de la naturaleza del problema.

A discreción del DJ, las tiradas de habilidad de muy larga duración pueden ser una *acción prolongada*, y las tiradas usando un libro de referencia pueden llevar tiempo adicional (unos minutos de lectura, ver más abajo).

Reintentar Tirada Fallida: No, normalmente no se permite. La tirada representa lo que sabe el personaje, y pensar sobre un tema por segunda vez no va a hacer que aprenda algo que no conocía anteriormente. Una excepción a esta regla sería si el personaje usara un libro de referencia relativo al tema en cuestión, con lo que sí podría volver a tirar.

Notas: El DJ puede hacer las tiradas en secreto.

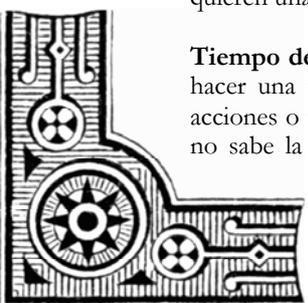
A discreción del DJ, usar libros de referencia puede mejorar la dificultad de la tirada, pero típicamente a expensas de más tiempo. El DJ puede determinar adicionalmente el tiempo que lleva investigar el tema según el resultado de la correspondiente tirada de Leer/Escribir.

La Sabiduría Académica de una materia representa un entendimiento teórico, mientras que el Oficio correspondiente representa una aplicación más práctica del asunto. Un personaje con buen entendimiento académico y práctico de muchas materias entra en el reino del inventor. A discreción del DJ, la Sabiduría Académica puede reducir la dificultad de las tiradas del Oficio correspondiente o de otras habilidades relacionadas. Ej. Sabiduría Académica (Pólvora) podría dar un modificador de +10 a la tirada de Oficio (Armas de Fuego) para reparar un arcabuz, en tanto que Sabiduría Académica (Ciencia) podría dar un modificador a la tirada de manufactura de drogas Oficio (Boticario). Para ganar ese modificador de +10, es necesario superar una tirada de Sabiduría Académica a dificultad Normal para cada caso en particular.

Algunos ejemplos de habilidades relacionadas:

| | |
|----------------------------|-------------------|
| <i>Sabiduría Académica</i> | <i>Oficio</i> |
| Geografía Imperial | Cartografía |
| Agricultura/Irrigación | Granjero |
| Ciencia | Boticario |
| Arte | Artista |
| Botánica | Herbolario |
| Metalurgia | Minero/Prospector |

Los modificadores no están restringidos a la habilidad de Oficio. Ej, Sabiduría Académica (Astronomía) añade un modificador (+10) a ciertas tiradas Orientación nocturna, en tanto que Sabiduría Académica (Botánica o Zoología) podría dar un modificador a las tiradas de Supervivencia cuando se busca comida, si el DJ lo cree correcto. Sabiduría Académica (Venenos) podría dar un modificador a la tirada de Preparar Venenos, o a la de identificar un veneno en una bebida o comida.





SABIDURIA POPULAR (VARIOS)

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Viajero Curtido

Tareas Normales:

- Recordar la apropiada etiqueta durante un ritual tradicional de enterramiento Ogro (Ogros)
- Saber los nombres y localizaciones de los pueblos alrededor de Altdorf (Imperio)

Crítico Información conocida. También se recuerdan datos adicionales oscuros pero relevantes

Éxito Información conocida

Fallo Aproximación grosera, sin detalles

Fracaso No se recuerda la información

Pifia Información errónea, con consecuencias potencialmente peligrosas o embarazosas

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende de la oscuridad del conocimiento buscado, aunque muchas tiradas son Normales. La magnitud del conocimiento recordado depende del GDE de la tirada.

Tiempo de las Tiradas: En la mayoría de los casos, hacer una tirada de la habilidad no requiere perder acciones o tiempo – el personaje simplemente sabe o no sabe la respuesta.

Reintentar Tirada Fallida: No, normalmente no se permiten. La tirada representa lo que sabe el personaje, pensar sobre un tema por segunda vez no va a hacer que aprenda algo que no conocía anteriormente.

Notas: El DJ puede querer hacer tiradas en secreto.

SANAR

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Cirugía

Tareas Normales:

- Vendar un corte de espada y mantener la herida limpia
- Asegurar que se mantiene una dieta adecuada y un programa de descanso durante una convalecencia
- Diagnosticar una enfermedad o envenenamiento

Crítico Herido leve: recupera 1D10 H

Herido grave: recupera 1 H

Éxito Herido leve: recupera 1D5 H

Herido grave: recupera 1 H

Fallo Herido leve: recupera 1 H

Herido grave: no recupera nada

Fracaso Sin efecto

Pifia La herida se agrava o se infecta. Se pierde 1 H inmediatamente, ó se divide por 2 el ritmo de curación hasta la recuperación total

Dificultad de las Tiradas: La dificultad de las tiradas de cirugía depende de la disponibilidad de instrumental médico adecuado, la limpieza del entorno,

y entre otros factores, la seriedad de la herida; ver AVM pg. 99-100.

La dificultad para diagnosticar una enfermedad o envenenamiento depende de la singularidad de los síntomas, y de la extensión de cualquier infección o veneno.

Determinar si un personaje inconsciente está vivo o muerto es una tarea Muy Fácil si se posee la habilidad Sanar; de otro modo, los personajes no entrenados pueden hacer una tirada Difícil de Percepción.

Tiempo de las Tiradas: Intentar realizar primeros auxilios, es decir, impedir la pérdida de sangre, es una *acción completa*. Curar heridas en el campo de batalla lleva 10 minutos. La cirugía, sea exitosa o no, lleva alrededor de 4 horas. Diagnosticar un envenenamiento o enfermedad lleva un minuto, por lo general.

Las curaciones de cabecera (a pie de cama) ocupan las 8 horas de un día, aunque el sanador sólo está atendiendo activamente las heridas durante 4 intervalos de media hora a lo largo de las 8 horas. El tiempo restante se pasa vigilando al paciente y preparando cataplasmas y vendas. Hasta 4 personajes heridos en la misma habitación pueden ser atendidos de este modo diariamente por un sólo médico.

Reintentar Tirada Fallida: Sí para primeros auxilios, ya que la tirada se puede repetir hasta que el herido muera. No para curar heridas en el campo de batalla, aunque si el mismo personaje es herido otra vez, estas nuevas heridas pueden tratarse. Normalmente no para cirugía, ya que el resultado de la tirada es permanente. Sí para curación de cabecera, aunque la nueva tirada debe hacerse al día siguiente. No para diagnosticar la muerte, la enfermedad o el envenenamiento, a menos que la prueba del fallo se haga evidente por la presencia de nuevos síntomas.

Notas: Las **Heridas** recuperadas por la habilidad de Sanar se *suman* a las recuperadas por curación natural; ver WJDR, pág. 133.

SEGUIMIENTO

Tipo: Avanzada

Característica: Agilidad

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Seguir a un objetivo por una calle oscura
- Seguir discretamente a un objetivo por un mercado abarrotado

Éxito Tirada enfrentada de Seguimiento contra Percepción. Compara los GDEs para deshacer empates. Un empate va a favor del objetivo del Seguimiento.

Fallo

Dificultad de las Tiradas: Los mismos factores que influyen las tiradas de Percepción se aplican a las de Seguimiento (ver Percepción más arriba).





Un objetivo puede ser seguido abiertamente en una calle concurrida si el perseguidor es irreconocible para éste. En estos casos, el “seguidor” usa **Empatía** en lugar de **Agilidad** para mezclarse con la multitud.

Tiempo de las Tiradas: El Seguimiento ocurre durante un asalto completo y normalmente se combina con una *acción* de Movimiento o una *acción* completa de Movimiento. Para un seguimiento prolongado, es suficiente volver a tirar sólo cuando las circunstancias cambien, como la transición de una calle populosa al interior de una taberna.

Reintentar Tirada Fallida: No; una vez que el “seguidor” es detectado, debe salir de la vista del objetivo antes de intentar nuevamente el seguimiento, y es improbable que el personaje pueda evitar la detección por segunda vez.

Notas: Para tiradas de Seguimiento y Percepción en grupo, tira por el Seguimiento *más bajo* del grupo seguidor, y por la Percepción *más alta* del grupo objetivo.

SENTIR MAGIA

Tipo: Avanzada

Característica: Voluntad

Talentos asociados: Afinidad con el Aethyr

Tareas Normales:

- Detectar qué color de Viento es el dominante
- Identificar la naturaleza mágica de un hechicero a 4 mts
- Identificar la presencia de magia en el estudio de un hechicero

Éxito Magia detectada, si está presente

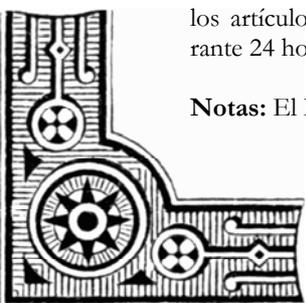
Fallo Magia no detectada

Dificultad de las Tiradas: Tocar el objeto confiere un modificador de +20 o +30, dependiendo de la fuerza del encantamiento. Tocar a un hechicero confiere un modificador igual a su característica de Magia×10 (máximo +30). La naturaleza exacta de la magia no se revela, sólo que hay presentes propiedades mágicas. Para obtener información adicional se requiere una investigación prolongada mediante la habilidad de Sabiduría Académica.

Tiempo de las Tiradas: Normalmente es una *acción libre* mientras el personaje esté a menos de 4 metros del objeto o persona a percibir. Sin embargo, para ganar el modificador relevante, los artículos deben ser sostenidos e inspeccionados cuidadosamente (una pequeña habitación de 4x4 lleva 1 minuto), en tanto que una persona debe ser tocada para obtener dicho modificador.

Reintentar Tirada Fallida: Usualmente no, aunque los artículos que son retenidos por el personaje durante 24 horas completas pueden volverse a Sentir.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.



SUPERVIVENCIA

Tipo: Básica

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Construir un refugio cálido y seco para 3 personas
- Cazar, pescar o recolectar comida en tierras bajas templadas de poca vegetación
- Predecir el clima con un día de adelanto

Crítico Recoge comida suficiente para 1D10 personas
El refugio construido aguanta 1D10 semanas

Éxito Recoge comida suficiente para 1D5 personas
El refugio construido aguanta 1D10 días

Fallo Recoge comida suficiente para 1 persona
El refugio construido colapsa en 1D12 horas

Fracaso Recoge unas pocas migajas de comida
El refugio construido colapsa en 1D5 horas

Pifia Recoge suficientes plantas, bayas o setas venenosas para 1 persona, ó el PJ es atacado por un animal salvaje, ó el PJ se hiere cuando recolecta comida.

El refugio colapsa al ponerle la última rama

Dificultad de las Tiradas: La dificultad depende del entorno. Recolectar comida en lugares que no sean tierras bajas templadas de poca vegetación, como en altas montañas o desiertos, hace que la tarea sea más difícil. También el DJ puede establecer que un área es particularmente apropiada o no para la recolección. Moverse a la mitad del *movimiento limitado* mientras se recolecta supone una tarea Difícil.

Tiempo de las Tiradas: Depende del uso de la habilidad:

Recoger Comida: cada intento requiere 6 horas de caza, pesca o recolección. Ver el WJDR, pág. 114 para los efectos de la Inanición. Ver el WJDR, pág. 122 para los efectos de vegetales envenenados. Ver el WJDR, pág 232 para las estadísticas de animales salvajes.

Construir Refugios: requiere 1 hora de trabajo por persona de capacidad, haciendo la tirada al final.

Reintentar Tirada Fallida: Sí, aunque sólo cuando el fallo se hace aparente, como en el caso de un refugio que se derrumba.

Notas: Los efectos de la *Exposición* son:

Calor: temperaturas por encima de 30°C requieren una tirada de **R** por cada 4 horas de esfuerzos o falta de agua.

1er. fallo: -10 a las tiradas de **Int**

2do. fallo: -10 a todas las tiradas y posible insolación

3er. y subsiguientes fallos: pierde 1D5 **H**

Frío y Humedad: temperaturas secas por debajo de 0°C o temperaturas húmedas por debajo de 10°C requieren una tirada de **R** por cada 4 horas pasadas sin abrigo.

1er. fallo: -10 a las tiradas de **Ag**

2do. fallo: -10 a todas las tiradas y posible congelación

3er. y subsiguientes fallos: pierde 1D5 **H**



Los efectos de la Exposición son acumulativos, y el DJ puede pedir tiradas de **R** con mayor frecuencia bajo condiciones extremas. Una tirada exitosa de Supervivencia puede impedir alcanzar los efectos del 3er fallo, tanto para uno mismo como para otros. Los efectos de la Exposición se pueden eliminar con descanso (y corrigiendo la situación de temperatura anormal). La insolación y la congelación pueden causar desfiguración e incluso una amputación a menos que se pase una tirada de Sanar.

TASAR

Tipo: Básica

Característica: Inteligencia

Talentos asociados: Dotes artísticas, Negociador

Tareas Normales:

- Ponderar el precio del grano en base a la cosecha
- Estimar el valor de la ropa mediante observación casual
- Estimar el valor de un anillo robado

Crítico Calcula el valor exacto, y recaba información adicional sobre el objeto

Éxito Calcula el valor con un margen del 10%

Fallo Calcula el valor con un margen del 50%

Fracaso Calcula el valor erróneamente hasta un 95%

Pifia Calcula el valor erróneamente hasta el 95% por debajo, o hasta el 500% por encima

Dificultad de las Tiradas: Joyería y abalorios encontrados comúnmente suponen una tarea Normal de Tasar. La dificultad se incrementa si se trata de estimar el valor de una pieza rara o exótica; una pieza de joyería Nippona puede ser Desafiante, mientras que un tomo exótico de Lustria puede ser Difícil.

Una lupa da un modificador a Tasar de +5 para cualquier artículo pequeño o muy detallado, como una gema. Una balanza de mercader da un modificador de +5 para artículos que se tasan por peso, como las gemas o cualquier cosa hecha de metales preciosos. Estos dos modificador pueden ser acumulativos. El uso de instrumentos de la mejor calidad duplican estos modificadores a +10 cada uno.

Tiempo de las Tiradas: Evaluar un artículo lleva un minuto aproximadamente.

Reintentar Tirada Fallida: No. Un personaje no puede volver a intentar evaluar el mismo artículo si no tiene motivos para pensar que no lo ha hecho bien la primera vez.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

TORTURA

Tipo: Avanzada

Característica: Empatía

Talentos asociados: Amenazador

Tareas Normales:

- Extraer la localización de un campamento de bandidos de un prisionero
- Extraer la confesión de herejía de un hechicero

Crítico Se extrae toda la información sin herir seriamente al cautivo. No hay posible tirada de **V** para resistirse

Éxito Se extrae toda la información al cautivo si falla la tirada de **V** y sobrevive a 1D5-1 **Heridas** (sin modificador de **R**) o **PL**, dependiendo del tipo de tortura

Fallo Se extrae una pieza de información al cautivo si falla la tirada de **V** y sobrevive a 1D5-1 **Heridas** (sin modificador de **R**) o **PL**, dependiendo del tipo de tortura

Fracaso No se recaba información, y el cautivo recibe 1D10 **Heridas** (sin modificador de **R**) o **PL**, dependiendo del tipo de tortura

Pifia No se recaba información, y el cautivo muere accidentalmente, ó se vuelve catatónico durante 1 día y gana una locura instantáneamente (WJDR pág. 201)

Dificultad de las Tiradas: Normalmente la Tortura es una tarea Normal, cuyo resultado depende del GDE.

Tiempo de las Tiradas: Varía, pero al menos un minuto por tirada para la tortura física, y a menudo mucho más tiempo para la tortura psicológica.

Reintentar Tirada Fallida: Para la tortura física, se pueden intentar múltiples tiradas de Tortura sobre un prisionero que aún sea capaz de hablar. No se puede repetir la misma tortura psicológica, aunque se pueden usar diferentes formas de ésta en sucesión.

Notas: La Tortura puede causar pérdidas de **Heridas**, adquisición de **Puntos de Locura**, o una combinación de ambas a discreción del DJ.

Los personajes que ejecuten o sean testigos de torturas deben sacar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 **Punto de Locura**.

Física: flagelación, asfixia, acuchillamiento, sobre-estiramiento, aporreamiento...

Psicológica: privación sensorial, causar daño o amenazar a seres queridos, humillación...

Psicofisiológica: desfiguración, hambruna y exposición, violación...





VENTRILOQUIA

Tipo: Avanzada
Característica: Empatía
Talentos asociados: No

Tareas Normales:

- Hablar sin mover los labios durante una conversación
- Proyectar la voz a través de una habitación pequeña

| | |
|--------------|---|
| Éxito | Tirada enfrentada de Percepción contra Ventriloquia. Compara los GDEs para deshacer empates. Un empate favorece al personaje ventrílocuo. |
| Fallo | |

Dificultad de las Tiradas: Generalmente usar la Ventriloquia es una tarea Normal.

Tiempo de las Tiradas: Se extiende por la duración de la conversación, o hasta que el ventrílocuo deje de usar la habilidad.

Reintentar Tirada Fallida: No. El ventrílocuo no tiene por qué darse cuenta si algún observador percibe el sonido o el origen de su voz.

Notas: El DJ puede querer hacer la tirada en secreto.

SUGERENCIAS

(apuntadas en el foro de Black Industries por [capnzapp](#))

USO DE HABILIDADES NO APRENDIDAS

En general, y a menos que la descripción de habilidad indique lo contrario:

- Con el permiso del DJ, se puede realizar una tarea de *éxito automático* para una *habilidad Avanzada No Aprendida* teniendo éxito en una tirada de su Característica a mitad de posibilidades. El DJ puede juzgar que esto es apropiado para habilidades como Hablar Idioma, pero impropio para las habilidades como Sentir Magia.
- Se puede realizar una tarea de *éxito no-automático* para una *habilidad Básica No Aprendida* teniendo éxito en una tirada de su Característica a mitad de posibilidades.
- No se puede realizar una tarea de *éxito no-automático* para una *habilidad Avanzada No Aprendida*.
- El efecto de cualquier Talento se añade después de cualquier penalización por habilidad no aprendida.

REINTENTOS DE TIRADA DE HABILIDAD

He aquí una mecánica general para los reintentos de tirada de habilidad que funciona bien en la mayoría de los casos, especialmente donde un nuevo intento lógicamente no puede ser prohibido, sino que por propósitos dramáticos, el DJ desea limitar la secuencia de reintentos para que no se convierta en un tedio.

La idea es que, cada vez que se intenta (y falla) una tirada, se requerirá más tiempo para justificar un reintento. En la vida real las personas rara vez reintentan una acción tenazmente una y otra vez - en lugar de eso, hacen una pausa y piensan acerca del problema, o al menos prueban otro acercamiento. En el juego, esto se representa como un coste de tiempo creciente. Los intervalos entre reintentos están escogidos para ser fáciles de recordar, no para dar específicamente una curva uniformemente creciente de intervalos.

Si un PJ hace una tirada de habilidad en el asalto #1:

- Reintento #1: Después de un minuto (6 asaltos)
- Reintento #2: Después de diez minutos (60 asaltos)
- Reintento #3: Después de una hora (360 asaltos)
- Reintento #4: Después de un día
- Reintento #5: Después de una semana
- Reintento #6: Después de un mes
- Reintento #7: Después de un año

El resultado del séptimo reintento es definitivo y permanente; a menos que el DJ puede ser convencido de que la situación ha cambiado de forma significativa (como el dominio mejorado de la habilidad), permitiendo al personaje por consiguiente una nueva tirada de habilidad (y una nueva serie de reintentos).

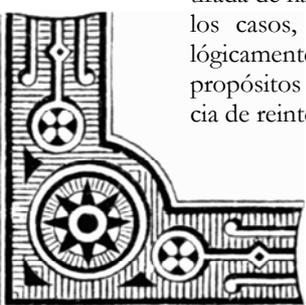
- Toda nueva tirada por reintento reemplaza por completo a cualquier tirada previa, incluso si es peor.
- Para algunas habilidades hay un intervalo mínimo de tiempo. Las hazañas físicas de aguante podrían tener una hora, por ejemplo. El personaje aún es merecedor de siete reintentos, si la prueba no está restringida de cierta forma.
- Para poder hacer un reintento, el personaje debe pasar una parte razonable del intervalo de tiempo en una actividad directamente relacionada con el uso de la habilidad. Normalmente no está obligado a concentrarse indefinidamente, pero generalmente debe pasar al menos la mitad de su tiempo en la habilidad (no incluyendo las 8 horas de sueño diario).
- Dependiendo de la descripción de la habilidad, un resultado de Fracaso o Pifia es a menudo permanente, e impide al personaje hacer reintentos.
- Un personaje sólo puede usar el total de Puntos de Suerte por un único día para toda la serie de reintentos, estableciendo así un límite definido al número de usos de Puntos de Suerte para un uso específico de habilidad. Todos los Puntos de Suerte usados vienen por supuesto del total de ese día, pero si no se está activamente de aventuras, esto puede no tener consecuencias - de ahí esta limitación adicional.

Dos ejemplos:

El ejemplo a) muestra el uso del reintento tras un fracaso.

El ejemplo b) muestra cómo el reintento determina el tiempo perdido.

a) Un enano intenta ligar con una guapa enana. Su increíble puntuación de Carisma es 69%. El DJ declara que el intervalo mínimo es de una hora. Tira dados



y saca un 70, fallando. La siguiente hora su puntuación efectiva de Carisma es 59%, y saca un 80. La tercera y cuarta horas su puntuación es 49% y 39% respectivamente, y saca un 62 y un 69, fallando de nuevo. Pero como nunca ha sacado un Fracaso, el DJ juzga que puede continuar. El siguiente reintento tendrá que tener lugar al día siguiente, y pasa el resto del día gastando una fortuna en obtener flores, un cantante Tileano, y una reserva en un restaurante prestigioso. Esto da un modificador circunstancial de +10 (puntuación de 39%). Pero pifia con un 99. La cena acaba con una fuerte bofetada, y el pobre enano siendo arrojado a la basura por los camareros.

b) Un PJ intenta descifrar un escrito Nhekkharano increíblemente oscuro sobre vegetación no-muerta. El DJ dicta que necesita tener éxito en una prueba de Sabiduría Académica (Hortomancia) al -50%, que está además limitada por su Leer/Escribir (Nhekkharano). Su puntuación de habilidad es 47% sin contar el dominio de la habilidad por la limitación en Leer/Escribir. Normalmente su puntuación efectiva de habilidad sería negativa, pero gracias a la biblioteca extensa a la que tiene acceso, consigue un modificador circunstancial de +10, elevando sus opciones a un 7%. El DJ declara que el intervalo mínimo es de una semana. Saca un 65, casi pifiando de inmediato. Sus siguientes intentos tienen lugar en la 2da, 3era y 4ta

semanas (no después un minuto, diez minutos y una hora), y en todos falla. En su cuarto reintento, saca un 90, una Pifia, así que utiliza un Punto de Suerte para repetir la tirada (reduciendo sus Puntos de Suerte disponibles para usar con esta tirada de habilidad). En la tirada repetida, sin embargo, saca un 07, teniendo éxito finalmente. El tiempo total usado fue de 5 semanas, lo que en tiempo no elapsado es $[(24-8)/2] \times 7 \times 5 = 280$ horas, o sea 12 días completos.

NOTAS DEL TRADUCTOR

Cuando en el apartado *Dificultad de las Tiradas* de las habilidades Buscar, Escondarse, Leer Labios, Movimiento Silencioso, Percepción, Prestidigitación, Rastrear y Seguimiento, se dice que el DJ debe tener en cuenta ciertos factores del entorno a la hora de imponer modificadores acumulativos, el texto original sugería que se consultase el artículo "On the Table", del *Liber Fanatica - Volume III: The Game Master's Guide*, cosa que omití deliberadamente porque me pareció un tanto absurdo traducir un texto que apunta a otro aún no traducido. Pese a ello, sí me parece correcto señalarlo ahora como recurso adicional para el DJ dubitativo ☺

FICHA TÉCNICA

Autor: Simon Sullivan

Traducido para el "Eslizón Traductor"
por: Enderhammer

Revisado y Maquetado por: Èlemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Dibujos Internos: Autores varios (material utilizado sin permiso, todos los derechos reservados a sus respectivos autores)

Borde de Página: Clipart ETC
(<http://etc.usf.edu/clipart/>)

Eslizón Traductor dibujado por: Nelson Duharte

