

INTENTÁNDOLO DE NUEVO

En general, puedes intentar de nuevo una prueba si fallas, y continuar intentándolo indefinidamente. Algunas tareas, sin embargo, acarrear consecuencias debidas a un fallo. Por ejemplo, fallar en una prueba de Tregar puede significar que el personaje cae, lo que hace difícil el volver a intentarlo. Algunas tareas no pueden reintentarse una vez que una prueba ha fallado. En la mayoría de las tareas, cuando has tenido éxito una vez, los éxitos adicionales no tienen sentido. (Una vez que has descubierto la única puerta secreta de una habitación utilizando la habilidad de Buscar, por ejemplo, no hay ningún beneficio adicional que ganar por realizar nuevas pruebas de Buscar).

Si una tarea no conlleva ninguna consecuencia por fallar, puedes elegir 20 y suponer que el personaje lo continúa intentando hasta que tiene éxito, o al menos determina que la tarea es imposible para su nivel de aptitud (ver *Pruebas sin Tiradas*, más abajo).

MODIFICADORES CONDICIONALES

Algunas circunstancias hacen una prueba más fácil o complicada, traducéndose en una bonificación o penalización al modificador para la prueba o la Clase de Dificultad de la prueba. El DJ puede cambiar las probabilidades de éxito de cuatro formas:

1. Concede un +2 de bonificación para representar condiciones que faciliten la actuación.
2. Impón un -2 de penalización para representar condiciones que dificulten la actuación.
3. Reduce la CD en 2 para representar circunstancias que hagan la tarea más fácil.
4. Incrementa la CD en 2 para representar circunstancias que hagan la tarea más difícil.

Las bonificaciones a la prueba y la reducción de la CD de la misma tienen el mismo efecto: dan una mejor oportunidad de éxito. Pero representan circunstancias diferentes, y a veces esa diferencia es importante.

HERRAMIENTAS

Algunas tareas requieren herramientas. Si se necesitan herramientas, los objetos específicos se mencionan en la descripción de la tarea o habilidad. Si no dispones de las herramientas apropiadas, todavía puedes intentar realizar la tarea, pero con una penalización de -4 a tu prueba.

Un personaje puede ser capaz de preparar unas herramientas improvisadas para realizar la prueba. Si el DJ lo permite, reduce la penalización a -2 (en vez de -4). Normalmente requiere algún tiempo (desde varios minutos a una hora o más) reunir o crear un juego de herramientas improvisadas, y hacerlo puede requerir a su vez una prueba adicional. Los personajes con la dote Herramientas Improvisadas (ver pág. 63) no sufren ninguna penalización por no tener las herramientas adecuadas para realizar una tarea. Pueden apañarse con lo que tengan a mano.

PRUEBAS SIN TIRADAS

Una prueba representa la realización de una tarea bajo una cierta cantidad de presión. Cuando la situación es menos tensa, puedes conseguir resultados más fiables. La aplicación de estas reglas puede acelerar las pruebas bajo circunstancias rutinarias, reduciendo el número de tiradas que los jugadores necesitan hacer.

ELEGIR 1

Si tu bonificación total en una prueba es igual o mayor que la CD menos 1, tendrás éxito independientemente de lo que saques en la tirada, incluso bajo presión. En este caso, puede que el DJ no te pida que tires el dado y decida simplemente que tuviste éxito, dado que la tarea es un esfuerzo trivial para alguien con tus aptitudes. Si la prueba tiene distintos niveles

de éxito, se supone que has obtenido el mínimo posible (como si hubieras obtenido un 1). Puedes elegir hacer una tirada para lograr un mayor nivel de éxito, o el DJ puede suponerlo con antelación, en función de las circunstancias.

ELEGIR 10

Cuando no estés bajo presión alguna en la realización de una tarea, puedes elegir 10. En vez de hacer la tirada para la prueba, calcula tu resultado como si hubieras sacado un 10. Para tareas normales (CD 10), elegir 10 te permite tener éxito automáticamente con un modificador de +0 o mayor. No puedes elegir 10 si estás distraído o bajo presión (como en una situación de combate). El DJ decide cuándo es éste el caso. Los personajes con Maestría en Habilidades (ver pág. 63) pueden elegir 10 con algunas habilidades incluso estando bajo presión.

ELEGIR 20

Cuando dispones de todo el tiempo del mundo y la tarea no comporta consecuencias por causa de un fallo, puedes elegir 20. En vez de tirar el dado para la prueba, calcula tu resultado como si hubieras obtenido un 20 en la tirada. Elegir 20 significa que sigues intentándolo hasta que consigues tener éxito. Elegir 20 toma veinte veces más tiempo que una prueba estándar, o alrededor de 2 minutos para una tarea que requiere un asalto o menos. Si existen consecuencias o castigos por fallar la prueba, como disparar una alarma o resbalar y caer, no puedes elegir 20 en esa prueba.

PRUEBAS COMPARATIVAS

En los casos en que una prueba es una simple evaluación de la característica de un personaje frente a la de otro, sin haber suerte implicada, el personaje con la puntuación más alta gana automáticamente. Al igual que no harías una "prueba de altura" para ver quién es más alto, no hace falta que hagas una prueba de Fuerza para ver quién es más fuerte. Cuando dos personajes echan un pulso, por ejemplo, el personaje más fuerte gana. Si dos personajes voladores compiten en una carrera, el personaje más rápido gana, y así con otras situaciones. Ten en cuenta que esto no incluye el uso de *esfuerzo extra* (ver pág. 120) para incrementar temporalmente la puntuación de un personaje, que puede afectar el resultado de una prueba comparativa.

En el caso de bonificaciones o puntuaciones idénticas, cada personaje tiene las mismas probabilidades de ganar. Tira un dado: con un resultado de 1-10, el primer personaje gana; con un 11-20, lo hace el segundo personaje.

AYUDAR A OTROS

Algunas veces los personajes trabajan juntos y se ayudan unos a otros. En este caso, un personaje (normalmente aquél con la bonificación más alta) es considerado el líder del esfuerzo y realiza su prueba normalmente, mientras que cada ayudante realiza la misma prueba contra una CD 10 (y no puede elegir 10 en esta tirada). El éxito proporciona al líder un +2 de bonificación por condiciones favorables. Por cada 10 puntos que la prueba del ayudante supere la CD, incrementa la bonificación en +1, de modo que un resultado de 20-29 proporciona una bonificación de +3, 30-39 un +4 y así sucesivamente. En muchos casos, la ayuda externa no es beneficiosa, o sólo un número limitado de ayudantes puede ayudar a alguien al mismo tiempo. El DJ limita la ayuda según crea que se adecua a la tarea y a las condiciones.

TIPOS DE PRUEBAS

Utilizas tres atributos principales para las pruebas: habilidades, características y poderes:

- **Pruebas de Habilidad:** Una prueba de habilidad determina lo que puedes conseguir con una habilidad concreta. Es una tirada de d20 + tu rango en la habilidad + el modificador de la característica clave de la habilidad contra una Clase de Dificultad.



- **Pruebas de Característica:** Una prueba de característica es como una prueba de habilidad, pero mide la característica en bruto, sin ninguna habilidad, como una prueba de fuerza, resistencia o intelecto. Es una tirada de d20 + tu modificador de característica contra una Clase de Dificultad. Las pruebas de característica tienden a ser a todo o nada (puedes llevar a cabo la tarea o no puedes) aunque a veces existen grados de éxito como en las pruebas de habilidad. Intentar una prueba de habilidad sin entrenamiento (en otras palabras, sin rangos en la habilidad) es una prueba de característica.

EJEMPLOS DE PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

TAREA	CARACTERÍSTICA CLAVE
Romper una tabla	Fuerza
Atar una cuerda	Destreza
Aguantar la respiración	Constitución
Orientarse en un laberinto	Inteligencia
Reconocer a alguien que has visto antes	Sabiduría
Ser reconocido en una multitud	Carisma

- **Pruebas de Poder:** Una prueba de poder hace uso de uno de los poderes de tu héroe como modificador. Es una medida de lo que puede lograr el héroe con ese poder. Es una tirada de d20 + el rango del poder (que representa cómo de fuerte es el poder) contra una Clase de Dificultad. Algunos poderes no necesitan pruebas de poder, simplemente funcionan automáticamente, mientras que otros poderes tienen sólo algunos aspectos automáticos y otros necesitan pruebas por lo general.

TIRADAS DE ATAQUE

Una *tirada de ataque* determina si logras o no golpear a un oponente en combate. Es una tirada de 1d20 + tu bonificación de ataque. La Clase de Dificultad es la Defensa de tu objetivo, que mide su capacidad para evitar los ataques. Si igualas o excedes la Defensa de tu objetivo, tu ataque le alcanza. De otro modo, fallas. Un 20 natural en una tirada de ataque (cuando sacas un 20 en el dado) siempre impacta y puede convertirse en un golpe crítico (ver pág. 152). Un 1 natural en una tirada de ataque (cuando sacas un 1 en el dado) siempre falla.

TIROS DE SALVACIÓN

Los *tiros de salvación* son intentos de evitar diferentes formas de peligro, que van desde daño y heridas hasta trampas, venenos y poderes diversos. Un tiro de salvación es:

1d20 + el modificador de característica apropiado + tu bonificador de salvación base + cualquier bonificación por poderes

La Constitución es el modificador de característica para las salvaciones de Dureza y Fortaleza, Destreza es el modificador de característica para las salvaciones de Reflejos y la Sabiduría lo es para las salvaciones de Voluntad. La Clase de Dificultad se basa en la intensidad del peligro, como el poder de un ataque o la fuerza de una enfermedad o veneno. Como en las pruebas de habilidad, a veces existen varios niveles de éxito o fracaso en los tiros de salvación. Por ejemplo, una salvación de Dureza contra un daño implica que no se recibe ninguno si superas la CD, pero podría resultar en un golpe sesgado, uno que te deje aturdido o incluso en un K.O. inmediato si fallas, en función de la cantidad por la que la salvación no alcance la CD.