

GÉNESIS – Anexo I

Sistema de rol basado en d6

Y el mundo nació de nuevo.

Ante mis ojos y bajo mis pies vi como la voluntad del hombre se hacía de nuevo realidad, y tomaba control de su destino por primera vez en mil años... no, por primera vez desde su creación.

Me pregunto cual será su futuro.

No estaré aquí para verlo.

- El hombre al que el mundo conocía como Dios.

Índice

Estructura.....	5	Orientación.....	22	Lenguaje.....	37
Sobre las Habilidades.....	5	DOTES.....	22	DOTES.....	37
Sobre las Dotes.....	5	ACCIONES.....	22	ACCIONES.....	37
Físico (FIS).....	7	ALTERACIONES.....	22	ALTERACIONES.....	37
Pelea.....	8	PASIVAS.....	22	PASIVAS.....	37
DOTES.....	8	Reflejos.....	23	Espectáculo.....	38
ACCIONES.....	8	DOTES.....	23	DOTES.....	38
ALTERACIONES.....	8	ACCIONES.....	23	ACCIONES.....	38
PASIVAS.....	8	ALTERACIONES.....	23	ALTERACIONES.....	38
Dureza.....	9	PASIVAS.....	23	PASIVAS.....	38
DOTES.....	9	Intuición.....	24	Experiencia (EXP).....	40
ACCIONES.....	9	DOTES.....	24	Esgrima.....	41
ALTERACIONES.....	9	ACCIONES.....	24	DOTES.....	41
PASIVAS.....	9	ALTERACIONES.....	24	ACCIONES.....	41
Inmunidad.....	10	PASIVAS.....	24	ALTERACIONES.....	41
DOTES.....	10	Sigilo.....	25	PASIVAS.....	41
ACCIONES.....	10	DOTES.....	25	Hachas.....	42
ALTERACIONES.....	10	ACCIONES.....	25	DOTES.....	42
PASIVAS.....	10	ALTERACIONES.....	25	ACCIONES.....	42
Resistencia.....	11	PASIVAS.....	25	ALTERACIONES.....	42
DOTES.....	11	Supervivencia.....	26	PASIVAS.....	42
ACCIONES.....	11	DOTES.....	26	Mazas.....	43
ALTERACIONES.....	11	ACCIONES.....	26	DOTES.....	43
PASIVAS.....	11	ALTERACIONES.....	26	ACCIONES.....	43
Fuerza.....	12	PASIVAS.....	26	ALTERACIONES.....	43
DOTES.....	12	Estilo (EST).....	28	PASIVAS.....	43
ACCIONES.....	12	Perspicacia.....	29	Lanzas.....	44
ALTERACIONES.....	12	DOTES.....	29	DOTES.....	44
PASIVAS.....	12	ACCIONES.....	29	ACCIONES.....	44
Velocidad.....	13	ALTERACIONES.....	29	ALTERACIONES.....	44
DOTES.....	13	PASIVAS.....	29	PASIVAS.....	44
ACCIONES.....	13	Empatía.....	30	Arcos.....	45
ALTERACIONES.....	13	DOTES.....	30	DOTES.....	45
PASIVAS.....	13	ACCIONES.....	30	ACCIONES.....	45
Acrobacias.....	14	ALTERACIONES.....	30	ALTERACIONES.....	45
DOTES.....	14	PASIVAS.....	30	PASIVAS.....	45
ACCIONES.....	14	Influencia.....	31	Armas de mano.....	46
ALTERACIONES.....	14	DOTES.....	31	DOTES.....	46
PASIVAS.....	14	ACCIONES.....	31	ACCIONES.....	46
Monta.....	15	ALTERACIONES.....	31	ALTERACIONES.....	46
DOTES.....	15	PASIVAS.....	31	PASIVAS.....	46
ACCIONES.....	15	Actuación.....	32	Armas de hombro.....	47
ALTERACIONES.....	15	DOTES.....	32	DOTES.....	47
PASIVAS.....	15	ACCIONES.....	32	ACCIONES.....	47
Instinto (FIS).....	17	ALTERACIONES.....	32	ALTERACIONES.....	47
Tiro.....	18	PASIVAS.....	32	PASIVAS.....	47
DOTES.....	18	Calma.....	33	Proyección.....	48
ACCIONES.....	18	DOTES.....	33	DOTES.....	48
ALTERACIONES.....	18	ACCIONES.....	33	ACCIONES.....	48
PASIVAS.....	18	ALTERACIONES.....	33	ALTERACIONES.....	48
Esquiva.....	19	PASIVAS.....	33	PASIVAS.....	48
DOTES.....	19	Conducta.....	34	Desarmado.....	49
ACCIONES.....	19	DOTES.....	34	DOTES.....	49
ALTERACIONES.....	19	ACCIONES.....	34	ACCIONES.....	49
PASIVAS.....	19	ALTERACIONES.....	34	ALTERACIONES.....	49
Percepción.....	20	PASIVAS.....	34	PASIVAS.....	49
DOTES.....	20	Etiqueta.....	35	Medicina.....	50
ACCIONES.....	20	DOTES.....	35	DOTES.....	50
ALTERACIONES.....	20	ACCIONES.....	35	ACCIONES.....	50
PASIVAS.....	20	ALTERACIONES.....	35	ALTERACIONES.....	50
Investigación.....	21	PASIVAS.....	35	PASIVAS.....	50
DOTES.....	21	Aspecto.....	36	Soldadesca.....	51
ACCIONES.....	21	DOTES.....	36	DOTES.....	51
ALTERACIONES.....	21	ACCIONES.....	36	ACCIONES.....	51
PASIVAS.....	21	ALTERACIONES.....	36	ALTERACIONES.....	51
		PASIVAS.....	36	PASIVAS.....	51

Estructura

En este Anexo indagaremos sobre el uso de las Habilidades (Capítulo I del documento base de Génesis), e **introduciremos las Dotes, aptitudes comunes pero personales que los personajes pueden adquirir, destinadas a aumentar el uso de sus habilidades**. Encontrarás en este documento las habilidades recogidas bajo los atributos de:

- Físico (FIS)
- Instinto (INS), excepto aquellas relacionadas con la obtención de recursos, que podrás encontrar en el Anexo II.
- Estilo (EST)
- Experiencia (EXP), excepto aquellas que representen a distintas artesanías, que podrás encontrar en el Anexo II.

Sobre las Habilidades

En las descripciones de cada habilidad, incluiremos distintos casos de uso que sirven de ejemplo de situaciones en las que podrían usarse, expandiendo las descripciones dadas en el documento base. Existen habilidades caracterizadas como **Pasivas**; significa que las tiradas de estas habilidades normalmente ocurrirán como una reacción a un evento, más que un uso activo.

Sobre las Dotes

Las dotes son el enfoque principal de este Anexo. Bajo cada habilidad, encontrarás una lista de las dotes vinculadas a susodicha habilidad; que una dote esté vinculada a una habilidad significa que requiere X cantidad de rangos en esa habilidad para poder ser desbloqueada. Adicionalmente, pueden requerir niveles de característica o rangos en otras habilidades. En cada dote, encontrarás la siguiente información:

NOMBRE DE LA DOTE (*Requerimientos*)

*Tipo de activación**

Una descripción de los efectos de la dote, tan larga como sea necesaria para clarificar sus usos.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: X PP

**Tipo de activación:* El tipo de activación puede tomar uno de tres valores, que definirá la forma en la que esta dote será usada.

- **Acción** (*Coste en aguante de la acción*): La dote se utilizará como una acción, por lo que concurrirá un gasto de aguante para su activación.
- **Alteración** (Número de 6 que se deben consumir para activar la dote): La dote se utilizará como un seguimiento a una tirada de la habilidad a la que se encuentra vinculada para modificar los efectos de la misma.
- **Pasiva** (Limitaciones de uso [opcional]): La dote siempre se encuentra activa.

Físico (FIS)

Pelea

Tu habilidad de pelea define tu **habilidad para desarrollarte en un combate cuerpo a cuerpo**: cómo moverte con eficacia, esquivar ataques de un oponente y asestar los tuyos propios. Un personaje que desarrolla la habilidad de pelea generalmente es **un soldado, un mercenario o un púgil** que ha visto combate abierto, servido en un ejército o que ha tenido que pelear para salvar la vida. Muchas culturas enseñan a niños a pelear desde pequeño, y, en otras tantas, comparten golpes por cuenta propia.

La habilidad de Pelea te permite combatir con cualquier arma cuerpo a cuerpo, la cual usas sin poder sacar partido de las particularidades de cada arma: para tí, una lanza no es más que un palo muy largo con una punta en el frente, y bien puedes intentar ensartar a alguien con ella o atizarle en el cogote con el asta entera. **Cuando lanzas Pelea en un combate, las características de un arma funcionarán con normalidad excepto aquellas que te permitan escoger un valor a cambiar.**

Una persona que se dedique a pelear de forma profesional probablemente **desarrollará una habilidad de arma bajo Experiencia**. Sin embargo, su inversión en Pelea no queda destituida, ya que cada punto añadirá un +1 a su tirada de Ataque final, y podrá seguir haciendo uso de toda dote de acción, alteración o pasiva de Pelea siempre que no se defina lo contrario.

DOTES

ACCIONES

AGARRAR (*Pelea I*)

Acción (3 Aguante)

Intentas atrapar a un enemigo, manteniéndolo en el lugar y complicando su movimiento mientras esté atrapado. Ambos personajes, tanto el que atrapa como el atrapado, perderán la mitad de todos sus dados siempre y cuando estén agarrándose. Un personaje agarrado puede ser *sometido* si no toma ninguna acción agresiva contra quien lo está agarrando, quien podrá tomar de nuevo la acción agarrar, inhabilitándolo para tomar acciones de combate hasta que quien lo agarre deje de hacerlo. Para zafarse de un agarre, un personaje debe superar una tirada de *Fuerza* contra su oponente, la cual debe de lanzar como acción.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

CARGAR (*Pelea II, Fuerza I*)

Acción (2 + acciones de Desplazamiento (mín. 2))

Te lanzas al cuerpo a cuerpo contra un enemigo, desplazándote en línea recta hacia tu objetivo tomando tantas acciones de Desplazamiento como desees (mínimo 2). Tu próxima acción de combate contra el objetivo, siempre y cuando ocurra en el mismo turno, **podrá aplicar a mayores tus Rangos de Fuerza**, y añadirás como bonificador a la tirada un +X igual a los pasos recorridos hasta tu objetivo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

TRUCO SUCIO (*Pelea III, Agilidad I*)

Acción (2 aguante)

Lanzas arena, guijarros o cualquier elemento a tu disposición para intentar impedir la capacidad de tu oponente para atacar. Si actúas antes de tu oponente, este deberá reaccionar a tu tirada de Pelea con *Reflejos*, superándola o quedando *cegado*. **Esta dote no puede ser usada con EXP.**

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

INCAPACITAR (*Pelea IV, Medicina I*)

Acción (2 + Acción de ataque)

Intentas incapacitar a tu oponente en vez de causarle daño letal, buscando lugares donde poder golpear para noquear a tu contrincante antes de que él mismo hincue la rodilla. Tomarás la acción *atacar* con tu arma de preferencia, y el daño que causarías le propicia una *herida leve*, tu oponente quedará *incapacitado*. Si este daño le causaría una *herida grave*, tu oponente quedará *noqueado*. La duración de cada estado será igual a el número de heridas graves que afecte al personaje a la hora de sufrirla +1.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

DESARMAR (*Pelea V, Reflejos II*)

Acción (3 + Acción de ataque)

Concentras tu ataque en el arma de tu oponente, intentando arrebatársela de sus manos o inhabilitarla. Si superas su tirada de combate, no causas daño a tu oponente (como si su armadura negase el daño), pero siempre que sea posible, tiras su arma al suelo. Si fallas, ambas armas utilizadas tanto para atacar como para defender sufrirán daño de *Rotura*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

SEGUNDO IMPACTO (*Pelea I*)

Alteración (X seis/es)

Guardas tantos seis como desees. Si tu ataque impacta, lanzas tantos dados como seis hayas guardado, y añades el resultado de tu tirada al daño base de tu arma.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

DEFENSA (*Pelea I*)

Alteración (X seis/es)

Te concentras en no sufrir daños durante tu defensa. Guardas tantos 6 como decidas utilizar para desencadenar esta alteración, pudiendo lanzarlos al recibir daño para mitigar tanto final de un ataque que te haya alcanzado en un valor igual a su resultado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

FORCEJEO (Pelea I, Fuerza III)*Alteración (2 seis)*

Te ciñes al enemigo peleando con virulencia, intentado superarlo con tu fuerza pura. Añades tu FIS al daño final de un ataque, y, si impactas puedes hacer retroceder a tu oponente tantos metros como tu Rango de Fuerza, desplazándote con él. Si tu oponente es destacadamente más fuerte que tú, deberás superar una tirada de Fuerza contra él.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

DERRIBO (Pelea III, Fuerza III)*Alteración (2 seis)*

Aprovechas tu ventaja para desestabilizar y llevar a tu enemigo al suelo, estrellándolo contra el pavimento como parte de tu ataque. Si tu oponente es destacadamente más fuerte que tú, deberás superar una tirada de Fuerza contra él.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

FINTA (Pelea IV, Agilidad III, Actuación I)*Alteración (2 seis)*

Engañas a tu oponente sobre la dirección de tu ataque, intentando causar un error en su defensa que te permita atacar contra una parte desprotegida. Si tomas esta alteración, tu oponente pierde todos los 6 de su ataque, y añadirás al daño base de tu ataque tantos 6 como este haya perdido.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ATAQUE APUNTADO (Pelea V, Percepción III o Investigación II)*Alteración (3 seis)*

Buscas un punto débil en la defensa de tu oponente y lo asaltas con dureza. Eliminas la defensa de más alto rango (Escudo -> Armadura Localizada -> Armadura) a la hora de aplicar el daño de un ataque dado, y puedes escoger a tu discrección la zona a atacar (ver *Daño, heridas y derrota*, Cap. IV)

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

AGARRE PUNITIVO (Pelea V, Fuerza III, Agarre (Pelea))*Alteración (3 seis)*

Atacas a tu enemigo con virulencia y te lanzas contra él. Si tu ataque golpea, añades los efectos de *Agarre (Pelea)* a los de tu ataque de forma inmediata.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

MASACRE (*Pelea VII, Resistencia IV, Velocidad III*)

Acción (X seis/es)

Si un ataque que cuente con esta alteración derrota a un enemigo, el ataque podrá continuar con su valor actual contra X oponentes más. Podrás tomar hasta una acción de *Desplazamiento* para alcanzar a tu siguiente objetivo, pero continuar atacando no incurrirá mayor gasto de aguante. Si uno de tus ataques no derrota al oponente, el efecto de esta alteración finaliza.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

DOBLE EMPUÑADURA (*Pelea II*)

Pasiva

Siempre y cuando blandas un arma en cada mano, disfrutas de un bonificador igual a tu característica de EXP cuando atacas más de una vez en un turno a un mismo oponente. Este bonificador aumenta con cada ataque consecutivo, y se mantiene aunque tomes acciones distintas o ataques a otros oponentes.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

OPORTUNISTA (*Pelea II, Reflejos I*)

Pasiva

Cuando un enemigo dentro de tu rango de ataque cuerpo a cuerpo toma una acción no defensiva que no conlleve un ataque, puedes realizar una única acción de Ataque antes de que tome su acción a la que sumas como bonificador tus rangos de *Reflejos*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

IMPROVISADOR (*Pelea IV, Intuición I*)

Pasiva

Cuando te haces con un arma improvisada, esta nunca podrá partirse en la primera instancia en la que sufra daño. Adicionalmente, puedes utilizar Mazas (EXP) para blandirla.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

MONTARAZ (*Pelea V, Supervivencia II o Acrobacias I*)

Pasiva

Reduces todo negativo que pueda imponer el entorno en el que te encuentras peleando, pudiendo desarrollarte con naturalidad en lugares escuetos, pedregosos y resbaladizos. Ignoras la dificultad de desplazamiento impuesta por *Terreno irregular*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Dureza

La habilidad de dureza define tu **habilidad para sufrir castigo sin romper**; recibir impactos sin perder el aliento, no sufrir heridas al ser alcanzado y mantener tu dolor a ralla para permanecer atento. Los personajes que desarrollan la habilidad de pelea normalmente son **personas que se exponen al dolor y al peligro de forma recurrente**, como un combatiente de vanguardia, un herrero que siempre se golpea la mano con el martillo o un buscador de caminos que recibe el tormento de las zarzas del campo día si y día también.

La habilidad te permite medir esta capacidad para evitar ser herido de gravedad: alguien que ha recibido 99 puñetazos seguidos no va a caer por culpa del centésimo, ya que sabrá como encajar mejor el golpe.

Adicionalmente, la dureza funciona de forma pasiva: cuando recibes daño y aún cuentas con Aguante actual sin consumir, reduces este daño en tantos puntos como tu Rango de Dureza, siempre que tengas un Aguante actual igual o mayor. Si no, reduces tantos como Aguante actual tengas. **El aguante no se consume.**

DOTES

ACCIONES

PROTEGER (*Dureza III, Fuerza I*)

Acción (2 + acciones de Desplazamiento)

Te interpones entre un oponente y un aliado al alcance de una acción de *Desplazarte* (*incluida en la activación de la acción*), sirviendo de cobertura para el mismo. No podrás defenderte de los ataques; disminuirás todo daño recibido en tantos puntos como tu Rango de Dureza + característica de FIS. Todo ataque dirigido hacia tu aliado hasta que este salga de cobertura se redigirá hacia tí. Adicionalmente, podrás tomar hasta un total igual a tu FIS de acciones de *Desplazarte* si requieres llegar a un aliado distante, pero al hacerlo, no disminuirás el daño a recibir.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

AMURALLAR (*Dureza VII*)

Acción (2 + acciones de Desplazamiento)

Puedes usar tu propio cuerpo para brindar *cobertura* contra ataques en área siempre que te interpongas entre su origen y su punto de destino, provocando que seas el nuevo centro de estos. Puedes tomar tantas acciones de *Desplazarte* como tu FIS para llegar a tu objetivo..

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ALTERACIONES

MORDAZA (*Dureza II, Calma I*)

Alteración (1 seis)

Si realizas una tirada de Dureza con el objetivo de reducir negativos impuestos por daño, puedes lanzar 1D6 para demorar la entrada en efecto de estos negativos por tantos turnos como su resultado + tus Rangos de Calma. Si sufres negativos adicionales, perderás los efectos de Mordaza a no ser que utilices de nuevo la alteración, en cuyo caso deberás tomar el valor mínimo entre tu Mordaza actualmente activa y su reactivación.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

ARMADURA DE MÚSCULO (*Dureza V, Fuerza III*)

Alteración (2 seis)

A la hora de lanzar Dureza para evitar sufrir complicaciones, tras finalizar tu tirada de Dureza, puedes aplicar tus rangos de Fuerza sobre ella.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

RETRIBUCIÓN (*Dureza VII, Fuerza III*)

Alteración (x seis/es)

Guardas tantos seis como creas pertinente, que podrás utilizar como +D en tu siguiente tirada de ataque contra el oponente que te ha causado la tirada de Dureza.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

PASIVAS

ENCAJAR EL GOLPE (*Dureza III, Resistencia II*)

Pasiva

Si recibes un ataque del que no puedas defenderte, reduces el daño final sufrido en tantos puntos como tu Característica de FIS entre 2, redondeando hacia abajo. No aplicable durante **PROTEGER**.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

FURIA (*Dureza IV*)

Pasiva

Conviertes tu dolor en agresividad. Añades a tu daño final +1 de daño por cada 2 heridas leve que te estén afectando, y +3 por herida grave.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

INQUEBRANTABLE (*Dureza IV*)

Pasiva

No puedes entrar en un *estado alterado* causado por un golpe a no ser que este venga acompañado de una *herida grave*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

DURO COMO LA PIEDRA (*Dureza V*)

Pasiva

Ignoras, a todos los efectos, la primera complicación sufrida en cualquiera de tus partes del cuerpo. Esto aumenta tu umbral de complicaciones en 1, sólo sufriendo negativos tras entrar en la segunda complicación.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

COSTADO DE HIERRO (*Dureza VII*)

Pasiva

Reduces todo el daño final causado por armas físicas o efectos similares en tantos puntos como tu rango de **Dureza entre 2, redondeado hacia abajo**.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

POLVO AL POLVO (*Dureza X*)

Pasiva

Durante combate, nunca sufres los efectos de *heridas leves*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Inmunidad

La habilidad de Inmunidad define tu **habilidad para no sucumbir a estados adversos**; sobrevivir a enfermedades, crear inmunidad contra venenos y evitar infecciones de las heridas más complicadas. Similar a aquellos que desarrollan la habilidad de Dureza, los personajes que desarrollan una gran inmunidad son **personas constantemente expuestas a heridas, enfermedades o venenos**, como un médico de campaña que siempre avanza entre la pestilencia, un cuidador de serpientes constantemente picado por ellas o un granjero de cerdos que, por lo que sea, no gusta de lavarse las manos antes de comer.

DOTES

ACCIONES

AUTOPURIFICACIÓN (*Inmunidad IV*)

Acción (Instantánea)

Realizas una tirada de Inmunidad inalterable cuyo objetivo es conseguir 6. Por cada 6 obtenido, serás capaz de ignorar los efectos de la ponzoña que te afecte durante 1 turno. Esta continuará progresando, pero no te afectará.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

ALTERACIONES

SANGRE PURA (*Inmunidad III, Dureza II*)

Alteración (X seis/es)

Por cada seis consumido, reduces la entrada en función del veneno o enfermedad en un turno, una hora o un día, dependiendo de la velocidad de efecto de la ponzoña que te ataca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

DETECCIÓN TEMPRANA (*Inmunidad V, Intuición II*)

Alteración (1 seis)

Descubres, con un buen grado de precisión, todos los síntomas que deberás esperar de la enfermedad o veneno que te está atacando.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

PASIVAS

EXANGÜINACIÓN (*Inmunidad I*)

Pasiva

En vez de servir de detrimento, toda herida leve te otorga un +1 en tiradas de Inmunidad, y heridas graves un +3.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ESTÓMAGO DE ACERO (*Inmunidad II, Dureza II*)

Pasiva

Contra cualquier veneno o enfermedad que deba de ser digerido para entrar en funcionar, tras finalizar tu tirada de Inmunidad, puedes aplicar tus rangos de Dureza.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

ESCUDO BIOLÓGICO (*Inmunidad II*)

Pasiva

Las tiradas iniciales recurrentes para evitar mayores complicaciones por heridas no tratadas sólo se realizarán hasta que la tirada sea superada 3 veces.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ADAPTACIÓN (*Inmunidad II*)

Pasiva

Si estás sufriendo efectos adversos únicos por segunda vez (o mayor), añades tu característica de FIS como bonificador a tu tirada de Inmunidad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

PARADA FINAL (*Inmunidad III*)

Pasiva

Tu cuerpo contiene enfermedad y ponzoña dentro suya. No puedes contagiar a otras personas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

ANTITOXINA (*Inmunidad IV*)

Pasiva

Reduces cualquier reducción de aguante o neagtivo a toda acción causado por toxicidad en tantos puntos como tu rango de Inmunidad hasta la mitad del daño o negativo original. Si sufres este daño por tus propias acciones, como beber una poción o decocción, puedes disminuirlo completamente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PIEL GRUESA (*Inmunidad V, Dureza III*)

Pasiva

Nunca estarás en peligro de morir desangrado, y si debes defenderte de un efecto sólo aplicable a través de heridas, **podrás lanzar tus rangos de Dureza tras tu tirada final.**

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

FIEBRE ARDIENTE (*Inmunidad VIII, Resistencia III, Dureza II*)

Pasiva

Siempre que estés bajo los efectos de una enfermedad o veneno, ganas +1D a toda tirada dentro de combate.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

REGENERACIÓN RÁPIDA (*Inmunidad IX*)

Pasiva

Tus heridas graves tratadas cicatrizarán en 3 días.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Resistencia

La habilidad de Resistencia define tu **capacidad para mantener un ritmo de trabajo sin cansarte**; correr una maratón, mover cajas constantemente o combatir durante horas. Es una habilidad que normalmente se ve desarrollada por **personas que trabajan con su cuerpo, que dedican su tiempo al atletismo o que se extenuan frecuentemente**: un labriego arando su tierra de sol a sol, un mensajero que no confía en sus corceles para llegar a su destino, o un guerrero de guerrilla capaz de participar en múltiples listas en un sólo día.

Adicionalmente, **Resistencia te permite sobrepasar tu Aguante Total para consumir acciones**: Siempre que tengas 1 o más aguante y quieras tomar una acción para la que no tengas el suficiente, puedes consumir tu valor de **Iniciativa** en tantos puntos como tus Rangos de Resistencia para desencadenar esta acción.

DOTES

ACCIONES

PULSO DE ACERO (*Resistencia V*)

Acción (5 Aguante)

Te galvanizas ante la sobreexcitación de tu organismo, y añades tus Rangos de Resistencia a tu Aguante Total de forma temporal. Permanecerán hasta que sufras una herida leve.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

RESERVA (*Resistencia II*)

Alteración (X seis/es)

Eres capaz de nunca cansarte por completo, dejando siempre algo de energía guardada. Por cada 6 que guardes, los efectos de fallar una tirada de resistencia se retrasarán en tantos turnos/minutos/horas como el resultado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

PASIVAS

ÁNIMA ARDIENTE (*Resistencia I*)

Pasiva

Puedes quemar aguante para potenciar tus habilidades físicas. Puedes sacrificar X puntos de Aguante Total para otorgarte +XD final en cualquier tirada (se recuperará al descansar una noche). Exclusivamente en combate, podrás consumir X puntos de Aguante (actual) para otorgarte +X final en cualquier tirada. El máximo de puntos a gastar por tirada es igual a tus Rangos de Resistencia.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

RECUPERACIÓN RÁPIDA (*Resistencia II*)

Pasiva

Podrás lanzar de nuevo tu Iniciativa si comienzas un turno con más de la mitad de tu aguante total, en vez de con el aguante total completo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

TRASNOCHADOR (Resistencia II)*Pasiva*

Puedes optar por pasar una noche en vilo sin sufrir efectos adversos por ello, pero deberás descansar bastante más el día siguiente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

MARCHA FORZADA (Resistencia III, Supervivencia II)*Pasiva*

No puedes sufrir daños al aguante máximo causados por cansancio físico.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ACORAZADO (Resistencia IV, Fuerza II)*Pasiva*

De manera similar a los efectos pasivos de la habilidad Fuerza, reduces los negativos a Aguante causados por tu armadura en tantos puntos como rangos de Resistencia.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

INFATIGABLE (Resistencia V)*Pasiva*

Si reduces tu iniciativa para tomar acciones adicionales, sólo pierdes la mitad de los puntos que realmente estarías utilizando.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

SANGRE, DOLOR Y LÁGRIMAS (Resistencia VI)*Pasiva*

Tu aguante máximo nunca puede ser inferior a tu valor de Resistencia, y siempre que sufras un daño igual o superior a tu valor de Resistencia, recuperarás tu aguante hasta este margen.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

FLUJO CONSTANTE (Resistencia VIII)*Pasiva*

Por cada acción en combate satisfactoria que tomes, ganarás un +1 de Aguante máximo temporal durante tu siguiente turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

ROMPER LA RUEDA (Resistencia X)*Pasiva*

Cada vez que te encuentres bajo los efectos de una herida grave, añadirás como modificador a toda acción tus Rangos de Resistencia. Durante el turno siguiente a sufrir esta herida, podrás aplicar tus Rangos de Resistencia sobre una tirada a tu elección.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

Fuerza

La habilidad de Fuerza define **el máximo potencial del que tu cuerpo es capaz**; portar una cabeza de res al hombro, arrastrar un caballo de vapor hasta el mecánico o arrojar un pedrolo sobre tu cabeza. Es una habilidad que a lo largo de la vida cualquier persona puede llegar a desarrollar, pero generalmente aparece en aquellos que **trabajan con objetos que requieren de gran fuerza o labores de gran esfuerzo, o quienes están interesados en las proezas de fuerza**: desde un amansador de corceles hasta un forzado circense, la Fuerza aparece en muchas disciplinas distintas.

Ya que Fuerza mide un valor mayormente pasivo, la mayoría de su uso dentro de Dotes aparece en sus relaciones dentro de otros. Es prevalente en habilidades de combate, que se benefician gratamente del poderío de la musculatura de quien está detrás de ellas. **Adicionalmente, cada punto en Fuerza reduce en -1 el negativo a Aguante por portar armadura**, ya que el peso parece casi trivial para alguien acostumbrado a portar (o pesar) más de la cuenta.

DOTES

ACCIONES

ENTRADA FORZOSA (*Fuerza II, Dureza I*)

Acción (3 Aguante)

Cargas contra un objeto dentro del rango de *cercanía*, utilizando tu propio cuerpo como herramienta de rotura. Realizarás una tirada de Fuerza contra la entereza del objeto, que sufrirá daño en cuestión de la diferencia de la tirada.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PASIVAS

EL TAMAÑO NO LO ESTODO (*Fuerza III*)

Pasiva

Puedes blandir armas gigantes (diseñadas para criaturas de un tamaño mayor que tu) con completa normalidad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

MULA DE CARGA (*Fuerza IV, Resistencia II*)

Pasiva

Multiplas tu umbral de carga x3.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

FUERZA DESCOMUNAL (*Fuerza VI, POD V*)

Pasiva

Eres extremadamente más fuerte que la media, contando como un ser de una categoría de peso/tamaño por encima de la tuya a la hora de calcular modificadores de tiradas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

Agilidad

La habilidad de Agilidad define **la facilidad con la que eres capaz de mover tu cuerpo a altas velocidades, así como tu velocidad punta**; huir de un oponente que te quiere dar caza o cazar a un oponente que huye. Es una habilidad que la mayoría de adultos no suele desarrollar, pero que suele quedar de forma vestigial de una infancia muy movida: aquellos que la desarrollan suelen ser **mensajeros, maleantes e incluso algunos combatientes**. Al fin y al cabo, el ladrón sólo lo es cuando lo atrapan, y una batalla acaba tan pronto como un ataque conecta.

A mayores de las dotes que ofrece Agilidad, basadas en el movimiento y velocidad de tu sistema nervioso, aumentar tu agilidad también aumenta tu **capacidad de desplazamiento, permitiéndote dar un paso adicional por cada dos rangos que tengas en ella**.

DOTES

ACCIONES

ESPRINT (*Agilidad II*)

Acción (2 Aguante)

Te desplazas hasta 4 veces los pasos que puedes desplazarte al tomar *Desplazarte*, pero debe de ser en línea recta.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

CARRERA LIBRE (*Agilidad III, Acrobacias II*)

Acción (2 + acciones de Desplazamiento)

Durante tus próximos desplazamientos, siempre que encuentres un obstáculo que no sea más alto que tú, puedes sortearlo pasando por encima de él sin tener que evadirlo a la hora de calcular tus movimientos. Finalizarás tu carrera libre cuando tomes cualquier acción que no sea un desplazamiento.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

OBSTÁCULO HUMANO (*Agilidad V*)

Acción (5 Aguante)

Si un oponente intenta atacarte, puedes *correr sobre él* como reacción, provocando que tu oponente pierda el turno y quede *confuso*. Adicionalmente, podrás desplazarte como si tomases una acción de *Desplazarte*, pudiendo incluso usarlo para lanzarte hacia arriba. Deberás superar su tirada de ataque con Velocidad para que estos efectos surtan efecto.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

ALTERACIONES

ATRAPAR (*Agilidad I, Agarrar (Pelea)*)

Alteración (2 seises)

A la hora de perseguir a alguien o algo a toda velocidad, puedes lanzarte hacia tu objetivo siempre que se encuentre a tu distancia de Desplazarte y amarrarte a él, accionando la dote Agarrar inmediatamente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

TEMERIDAD (Agilidad III)*Alteración (1 seis)*

Si encuentras un obstáculo casi insorteable en tu camino, te lanzas contra él. Si este te fuerza a realizar alguna otra tirada para sortearlo, siempre podrás realizar una tirada de Agilidad, sea para escalar un muro o defenderte de un oponente que te ataca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

*PASIVAS***PASOS RÁPIDOS (Agilidad II)***Pasiva*

Tus desplazamientos son tan rápidos que todo ataque a Distancia contra ti cuenta con un negativo igual a tu Rango de Agilidad

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

DANZA MACABRA (Agilidad III)*Pasiva*

Cuando derrotas a un oponente, accionas la acción *Desplazarte* sin costo alguno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

COMBATE RELÁMPAGO (Agilidad V)*Pasiva*

Tu primera acción tras lanzar una tirada de Iniciativa contará con un +D igual a la mitad de tus Rangos de Agilidad (redondeado hacia abajo)

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

INERCIA (Agilidad VI, Resistencia II)*Pasiva*

Cada 10 pasos desplazados, ganas +1D que se desencadenará en la primera tirada que hagas que sea distinta a desplazarte.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

FUGAZ (Agilidad X)*Pasiva*

Añades tus Rangos de Agilidad directamente a tu desplazamiento, sin dividirlos a la mitad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

Acrobacias

La habilidad de Acrobacias define **la soltura con la que un personaje es capaz de mover su cuerpo**, sea para sortear obstáculos como para escabullirse de ataduras. Es una habilidad circense, cuyo uso es dirigido al espectáculo más que a la funcionalidad, pero aquellos que la desarrollan consiguen una maestría sobre su cuerpo que pocos pueden alcanzar. Actores circenses, contorsionistas y cualquier persona que disfrute de un poco de chulería son quienes pueden atestiguar a esta maestría.

DOTES

ACCIONES

PIRUETA (*Acrobacias II*)

Acción (4 Aguante)

Usas acrobacias a modo de esquivar, permitiéndote desplazarte con total libertad dentro del rango de desplazamiento, e imponiéndote un -1D a toda acción tomada contra ti durante el resto del turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

ALTERACIONES

VOLTERETAS Y CABRIOLAS (*Acrobacias V, Reflejos III*)

Alteración (1 seis)

Integras en tu desplazamiento movimientos completamente innecesarios, pero que te permiten desplazarte con mayor libertad en el aire. Puedes escoger puntos de caída a discreción, y reduces el daño sufrido por caídas a la mitad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

ESCALADA RÁPIDA (*Acrobacias II, Fuerza III*)

Pasiva

Siempre y cuando la superficie que desees escalar lo permita, eres capaz de subir por ella sin tener que lanzar una tirada, avanzando el doble de rápido que una persona sin esta dote.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

EN PIE (*Acrobacias III, Fuerza II*)

Pasiva

Como parte de cualquier movimiento, puedes levantarte rápidamente empujando contra el suelo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Monta

La habilidad de Monta define **tu capacidad para dirigir a un vehículo o bestia que requiera de un esfuerzo físico**, así como tu destreza a la hora de manejar tu cuerpo a lomos de tu corcel. Esta es una habilidad ampliamente desarrollada, especialmente para aquellas personas que residan en la campiña o viajen con asiduidad: un labriego conduciendo a su burro para arar el terreno, un mercader dirigiendo su carreta por la carretera, o un jinete enarbolando su lanza y dejando las praderas atrás con su rápida carga.

Monta NO sirve para dirigir vehículos propulsados o que no requieren de un esfuerzo físico alguno para desplazarlos, que limitan las habilidades de un posible jinete por las particularidades de cada máquina. **Si peleando montado, tus rangos de Monta limitarán la cantidad de dados iniciales totales que podrás tirar en tus habilidades de EXP.**

DOTES

ACCIONES

COBERTURA (*Monta II*)

Acción (1 Aguante)

Utilizas a tu montura como cobertura total. Un movimiento poco honorable.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

ATAQUE AL PASO (*Monta III, Arma II, Vínculo/Piloto*)

Acción (rápida)

Te desplazas en la velocidad estándar de tu corcel, e intentas atacar a un oponente con un ataque cuerpo a cuerpo. Añades a tu daño la característica FIS de tu montura.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

CARGA (*Monta V, Vínculo/Piloto*)

Acción (3 Aguante)

Arengas a tu corcel o aceleras tu vehículo. Tomas su desplazamiento de velocidad estándar, intentando atropellar a todo quien se encuentre por delante, que deberá superar tu tirada con una forma de esquivar o sufrir tanto daño como la característica FIS de tu montura. Puedes intentar atropellar varias veces a un mismo objetivo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

VENCIDA (*Monta VI, Arma V, Acrobacias III, Vínculo/Piloto*)

Alteración (2 seises)

Te descuelgas de tu montura momentáneamente para extender tu rango de ataque. **Esta alteración se aplica sobre una tirada de Arma (EXP) o Pelea**, y permite lanzar tus Rangos de Monta tras la tirada final.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PASIVAS

VÍNCULO (*Monta III*)

Pasiva

Tú y tu corcel sois capaces de actuar como una única unidad. Cualquier estado negativo que le afecte será anulado siempre y cuando tú no lo estés sufriendo también. Adicionalmente, muchas acciones de **monta** requieren de este vínculo. Deberás tomar esta dote para cada animal que vincules.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

PILOTO (*Monta V*)

Pasiva

Similar a *Vínculo*, excepto que para vehículos. Adicionalmente, eres capaz de descubrir errores en el funcionamiento de tu vehículo con precisión.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

Instinto (FIS)

Blablabla sobre físico

Tiro

Tu habilidad de tiro define tu **capacidad para atinar a un enemigo con cualquier arma o efecto a distancia**, sea a través de medir con precisión la fuerza necesaria para lanzar un pedrolo a un lobo, la caída de una flecha disparando un arco largo o la velocidad de viaje de una bala saliendo de una pistola de mecha. La habilidad de tiro es muy común entre **campesinos, cazadores y soldados**, que dependen de su destreza con un arma a distancia para alimentarse.

Para la habilidad de tiro, todo arma a distancia es igual: podrás consultar en el *compañero de partida* los negativos que se aplican a la facilidad de un disparo, que nunca cambiará sin importar el tipo de arma con la que realices la tirada. Es, a todos los efectos, el símil de *Pelea (FIS)* para el combate a distancia.

Un individuo que se dedique a hacer uso de armas a distancia con ahinco probablemente **desarrollará una habilidad de arma bajo Experiencia**. En ese caso, cada punto en Tiro le otorgará un +1 a cualquier tirada cuyo objetivo sea atinar a un oponente, y podrá seguir haciendo uso de toda dote de acción, alteración o pasiva de Tiro.

DOTES

ACCIONES

TIRO APUNTADO (*Tiro II*)

Acción (2 Aguante + acción de Disparar)

Te tomas tu tiempo antes de disparar contra tu oponente, reduciendo toda dificultad de tiro añadida por coberturas o acciones enemigas a la mitad. Si estas dificultades no existen (el oponente se encuentra estático), conviertes tu dado de menor valor en un 6.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

PENETRACIÓN (*Tiro VII*)

Alteración (2 seis)

Tu proyectil continúa con su camino tras impactar contra su primer objetivo, pudiendo ocasionar daños a objetivos detrás de él. Adicionalmente, puedes tomar esta alteración para sortear coberturas totales (siempre que sea lógico: una flecha de madera no traspasará una gruesa chapa de metal)

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

PASIVAS

TERRITORIO ABSOLUTO (*Tiro II, Fuerza I o Agilidad II*)

Pasiva

Eres capaz de crear el espacio suficiente entre tu oponente y tú a la hora de abrir fuego contra él, pudiendo usar Tiro como Ataque cuerpo a cuerpo (nunca como defensa).

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

ADQUISICIÓN DE OBJETIVO (*Tiro III, Percepción II*)*Pasiva*

Cada disparo consecutivo dentro de un turno contra un mismo objetivo gana un bonificador igual a tu característica de INS.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

FRANCOTIRADOR (*Tiro V*)*Pasiva*

Por cada rango de disparo que aumente la CD, tu ataque gana +1 final. Incompatible con Quemarropa.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

QUEMARROPA (*Tiro V*)*Pasiva*

Cuando disparas dentro del primer rango de tu arma, duplicas su daño base. Incompatible con Francotirador.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Esquiva

La habilidad de Esquiva define tu **capacidad para apartarte de un peligro antes de que este pueda alcanzarte**, sea prediciendo el movimiento de un oponente para colocarte fuera de su rango, saltando hacia un lateral para evadir una piedra cayendo por la ladera de una montaña, o huyendo a toda velocidad de una carga de caballería dirigida hacia ti. **La habilidad de esquiva es una que mucha gente desarrolla sin darse cuenta, pero el perfil de quienes la entrenan varía enormemente**: un soldado raso que no confía en su armamento para defenderse, una dama del hogar que debe de caminar todos los días por un mercado repleto de tráfico, un explorador que siempre permanece atento a su entorno...

DOTES

ACCIONES

ESCABULLIRSE (*Esquiva II*)

Acción (5 Aguante)

Te preparas para evadir cualquier peligro que se presente. Lanzas una tirada de Esquiva, la cual usarás para intentar esquivar cualquier ataque lanzado contra tí. Cada vez que esquives, puedes tomar la acción *Desplazarte* inmediatamente; aunque no la tomes, no serás empujado hacia atrás por tu esquiva, si no que hacia la dirección que desees. **No puedes tomar esta acción como reacción, y tomar cualquier acción distinta a ella finaliza su uso. Ser golpeado también finaliza la acción.**

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

REPRESALIA (*Esquiva IV, Agilidad III o Reflejos I*)

Alteración (X seis/es)

Durante tu esquiva, atacas a tu oponente con el arma que tengas en tus manos en el momento de esquivar. Sólo podrás tirar tantos dados finales como la cantidad de 6 que hayas invertido en esta habilidad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

PASIVAS

ERRÁTICO (*Esquiva VI, Reflejos III*)

Pasiva

Tu característica forma de moverte en combate impone a todo ataque de distancia contra ti un -D igual a la mitad de tus rangos en Esquiva que no puede ser contrarrestado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

Percepción

La habilidad de Percepción es **tu capacidad de darte cuenta de cosas que normalmente pasarían completamente desapercibidas**. La habilidad de Percepción no es una habilidad activa; generalmente, sólo será lanzada si el Cuentacuentos decide pedir su tirada. Esto hace que sea también una competencia destacadamente complicada de entrenar, pero una que se desarrolla de forma natural en personas que requieran de ella en su día a día, como un granjero buscando pequeños indicios de presencia de depredadores en una zona, un conductor de caravanas que siempre busca la mejor ruta disponible, o un orfebre cuyo ojo está adecuado a encontrar la más mínima impureza en una gema.

DOTES

ALTERACIONES

CERTEZA (Percepción III)

Alteración (X seis/es)

Te aseguras de aprender algo sobre qué ha causado tu tirada de Percepción. Los datos a recibir de certezas siempre son escuetos, y en caso de ser posible, tu cuentacuentos debería responderlos con el mínimo de precisión posible.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

SENTIDO AGUDO (Percepción II, Intuición I)

Pasiva

Escoges entre **vista, oído y olfato**. Cuando realizas una tirada de Percepción que involucre este sentido, **tras finalizar la tirada, podrás aplicar a mayores tus Rangos de Intuición sobre ella**.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

Investigación

La habilidad de Percepción es **tu capacidad de buscar detalles que normalmente pasarían desapercibidos**. A toda vista, es la acción en forma activa de Percepción, ya que se lanzará cuando estés buscando algo específico o intentando detectar irregularidades en una zona que no han sido alertadas a tu percepción. De nuevo, es una habilidad que se desarrolla naturalmente, pero los hay que deciden desarrollarla para su uso diario: un oficial de impuestos imperial, que debe de leer registros en busca de irregularidades, un estudiante de la Academia de Nueva Marianes buscando entre sus papeles un viejo prototipo que había diseñado años atrás...

DOTES

ALTERACIONES

CERTEZA (Investigación III)

Alteración (X seis/es)

Te aseguras de aprender algo sobre qué ha causado tu tirada de Investigación. Los datos a recibir de certezas siempre son escuetos, y en caso de ser posible, tu cuentacuentos debería responderlos con el mínimo de precisión posible.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

SOSPECHA (Investigación IV, Percepción II o Intuición I)

Pasiva

Tu experiencia en investigaciones puede hacerte saber que algo que has percibido está fuera de lugar, **haciéndote saber cuándo es posible descubrir algo con una tirada de investigación**.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Orientación

La habilidad de Orientación es **tu capacidad para no perderte, sea intentando llegar a un objetivo, siguiendo un mapa o moviéndote por una mazmorra**. Mayormente, se tiene en cuenta como una habilidad pasiva, pero el Cuentacuentos puede exigir una tirada de ella para revelar cierta información relacionada con direcciones y entornos. Es una habilidad común en toda persona que deba desplazarse para llevar a cabo sus actividades del día a día, como un mercader errante, el navegante de un navío o un cartógrafo.

DOTES

PASIVAS

FIJACIÓN (*Orientación III*)

Pasiva

Tomas un objetivo que puedas ver. Siempre sabrás en qué dirección se encuentra.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Reflejos

La habilidad de Reflejos mide **tu velocidad de reacción ante eventos inesperados**. Es una **habilidad crítica** para aquellos que desean presentarse a peligros desconocidos, como espeleólogos entrando en una ruina del viejo mundo, trabajadores que operan la poderosa e impredecible maquinaria de *miltón* o aventureros que se adentran en las Junglas de Cristal, buscando a cada paso una serpiente que pueda mandarlos a conocer a El Vigilante. Es una habilidad pasiva, la cual es necesaria a la hora de sobrevivir en un combate donde puedan ocurrir eventos de carácter instantáneo, como la desencadenación de un conjuro o una técnica inesperada.

DOTES

ACCIONES

SENTIDO DEL PELIGRO (*Reflejos II, Intuición I*)

Acción (1 Aguante)

Eres capaz de percatarte si estás siendo objetivo de un ataque o te encuentras en un área de efecto de un efecto dañino.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ALTERACIONES

PIES EN POLVOROSA (*Reflejos III*)

Alteración (2 seis/es)

Cuando esquivas un efecto, en vez de buscar la ruta más corta de escape, puedes decidir en qué posición fuera del área de efecto prefieres finalizar tu maniobra de escape.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

NUEVE VIDAS (*Reflejos III*)

Alteración (X seis/es)

A la hora de utilizar reflejos para evadir daño, puedes guardar tus seises. Los lanzarás a la hora de sufrir daño del efecto que ha causado tu tirada, tomando el valor final de ellos como una disminución al daño final sufrido.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

ALERTA (*Reflejos VIII, Intuición II*)

Pasiva

Nunca puedes ser tomado por sorpresa. Te percatas de cualquier acción entorno a ti que te afecte de forma directa antes de que te afecte, permitiéndote reaccionar.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

Intuición

Tu habilidad de Intuición define tu capacidad para **medir situaciones a través de procesos subconscientes e involuntarios**, como detectar la peligrosidad del veneno de una serpiente aunque no conozcas su especie, o el estado de un pedregal que, pese a que parezca seguro, amenaza con caer en avalancha contra ti. Esta es una **habilidad pasiva** de la que todo ser humano es capaz, pero es más prevalente en **personas que han vivido situaciones peligrosas, que son extremadamente sabias o que se han sometido a muchos ambientes distintos durante su vida**.

La habilidad de intuición te permite prevenir eventos que aún no han sucedido, pudiendo adelantarte a su posible resultado antes de siquiera iniciarlos. **La intuición es cercana a la adivinación**, y es tarea de tu cuentacuentos el darle uso a su posible tirada.

DOTES

ACCIONES

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA (*Intuición II, Supervivencia I*)

Acción (2 Aguante)

Jugzas brevemente tu situación actual para cerciorarte sobre si te encuentras en peligro inminente. Una vez utilizada, disfrutas de sus beneficios hasta el comienzo de la siguiente ronda o hasta que tu situación haya cambiado lo suficiente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

DETECTAR LEY (*Intuición III*)

Acción (3 Aguante)

Te concentras en la canalización de la ley entorno a ti, buscando encontrar alguna "perturbación", permitiéndote conocer posibles perturbaciones de la ley local.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

BUSCAR PRESENCIA (*Intuición IV, Percepción II*)

Acción (3 Aguante)

Intentas percartarte de alguna presencia, física o espiritual, en tus inmediaciones. En caso de que esta exista, podrás realizar una tirada de Percepción aunque por motivos normales no puedas "sentir" a esta presencia.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

ARBITRAJE (*Intuición VI, Investigación II*)

Acción (2 Aguante)

Mides rápidamente tus posibilidades de lograr el objetivo que te propongas, sea derrotar a un oponente desconocido, escalar la cara oculta de una montaña sin que la puedas ver o que al fondo de una gruta oscura haya algo que detenga tu caída. El cuentacuentos deberá responderte con tanta precisión como encuentre necesario. Si intentas arbitrar un evento múltiples veces, podrás llegar a autoengañarte, consiguiendo arbitrajes completamente opuestos a la realidad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

DETECTAR FICCIÓN (*Intuición IX*)

Acción (3 Aguante)

Te percatas instantáneamente de si hay un efecto de ficción vigente entorno a ti, así como de qué puede estar causando y una prodecencia relativa.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

CERTEZA (*Intuición III*)

Alteración (X seis/es)

Te aseguras de aprender algo sobre qué ha causado tu tirada de Intuición. Los datos a recibir de certezas siempre son escuetos, y en caso de ser posible, tu cuentacuentos debería responderlos con el mínimo de precisión posible.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

SENTIDO DEL PELIGRO (*Intuición III, Reflejos I*)

Pasiva

Tienes una capacidad de respuesta inexplicable a peligros que no puedes esperarte. Cuando eres sorprendido por un efecto o ataque desde un punto invisible, te defiendes, y, **tras finalizar la tirada** que los inicie, podrás aplicar sobre ella tus rangos de Intuición.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

SEXTO SENTIDO (*Intuición V*)

Pasiva

Eres imposible de sorprender, negando todo negativo a acciones por encontrarte sorprendido.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Sigilo

La habilidad de Sigilo mide **tu capacidad para permanecer (y actuar) indetectado ante individuos en tu entorno**, sea cubriéndote de oscuridad o haciéndote pasar por uno más en las masas indiferentes. Es una habilidad contraria a Percepción e Investigación, que generalmente serán lanzadas en respuesta a una tirada de sigilo. Normalmente, quienes tienen interés en esta habilidad son individuos que o deben de trabajar en la oscuridad, o que simplemente no desean ser vistos; la timidez o temor son grandes razones para desarrollar sigilo. Generalmente, la sociedad la entiende como una habilidad de ladrones, pero figuras tan centrales como la de un espía o explorador también cuentan con ella en su repertorio.

DOTES

ACCIONES

ASESINATO (*Supervivencia II, Orientación I*)

Pasiva

Atacas a un oponente que no espere un ataque con tu habilidad de ataque de preferencia. **Tras finalizar tu tirada**, podrás aplicar sobre ella tus rangos de Sigilo, y podrás usar *alteraciones* de sigilo además de las pertinentes a tu habilidad utilizada.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

SILENCIAR (*Sigilo II, Intuición I*)

Alteración (X seis/es)

Haces todo lo posible por atenuar el ruido causado por tus acciones en la medida de lo posible, reduciendo cualquier tirada que sirva para encontrarte por ruido en tantos dados como 6 invertidos en esta alteración.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

INCONSPICUO (*Sigilo V, Actuación II*)

Alteración (2 seises)

Es casi imposible vincularse con tus acciones tomadas en sigilo siempre que te encuentres en un entorno que te permita pasar desapercibido, como una plaza repleta de gente o un bosque con abundante vida animal.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

SOMBRAS Y ESPEJOS (*Sigilo V*)

Pasiva

Siempre y cuando no tomes acciones que causarían una tirada de Percepción para desvelarte, cualquier tirada para encontrarte de forma activa sufre un -D igual a la mitad de tus rangos de Sigilo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Supervivencia

La habilidad de Supervivencia define **tus habilidades para mantenerte con vida, desde cerrar heridas básicas, evitar infecciones, encontrar comida o construir cobijo**. Es una habilidad que engloba múltiples de las posibles divergencias de habilidades artesanales; aunque no cuentes con Cocina (EXP), sabrás como freir un huevo, o mantener el filo de tu hacha de leña sin tener rangos en Herrería (EXP). Es una habilidad común entre aquellas personas que deben de valerse por si mismas, alcanzando autosuficiencia: los soldados del Reino del Alba son famosos por su capacidad de vivir en campaña de forma casi permanente, y los pobladores de Meteora por ser capaces de siempre encontrar un cobijo distinto para capear el evento climático que haya descendido sobre ellos.

Encontrarás muchas de las dotes relacionadas con Supervivencia en el Anexo II.

DOTES

ACCIONES

MANO VERDE (*Supervivencia III, Intuición I*) **A MOVER A ANEXO 2**

Acción

Escoges un material que conozcas y se encuentre presente en el área en la que te encuentras. Cuando sales a forrajear, te aseguras de encontrar este material en una cantidad igual a la mitad de tus rangos de Supervivencia, pero tu cantidad recogida por tirada se verá reducida en 50%

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

SOSTENIBILIDAD (*Supervivencia II*) **A MOVER A ANEXO 2**

Alteración (2 seises)

Te aseguras de que tu recolección es sostenible, esparciendo semillas o permitiendo la supervivencia de crías. El área no verá su fertilidad reducida por tus acciones.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

PASIVAS

FORRAJE (*Supervivencia R. II, Orientación R. I*) **A MOVER A ANEXO 2**

Pasiva

Siempre que te encuentres en la naturaleza, eres capaz de encontrar comida y bebida suficiente ti y hasta tantas personas como tu característica de INS.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Estilo (EST)

Blablabla sobre físico

Perspicacia

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

CERTEZA (*Perspicacia III*)

Alteración (X seis/es)

Te aseguras de aprender algo sobre qué ha causado tu tirada de Perspicacia. Los datos a recibir de certezas siempre son escuetos, y en caso de ser posible, tu cuentacuentos debería responderlos con el mínimo de precisión posible.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

BANDERA ROJA (*Perspicacia I*)

Pasiva

Eres capaz de saber cuando hay algo relativamente obvio fuera de lugar, aunque no sepas lo qué. El cuentacuentos deberá de avisarte, teniendo en cuenta tu conocimiento previo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

SABIDURÍA DE LOS SIGLOS (*Perspicacia V, Conducta II*)

Pasiva

Eres capaz de hacerte una idea de la moralidad de una persona simplemente observándole durante un minuto, siempre que se encuentre interactuando con otra persona y no esté realizando una actuación.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

A TRAVÉS DEL HUMO (*Perspicacia VII, Calma III*)

Pasiva

Te percatas inmediatamente cuando alguien se encuentra actuando.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

Empatía

Tu habilidad de Empatía define tu capacidad para **entender y conectar con otras personas cercanas a ti**, facilitando la creación de relaciones y dándote a conocer las necesidades, deseos y carencias de aquellas personas cercanas a ti. La empatía, pese a ser una habilidad que todo humano puede desarrollar con naturaleza, suele encontrarse en **mercaderes, embaucadores y líderes**, que dependen de su capacidad de entender a las personas frente a ellos para llevar a cabo su actividad con normalidad.

DOTES

ACCIONES

CONEXIÓN (*Empatía III, Actuación II*)

Acción (lenta)

Realizas una tirada de Empatía contra Percepción, que si superada te permitirá entrar en un estado emocional similar al de tu objetivo. **Añadirás un bonificador a toda tirada de Estilo contra él hasta que este estado cambie**. Si fallas esta tirada, no podrás realizarla de nuevo contra este objetivo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

CODAZO (*Empatía IV, Actuación III*)

Acción (1 seis)

Cambias tu registro al conversar con tu objetivo, buscando empujarle hacia un estado de ánimo distinto a tu elección.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

PASIVAS

NATURALEZA GREGARIA (*Empatía II*)

Pasiva

Entiendes automáticamente el estado de ánimo más probable de cualquier persona en tu entorno, excepto si está actuando; te darás cuenta de que está ocultando su estado de ánimo real.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

GESTICULACIÓN (*Empatía IV*)

Pasiva

No requieres de hablar para transmitir conceptos simples; sólomente con mover tus manos es suficiente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Influencia

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

RAZÓN INFRANQUEABLE (*Influencia IV*)

Alteración (2 seis)

Podrás influenciar incluso a aquellas personas que no están dispuestas a escucharte.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

PROTAGONISTA (*Influencia V*)

Pasiva

Podrás utilizar tu estadística de POD en vez de EST a la hora de lanzar tiradas de Influencia.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Actuación

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

ELUDIR ATENCIÓN (*Actuación III*)

Alteración (2 seis)

Rediriges la atención sobre tí a otra persona u evento.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

PASIVAS

OLVIDABLE (*Actuación II, Aspecto II*)

Pasiva

Eres capaz de hacerte pasar por alguien de muy poca relevancia, como un siervo o un campesino, sin levantar sospecha alguna. Normalmente, la gente no será capaz de recordar haberse cruzado contigo. Incompatible con *Célebre* (*Aspecto*).

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

MÁSCARA NATURAL (*Actuación V, Etiqueta III*)

Pasiva

Nunca levantas sospecha, y la gente toma tu palabra sobre tus acciones o actos sin dudar de ella a no ser que tengan una razón clara para hacerlo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

Calma

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

RECAPACITACIÓN (*Calma IV*)

Alteración (2 seises)

Apelas a el carácter moral del objetivo de tu tirada, provocando que deje de lado sus emociones momentáneamente. Si sus acciones contradicen a su moralidad, se detendrá de inmediato.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

DESESCALADA (*Calma III, Conducta I*)

Pasiva

Tu presencia como mediador es más eficaz de lo normal, abriendo opciones de diálogo donde muchos ya llegarían a los puños. Te das cuenta de cuándo una situación está a punto de llegar a la violencia, y puedes actuar una última vez antes de que lo haga.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PRESENCIA RELAJANTE (*Calma V, Empatía II*)

Pasiva

La gente se siente a gusto a tu alrededor. Como norma general, nunca serás objetivo de violencia en caso de que existan otras opciones para que el instigador alcance su objetivo a la hora de interactuar contigo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

Etiqueta

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

PASIVAS

ASIMILACIÓN (*Etiqueta III, Perspicacia I*)

Pasiva

Eres capaz de entender e integrar con rapidez las costumbres culturales de un grupo de personas con el que no hayas interactuado nunca, así como sus dinámicas y normas sociales.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Aspecto

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

PASIVAS

CÉLEBRE (*Aspecto II, Influencia II*)

Pasiva

Eres muy difícil de olvidar, y tus acciones pasadas repercuten con mayor longevidad y extensión.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Espectáculo

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

DISTRAER (Espectáculo III)

Acción (instantánea)

Eres capaz de entrometerte en los quehaceres de otra persona, imponiéndole un negativo igual a tus rangos de Espectáculo en cualquier acción no dirigida hacia ti.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

ALTERACIONES

EMBAUCAR (Espectáculo IV)

Alteración (2 seis)

Tu objetivo quedará *Embaucado* por ti.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PASIVAS

LEY DE LA ATRACCIÓN (Espectáculo III, Actuación I)

Pasiva

Individuos atraídos a ti sufrirán un negativo igual a tu característica de FIS.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Experiencia (EXP)

Blablabla sobre físico

Esgrima

Tu habilidad de Esgrima define tu **capacidad para desenvolverte en combate con armas compuestas por un pomo y un filo, como espadas o dagas**. Estas armas viven firmemente en la dicotomía de la elegancia y la bajeza, siendo las favoritas tanto de **nobles espadachines como sucios ladrones**, que, pese a que actúen de maneras completamente opuestas en batalla, su objetivo es el mismo: enterrar la punta de su arma en tu corazón.

Pese a que las formas de combate de cada una de estas armas pueden diferir, un espadachín entrenado en esgrima se siente a gusto con cualquiera de ellas, pudiendo desenvolver sus habilidades con extrema pericia. **Los espadachines suelen tratarse de individuos ágiles y móviles en el campo de batalla** que favorecen el uso de un solo arma en combate, **siendo formidables duelistas en combate singular que buscan acabar un combate en un solo golpe**. Rara vez desaprovechan la oportunidad de herir a su oponente.

DOTES

ACCIONES

GOLPE DE POMO (*Esgrima II, Pelea I, Agilidad I*)

Acción (1 Aguante + acción de Atacar)

Atizas a tu oponente con el pomo de tu arma, intentando aprovechar su aparente debilidad, quien se defenderá con una tirada de Dureza. Recibirá un negativo a toda acción por *aturdimiento* igual a la diferencia entre ambas tiradas hasta el comienzo de la siguiente ronda.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3PP

TAJO RÁPIDO (*Esgrima III, Agilidad III*)

Acción (2 Aguante + acción de Ataque)

Aprovechas la diferencia de velocidad entre un oponente más lento y tú para golpearle sin peligro a que se refienda inmediatamente. Atacas a tu oponente, añadiendo como modificador las diferencias de vuestras iniciativas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2PP

GOLPE MAESTRO (*Esgrima IV*)

Acción (3 Aguante + acción de Ataque)

Intentas aprovechar la inercia del ataque de tu oponente para asestar un impacto definitivo de alto riesgo contra él. Realizarás tu tirada de Esgrima y explotarás tantos 6 como quieras, guardando el resto. Si el resultado de esta tirada supera la del enemigo, duplicarás el número de 6 que hayas decidido guardar, pudiendo aplicar alteraciones a posteriori.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6PP

GUARDIA ALTA (*Esgrima IV, Intuición II*)

Acción (3 Aguante)

Cuando esperas el ataque de más de un enemigo, te concentras en tu defensa. Recibirás un bonificador igual a tu Rango de Esgrima + Característica de INS a toda tu tirada defensiva, pero no ganarás modificador por vencer., pero en caso de ganar un duelo, el máximo de daño que podrás causar a cada oponente es el daño final de tu arma. Esta acción finaliza si se toma cualquier acción que no sea *Bloquear*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

CONTRAATAQUE (*Esgrima V, Reflejos II*)

Alteración (X seis/es)

Aprovechas el ataque de tu oponente para preparar tu siguiente ataque contra él en vuestro duelo. Por cada seis consumido, recibirás +1D en tu siguiente tirada de ataque contra él, siempre que no haya pasado más de un turno en el que no le hayas atacado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

CORTAR TENDÓN (*Esgrima VI, Medicina III*)

Alteración (2 seises)

Apuntas a los tendones de tu oponente, intentando causar daños permanentes sobre ellos. Si tu ataque conecta y hiere a tu oponente, este deberá superar una tirada de Dureza contra el daño recibido o sufrir un negativo permanente (con carácter de herida grave pero que no cuenta como una) a toda acción de combate o acciones basadas en FIS.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

EJECUCIÓN (*Esgrima VIII, Fuerza III*)

Alteración (5 seises)

Atacas a tu oponente con la intención de acabar con él. Si ganas el duelo, tu oponente deberá realizar una tirada de Dureza contra el resultado de tu tirada de duelo. Si la falla (y es posible para tu arma), atacas a uno de sus puntos vitales y acabas con él inmediatamente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

PASIVAS

ARMA PREDILECTA (*Esgrima I*)

Pasiva

Te especializas en el uso de un arma específica recogida bajo el abanico de Esgrima. Cuando la utilizas, cuentas con un +1D final a toda tirada con ella, pero sufres -2 EXP a la hora de utilizar cualquier otro arma y -1 FIS a la hora de utilizar *Pelea*. Siempre puedes rescindir de esta dote volviendo a pagar su precio, eliminándola o cambiándola por otro arma distinta.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

CAPAY PUÑAL (*Esgrima II*)

Pasiva

Siempre y cuando sólo blandas un arma singular basada en Esgrima y te encuentres en duelo singular, conviertes tu dado final más bajo en un 6.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

BAILE DEL ESPADACHÍN (*Esgrima IV, Acrobacias I*)

Pasiva

Debido a tu forma de moverte en combate, todo ataque a distancia realizado contra ti después de que hayas atacado a un oponente en tu turno o te hayas defendido de un ataque cuerpo a cuerpo fuera de él, sufrirá de un negativo igual tu Rango de Esgrima + Rango de Acrobacias.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Hachas

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

INTERCAMBIO (*Hachas I*)

Alteración (0 Aguante + acción de Ataque)

Abandonas toda defensa para atinar a tu oponente. Añades a tu ataque un modificador igual a tus Rangos de Pelea, pero tu oponente también lo añadirá para atacarte.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

TRABADO (*Hachas III*)

Alteración (1 Aguante + acción de Ataque)

Atrapas el arma de tu oponente con tu hacha, restringiendo su habilidad de uso con ella. Si superas su defensa, ambos deberéis utilizar la habilidad Pelea para lanzar vuestros ataques hasta que tú decidas destrabar armas o tu oponente te alcance con un ataque.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

ATRAVESAR ARMADURA (*Hachas I, Fuerza III*)

Alteración (2 seis)

Atraviesas toda armadura blanda o natural, y añades como daño base cualquier bonificador previo a atravesar susodichas armaduras.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

DESBARATAR DEFENSAS (*Hachas III, Percepción I*)

Alteración (3 seis)

Te concentras en aniquilar las defensas de un oponente que se mantiene defensivo, neutralizando toda acción que haya tomado cuyo objetivo sea defenderse.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

HERIR (*Hachas VI*)

Alteración (x seis/es)

Guardas todos los dados que quieras. Si tu ataque causa una herida al oponente, sea leve o grave, lanzarás tus dados guardados, y el oponente perderá tanto aguante como su resultado inmediatamente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

DESTROZO (*Hachas III, Fuerza II*)

Pasiva

Duplicas todo daño causado a la hora de romper objetos, escudos y armaduras.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Mazas

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

APALEAR (*Mazas I*)

Acción (X aguante + acción de Ataque)

Aporreas a un mismo enemigo tantas veces como quieras. Realizarás un ataque por cada punto de aguante invertido en esta acción, pero cada vez que explotes o uses un seis, perderás un dado hacia el siguiente ataque. La acción finaliza si un oponente bloquea tu ataque.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ROMPER (*Mazas IV*)

Acción (1 Aguante + acción de Ataque)

Escoges un objeto que tu oponente mantenga, como su arma o armadura, y concentras tu ataque en deshabilitarlo o romperlo. Si aciertas el ataque, causarás daño de entereza contra el objeto, pudiendo mellarlo o romperlo en el proceso.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

ACOGOTAR (*Mazas II*)

Alteración (x seis/es)

Si tu ataque hiere a tu oponente, tirarás los dados que hayas dedicado a esta alteración. El resultado será un negativo a toda acción por *aturdimiento*, para tu oponente, que sufrirá durante el siguiente turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

GOLPE BAJO (*Mazas III*)

Alteración (1 seis)

Vapuleas a tu objetivo en un punto específicamente doloroso, y conviertes todo el daño en un negativo a toda acción durante el siguiente turno de tu oponente. Si este daño es igual o mayor al aguante total de tu oponente, este quedará *incapacitado* durante un turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PASIVAS

BUENAS INTENCIONES (*Mazas II*)

Pasiva

Puedes controlar con relativa facilidad el daño que causas a tu oponente, siendo capaz de evitar herirlo de gravedad al golpear, aunque siempre sufrirá heridas leves.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

CONTROL DE MASAS (*Mazas V, Soldadesca I*)

Pasiva

Si durante tu turno atacas a más de un oponente, después de atacar al primero, reduces el costo en aguante de atacar en -1. Puedes reducirlo a -2 (hasta un mínimo de 1), pero si lo haces, no podrás nunca causar heridas leves durante estos ataques.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

Lanzas

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

ENASTAR (Lanzas II)

Acción (1 + acción de Ataque.)

Te preparas para recibir el avance de un oponente fuera de turno. Cuando este te alcanza, añades al daño de tu ataque tus rangos de Lanzas, y si golpeas, finalizas el turno de tu oponente. Si tomas acciones después de tomar esta acción, cancelas su uso.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

ESTOCADA (Lanzas IV)

Acción (2 + acción de Ataque)

Duplicas tu rango de ataque cuerpo a cuerpo, pudiendo golpear a un oponente que se encuentre a dos pasos de ti. Puedes atacar sobre objetos o aliados de esta manera. Si realizas múltiples ataques contra este oponente, sólo debes de pagar el precio de aguante por tomar esta acción una vez.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5PP

ALTERACIONES

DESPLAZAR (Lanzas III)

Alteración (2 seis)

Engatillas a tu oponente con la punta de tu lanza. Todo desplazamiento que tomes después de esta acción hacia tu oponente lo empujará, debiendo tomar la acción desplazarse como reacción para moverse contigo o sufrir tantas heridas leves como el daño base de tu arma..

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

APUNTAR (Lanzas VII)

Alteración (1 seis)

Escoges a voluntad qué parte del cuerpo de tu enemigo golpeas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

EL PALO MÁS LARGO (*Lanzas II*)

Pasiva

Cuando empuñas una lanza, puedes preguntar a tu cuentacuentos el resultado de las tiradas de Ataque de un oponente contra el que te defiendas, así como los seis que ha explotado y los que aún tiene disponibles.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

A RALLA (*Lanzas VI*)

Acción (rápida)

Todo oponente que te ataque con un arma cuerpo a cuerpo distinta a una lanza sufrirá un negativo a su ataque igual a tus rangos de Lanza.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

Arcos

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

DISPARO RÁPIDO (*Arcos II, Agilidad I*)

Acción (X Aguante+ acción de Disparo)

Te preparas para disparar X flechas (hasta un total igual a tu rango de Agilidad), cuya cantidad debes decidir al iniciar esta acción. Por cada flecha disparada, sufrirás un -1D en tu tirada, pero podrás dividir tu ataque a más de un oponente o golpear al mismo con todas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

TIRO PARADÓJICO (*Arcos VII*)

Acción (3 Aguante + acción de Disparo)

Disparas una flecha que, aprovechando rebotes y movimientos en el aire, es capaz de golpear tras coberturas totales.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 9 PP

ALTERACIONES

ESPINA (*Arcos V, Tiro V*)

Alteración (2 seis)

Si tu disparo causa una herida, la flecha quedará clavada en tu objetivo, imponiendo un negativo a toda acción de -1D hasta que sea retirada. Retirarla causará una pérdida de aguante como tu rango de Tiro.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5PP

PASIVAS

CÁLCULO DE INERCIA (*Arcos II, Instinto I*)

Pasiva

No sufres negativos por desplazarte, saltar o caer y disparar en el mismo turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

A MANO (*Arcos III*)

Pasiva

Portas tu arco sin dificultad aunque no lo estés utilizando de forma activa. Tu primer disparo con él después de haber tomado cualquier acción distinta a atacar reducirá su precio de Aguante en 2.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

MULTITAREA (Arcos V, Fuerza III)

Pasiva

Puedes mantener tu arco tensado indefinidamente, ralentizando tu ataque tanto como quieras; durante este proceso, puedes tomar cualquier acción que no conlleve al uso de tus manos. Aquellas basadas en INS disfrutarán de un bonificar igual a tu Rango de Arco.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Armas de mano

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

VACIAR CARGADOR (*Armas de mano I*)

Acción (X Aguante + acción de Disparo)

Accionas tu arma tantas veces como balas queden en tu cargador (X), lanzando una sola acción de Disparo para dispararlas todas.. Cada bala disparada aumentará su daño base en +1 y aplicará sus efectos (si nos tiene), pero reducirá el valor de la tirada en -5. Puedes escoger distintos objetivos.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

FUEGO DE COBERTURA (*Armas de mano II*)

Acción (0 Aguante + acción de Disparo)

Disparas hacia un oponente con intención de suprimirlo. Este sufrirá un negativo a toda acción igual al daño base de tu disparo por *miedo* hasta el comienzo de su siguiente turno.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

DISPARO VITAL (*Armas de mano V*)

Alteración (2 seis)

Apuntas a un área vital de tu oponente, que comenzará a *sangrar* con un valor de 1 + d6.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

MANO A MANO (*Armas de mano II, Pelea I*)

Pasiva

Siempre que tengas balas en el cargador y tu oponente sea vulnerable al miedo, podrás defenderte con Bloqueo con tu arma. Adicionalmente, podrás disparar Cuerpo a Cuerpo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

CARGA RÁPIDA (*Armas de mano IV, Velocidad III*)

Pasiva

Si tu arma se encuentra descargada, puedes disparar con ella una única vez sin recargar.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

AKIMBO (*Armas de mano VII*)

Pasiva

Puedes empuñar y disparar dos armas de mano al mismo tiempo, pero sólo podrás usar la mitad de tus Rangos de Armas de mano, redondeados hacia abajo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

Armas de hombro

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

ADQUIRIR OBJETIVO (*Armas de Hombro I, Percepción I*)

Acción (3 Aguante)

Comienzas a apuntar y seguir a un objetivo. Todo disparo hecho contra él disfrutará de un bonificador igual a tus rangos de Armas de Hombro + rangos de Percepción. Dejarás de seguir a este objetivo cuando se oculte tras una cobertura total, tomes acción contra otro oponente o tomes una acción no relacionada a tu visión.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

CONTROLAR RETROCESO (*Armas de Hombro III, Fuerza II*)

Alteración (x seis/es)

Guardas tus seis para tu siguiente disparo, que contará con ellos como un +D.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

DISPARO MORTAL (*Armas de Hombro VIII, Percepción V*)

Alteración (3 seis/es)

Si tu disparo hiere a tu enemigo, le causarás siempre una herida grave.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

AMENAZA (*Armas de Hombro II*)

Pasiva

Todo oponente cuya iniciativa se encuentre por debajo de la tuya en sufrirá un negativo igual a tu rango de Armas de Hombro al tomar acciones contra ti. No sufrirán este negativo si tu Aguante es 0.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PLANTAR RODILLA (*Armas de Hombro II*)

Pasiva

Si no te has desplazado en tu anterior turno, reduces la CD de cualquier disparo en tanto como tus rangos de Armas de Hombro.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Proyección

Blablabla sobre pelea

DOTES

PASIVAS

HOMBROS FUERTES (*Proyección II*)

Pasiva

Cualquier proyección que haga uso de tu cuerpo verá su rango aumentado en tantos metros como tu característica de FIS.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Desarmado

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

BARRIDO (*Desarmado II*)

Acción (2 Aguante + acción de Ataque)

Atacas a las piernas de tu oponente, intentando lanzarle al suelo. Si golpeas y es físicamente posible, tu oponente caerá de bruces.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

Medicina

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

PRIMEROS AUXILIOS (*Medicina III, Pelea II*)

Acción (4 Aguante)

Actúas sobre heridas leves y negativos de tu objetivo, reduciéndolas a la mitad durante tantos turnos como tu rango de Medicina. Cierras inmediatamente cualquier sangrado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

MATALEONES (*Medicina III, Pelea II, Agarre (Pelea)*)

Acción (3 + acción de Ataque)

Agarras a un oponente, que comienza a ser estrangulado. Deberá librarse de tu agarre o quedar *noqueado* en tantos turnos como su FIS – sus heridas graves actuales.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ALTERACIONES

DESINFECCIÓN (*Medicina II*)

Alteración (1 seis)

En caso de fallar una tirada de Medicina para cerrar una herida grave, te aseguras de que tu objetivo no tenga que realizar una tirada de Inmunidad para sufrir complicaciones el día siguiente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PUNTOS DE CIERRE (*Medicina III*)

Alteración (x seis/es)

Te aseguras de cerrar bien una herida. El objetivo de esta alteración deberá recibir daño X veces antes de que se abran.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

ADRENALINA (*Medicina V*)

Alteración (2 seis)

Fomentas la generación de adrenalina en el cuerpo de tu objetivo, quien podrá obviar todo negativo causado por heridas durante tantos turnos como la mitad de tu rango de Medicina.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

DETECTAR ENFERMEDAD (*Medicina IV*)

Pasiva

De un vistazo, eres capaz de analizar si una persona se encuentra enferma, y, en caso de que sea así, las características básicas de esta enfermedad.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

BUENAS PRÁCTICAS (*Medicina VI*)

Pasiva

El resultado mínimo de un dado de Medicina será siempre 4.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Soldadesca

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

EVACUACIÓN (Soldadesca I)

Acción (4 Aguante)

Preparas una retirada general. Todos tus aliados podrán tomar como reacción tantas acciones de Desplazarse como sean necesarias para llegar a ti.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

PASIVAS

FLANQUEO (Soldadesca I)

Pasiva

Cuando atacas a un oponente teniendo al otro lado de él un objeto sólido o un enemigo de tu objetivo, añades a cada tirada en el duelo tus rangos de Soldadesca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

MURO DE ESCUDOS (Soldadesca II)

Pasiva

Si cuentas con uno o más aliados portando un escudo a un paso tuya, añades a toda tirada ofensiva o defensiva tus rangos de Soldadesca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

YUNQUE Y MARTILLO (Soldadesca IV)

Pasiva

Cuando atacas a un oponente cuyo movimiento esté restringido o que recientemente haya sido golpeado por un aliado, añades a tu tirada tus rangos de Soldadesca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP