

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 (Velocidad de la Acción):* La dote se utilizará como una acción, por lo que deberá ser declarada en el tiempo de plan o utilizada como reacción.
- *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 al daño final de su arma, 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 (estándar)

Intentas atrapar a un enemigo, manteniéndole 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 que alcanza 0 aguante puede ser *sometido* si quien lo está agarrando toma 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 (estándar)

Te lanzas al cuerpo a cuerpo contra un enemigo, desplazándote dentro del rango de *cercanía* para entablar un duelo. En la primera refriega, tras finalizar tu tirada de combate, podrás aplicar a mayores tus *Rangos de Fuerza*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

TRUCO SUCIO (*Pelea III, Velocidad I*)
Acción (rápida)

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*; si actúa antes que tu pero ganas el duelo, simplemente causará el efecto. Tomar esta acción nunca causa daño a Aguante. Esta dote no puede ser usada con EXP.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

INCAPACITAR (*Pelea IV, Medicina I*)
Acción (estándar)

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 hique la rodilla. Si superas el duelo con tu oponente y el daño que causarías le propicia una *herida leve*, tu oponente quedará *aturdido*. 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 (estándar)

Concentras tu ataque en el arma de tu oponente, intentando arrebatársela de sus manos o inhabilitarla. Si superas el duelo, no causas daño a tu oponente (como si su armadura negase el daño), pero siempre que sea posible, tiras su arma al suelo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

SEGUNDO IMPACTO (*Pelea I*)
Alteración (X seis/es)

Atacas una segunda vez a tu oponente aprovechando tu ventaja, causando el daño de tu arma una segunda vez. Estos daños se calculan por separado contra las reducciones del oponente.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

DEFENSA (*Pelea I*)
Alteración (X seis/es)

Peleas de forma defensiva. Guardas tantos 6 como decidas, pudiendo lanzarlos al recibir daño para mitigar tanto final de un ataque dado como 6 tises contra él.

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 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, Velocidad 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 sumarás al daño final de tu ataque tantos puntos como tus rangos de Velocidad.

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

MASACRE (*Pelea VII, Resistencia IV, Velocidad III*)
Acción (X seis/es)

Tras derrotar a un enemigo durante un duelo contra más de un oponente, podrás atacar a tu siguiente oponente con tu tirada completa de Pelea (acción simple) aunque hubieras decidido partirla durante el turno de plan o hayas reaccionado durante el turno de acción. Tu siguiente oponente debe de estar a un máximo de metros igual o menor a tu rango de Velocidad.

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 en cada tirada de ataque de una tirada partida.

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 que no le entable en duelo cuerpo a cuerpo contra ti, puedes partir tu tirada actual para acometer contra él antes de que tome su acción, y, tras finalizar cada una de tus tiradas, 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, ignoras la dureza aparente del material del que está hecha, pudiendo golpear sin miedo a romperla. Adicionalmente, puedes utilizar Mazas (EXP) para blandirla.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

MONTARAZ (Pelea V, Supervivencia II o Acrobacias I)

Pasiva

Reduces todo negativo impuesto por el entorno en el que te encuentras peleando, pudiendo desarrollarte con naturalidad en lugares escuetos, pedregosos y resbaladizos.

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 alguien recibe el daño suficiente para sufrir una herida leve, el daño que dejaría su aguante en negativo se sufre tras la recuperación del aguante. Por cada rango de Dureza, te proteges de uno de estos puntos de daño acarreado. También define el número de complicaciones y heridas graves que puedan estar sanándose al mismo tiempo.

DOTES

ACCIONES

PROTEGER (*Dureza III, Fuerza I*)

Acción (rápida)

Te desplazas dentro del rango *cercanía* y reemplazas a un aliado en todos sus duelos vigentes, desplazándolo detrás tuya y cubriéndolo con tu cuerpo; disminuirás todo daño recibido en tantos puntos como tu rango de Dureza + característica de FIS. Los oponentes que aún no hayan atacado en el duelo de tu aliado ahora te atacarán a tí. Puedes partir la tirada con duelo para defenderte, pero si lo haces tu rango pasará a ser solamente *al alcance* y no podrás reducir el daño recibido.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

AMURALLAR (*Dureza VII*)

Acción (rápida)

Puedes usar tu propio cuerpo como *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. Tomar esta acción te permite desplazarte en rango de *Al Alcance*.

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 herida leve que te esté 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 sufrido por armas 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 daño a aguante causado por toxicidad en tantos puntos como tu rango de Inmunidad hasta la mitad del daño 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 listes en un sólo día.

DOTES

ACCIONES

PULSO DE ACERO (Resistencia V)

Acción (lenta)

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. No podrás causarte heridas de esta manera. 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

Puedes utilizar la acción Tomar Aliento como acción partida, pero sóloamente recuperarás la mitad de tu aguante total.

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 tomas una acción que reduce tu propio aguante, podrás disminuir esta reducción en tantos puntos como tu rango de Resistencia hasta un máximo de la mitad del precio original (redondeado hacia abajo).

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 no sufras daños, tu aguante (si inferior) se reestablece automáticamente a este nivel.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

FLUJO CONSTANTE (*Resistencia VIII*)

Pasiva

Por cada acción en combate que tomes de forma satisfactoria, restauras tantos puntos de Aguante como la mitad de tus rangos de Resistencia (redondeando hacia abajo)

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

ROMPER LA RUEDA (*Resistencia X*)

Pasiva

Cada vez que sufras una herida grave, sólomente sufrirás la mitad de daño de aguante hasta que sufras una herida leve. Durante este tiempo, añadirás tus rangos de Resistencia como bonificador a toda tirada.

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*)

Pasiva

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 ES TODO (*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

A la hora de transportar mercancías o víveres en viajes, cuentas como un animal de carga sobre cuánto puedes portar sin cansarte.

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

Velocidad

La habilidad de Velocidad 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 Velocidad, basadas en el movimiento y velocidad de tu sistema nervioso, aumentar tu velocidad también aumenta tu turno de acción, ayudándote a actuar antes que tus oponentes.

DOTES

ACCIONES

ESPRINT (*Velocidad II*)

Pasiva

A la hora de correr en línea recta, puedes desplazarte hasta dentro del rango de *distancia lejana*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

CARRERA LIBRE (*Velocidad III, Acrobacias II*)

Pasiva

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.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

OBSTÁCULO HUMANO (*Velocidad V*)

Acción (normal)

Si un oponente intenta entablar duelo contigo, puedes *correr sobre él* para evitar el duelo, provocando que tu oponente pierda el turno y quede *confuso*. Adicionalmente, podrás desplazarte dentro del rango de *cercanía* entorno a susodicho oponente, pudiendo incluso usarlo para lanzarte hacia arriba. Deberás superar su entrada en duelo para que estos efectos surtan efecto; si el oponente no pretendía entrar en duelo contigo, simplemente podrás continuar tu movimiento como si hubieses tomado la acción *correr*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

ALTERACIONES

ATRAPAR (*Velocidad I*)

Alteración (2 seis)

A la hora de perseguir a alguien o algo a toda velocidad, puedes lanzarte hacia tu objetivo siempre que se encuentre en el rango *al alcance* y amarrarte a él.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

TEMERIDAD (*Velocidad 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, la harás con una tirada completa aunque hayas partido la tirada previamente, pero si la fallas, las consecuencias serán peores.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

PASIVAS

PASOS RÁPIDOS (*Velocidad II*)
Pasiva

Tus desplazamientos son tan rápidos que cuentas como una criatura de un tamaño menor a la hora de ser alcanzado por ataques a distancia mientras te encuentras en movimiento.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

DANZA MACABRA (*Velocidad III*)
Pasiva

Cuando derrotas a un oponente en duelo o escapas, puedes desplazarte dentro del rango de *Alcance*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

COMBATE RELÁMPAGO (*Velocidad V*)
Pasiva

A la hora de entablar duelo contra más de un oponente, durante tu primer turno del duelo, podrás añadir la mitad de tus rangos de Velocidad (redondeado hacia abajo) como +D a cada tirada. Una vez usada esta pasiva, deberás abandonar todo duelo antes de poder volver a usarla.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

INERCIA (*Velocidad VI, Resistencia II*)
Pasiva

Cuando tomas cualquier acción que implique un movimiento superior a 10 metros, ganas +1D que se desencadenará en la primera habilidad que utilices una vez dejes de correr.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

FUGAZ (*Velocidad X*)
Pasiva

Al tomar cualquier acción que implique desplazamiento, extiendes su rango al siguiente por encima.

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.

DOTES

ACCIONES

PIRUETA (Acrobacias II)

Acción (instantánea)

Te apartas de uno o varios oponentes imponiéndoles un negativo de tantos -D como la mitad de tus rangos de Acrobacias, y puedes desplazarte dentro del rango Cercanía.

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 discrección, y reduces el daño a aguante 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)

Alteración (instantánea)

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 sin establecer duelo con él. Añades a tu daño la característica FIS de tu montura.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

CARGA (Monta V, Vínculo/Piloto)

Acción (estándar)

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 de aguante como la característica FIS de tu montura.

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. En caso de perder un duelo, nunca sufrirás daño.

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 sus tiradas, que nunca cambiarán 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 (estándar)

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 Velocidad II*)

Pasiva

Eres capaz de crear el espacio suficiente entre tu oponente y tú a la hora de abrir fuego contra él, no sufriendo negativos de cuerpo a cuerpo a la hora de dispararle.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

TIRO PARTIDO (*Tiro III, Velocidad II*)

Pasiva

Eliminas el negativo de "inercia de disparo" a la hora de realizar tiradas partidas para atinar a distintos oponentes.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

FRANCOTIRADOR (*Tiro V*)

Pasiva

Aumentas el rango efectivo de tu arma en un 50%. Incompatible con *Quemarropa*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

QUEMARROPA (*Tiro V*)

Pasiva

Disminuyes el rango efectivo de tu arma en un 50%. Incompatible con *Francotirador*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Esquiva

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

ESCABULLIRSE (*Esquiva II*)

Acción (rápida)

Respondes a tus duelos con tiradas de Esquiva. Abandonarás los duelos aunque pierdas la tirada enfrentada, y los abandonarás impunemente si la superas. En caso de ser más rápido que tu oponente, este deberá partir su tirada para alcanzarte.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

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

Alteración (X seis/es)

Durante tu esquiva, intentas herir 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

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

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

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

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

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

PASIVAS

FIJACIÓN (*Orientación III*)

Pasiva

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

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Reflejos

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

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

Acción (instantánea)

Eres capaz de percartarte 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

NUEVE VIDAS (*Reflejos III*)

Alteración (X seis/es)

A la hora de utilizar reflejos para evadir daño, puedes guardar tus seises y lanzarlos como si se tratasen de dados explotados, tomando el valor final como una disminución a el daño final sufrido por el efecto que causó la tirada.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PASIVAS

ALERTA (*Reflejos VIII, Intuición II*)

Pasiva

Nunca puedes ser tomado por sorpresa. Te percartas 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 (Instantánea)

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 (Instantánea)

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 (Instantánea)

Intentas percatarte 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 (Instantánea)

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 (Instantánea)

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. Para defenderte de ellos, 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

Una tirada de Sigilo siempre se hace contra una tirada de Percepción

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

Blablabla sobre pelea

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, Velocidad I*)

Acción (Instantánea)

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 igual a la diferencia entre ambas tiradas hasta el comienzo de la siguiente ronda.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3PP

TAJO RÁPIDO (*Esgrima III, Velocidad III*)

Acción (Rápida)

Aprovechas la diferencia de velocidad entre un oponente más lento y tú para golpearle sin peligro a que se refienda inmediatamente. Realizas un ataque de forma normal sin posibilidad de defensa por parte de tu enemigo. El daño final de este ataque siempre será la mitad del daño base de tu arma. Si tu oponente es más rápido que tu, continuarás el duelo con normalidad, pero no podrás aprovechar los 6 de tu tirada.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2PP

GOLPE MAESTRO (*Esgrima IV*)

Acción (Rápida)

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. Si eres derrotado en el duelo, tu enemigo disfrutará de este efecto.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6PP

GUARDIA ALTA (*Esgrima IV, Intuición II*)

Acción (Instantánea)

Cuando te encuentres en duelo contra 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 dentro del duelo, pero en caso de ganar un duelo, el máximo de daño que podrás causar a cada oponente es el daño final de tu arma.

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 duelo siempre que no sea interrumpido.

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 a Aguante 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

CAPA Y 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 cuando te encuentres entablado un duelo cuerpo a cuerpo 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 (rápida)

Abandonas toda defensa para atinar a tu oponente. Te aseguras de que tu ataque le alcanzará (siempre que no esté esquivando, si no que combatiendo en duelo), pero su ataque también te alcanzará a ti.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

TRABADO (*Hachas III*)

Alteración (rápida)

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

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 (2 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 sufrirá tantas heridas leves como su resultado final tras sufrir todos los daños de tu ataque.

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 (rápida)

Aporreas a un mismo enemigo tantas veces como quieras, pudiendo partir tu tirada para atacar múltiples veces al mismo objetivo. En caso de perder uno de los duelos, todos los siguientes serán cancelados.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ROMPER (*Mazas IV*)

Acción (rápida)

Escoges un objeto que tu oponente mantenga, como su arma o armadura, y concentras tu ataque en deshabilitarlo o romperlo. Si vences el duelo, 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 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 de aguante en un negativo a toda acción durante el siguiente turno de tu oponente. Si este daño es dos veces el 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 al golpear, aunque su aguante siempre se verá disminuído.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

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

Pasiva

Al dividir tu tirada para entablar duelo con múltiples objetivos, puedes sacrificar tu capacidad de causar heridas (pero seguirás dañando aguante) para añadir a tus dados iniciales un +D igual a tu rango de Mazas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

Lanzas

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

ENASTAR (Lanzas II)

Acción (instantánea)

Te preparas para entablar duelo con un oponente que se acerca hacia ti, iniciando el primer encuentro con un bonificador igual a tu rango de Lanzas siempre que el oponente se haya desplazado dentro del rango Cercanía. No es necesario definir a un oponente para tomar esta acción; tu primer atacante siempre será quien la reciba.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

ESTOCADA (Lanzas IV)

Acción (rápida)

Atacas a un oponente con el que no te encuentres en duelo desde fuera de su rango de defensa, pudiendo atacar impunemente aunque seas derrotado en duelo.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5PP

ALTERACIONES

DESPLAZAR (Lanzas III)

Alteración (2 seis)

Engatillas a tu oponente con la punta de tu lanza. Podrás desplazarte en un rango de cercanía, y tu oponente deberá desplazarse contigo siempre que lo estés empujando 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

Si ya te encontrabas en un duelo iniciado, sin importar la velocidad de las acciones de los involucrados, tu acción siempre ocurrirá primero.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

A RALLA (Lanzas VI)

Acción (rápida)

Cuando te encuentres en duelo contra más de un oponente, estos sufren un negativo a sus tiradas igual a tus rangos en Lanzas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

Arcos

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

DISPARO RÁPIDO (Arcos II, Velocidad I)

Acción (rápida)

Te preparas para disparar más de una flecha (hasta un total igual a tu rango de Velocidad), cuya cantidad debes decidir al iniciar esta acción. Por cada flecha disparada, sufrirás un -1D en toda tirada.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

TIRO PARADÓJICO (Arcos VII)

Acción (rápida)

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. Retirla causará tantas heridas leves 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 primero disparo con él después de empuñarlo ocurrirá en velocidad *instantánea*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

MULTITAREA (Arcos V, Velocidad III)

Pasiva

Al partir tu tirada, cualquier disparo con arco que realices contará con un bonificador final igual al número de rangos asociados que poseas en las demás habilidades utilizadas.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Armas de mano

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

VACIAR CARGADOR (Armas de mano I)

Acción (rápida)

Accionas tu arma tantas veces como balas queden en tu cargador. Cada bala disparada aumentará el daño del arma en tanto como su base y aplicará sus efectos (si nos tiene), pero impondrá un negativo a la tirada de -1.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

FUEGO DE COBERTURA (Armas de mano II)

Acción (instantánea)

Disparas hacia un oponente con intención de suprimirlo. Este sufrirá un negativo a toda acción igual al daño base de tu disparo hasta el siguiente turno, no incluido.

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 sufrir una herida leve por turno hasta que reciba primeros auxilios.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

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

Pasiva

Cuando disparas a un oponente dentro del rango Al Alcance, puedes decidir ignorar la distancia funcional de tu arma, pero sólo podrás lanzar tantos dados como tus rangos de Pelea. Tu tirada también contará como defensa para duelo.

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 en velocidad *estándar*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

AKIMBO (Armas de mano VII)

Pasiva

Puedes empuñar dos armas de mano al mismo tiempo. No sufrirás negativos a la hora de dispararlas, pero sólo podrás usar la mitad de tus Rangos de Armas de mano.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

Armas de hombro

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

ADQUIRIR OBJETIVO (Armas de Hombro I, Percepción I)

Acción (Instantáneo)

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 (x seis/es)

Si tu disparo hiere a tu enemigo, le causarás tantas heridas graves como dados hayas dedicado a esta alteración.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

PASIVAS

AMENAZA (Armas de Hombro II)

Pasiva

Todo oponente cuya acción se encuentre por debajo de la tuya en velocidad sufrirá un negativo igual a tu rango de Armas de Hombro al tomar acciones contra ti.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PLANTAR RODILLA (Armas de Hombro II)

Pasiva

Si no te has desplazado en tu anterior turno, reduces el negativo final impuesto a cualquier disparo en tanto como tus rangos de Armas de Hombro.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

Proyección

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

Soy una dote de ejemplo.

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

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 x5.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

Desarmado

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

BARRIDO (*Desarmado II*)

Acción (rápida)

Atacas a las piernas de tu oponente, intentando lanzarle al suelo. Si vences en tu duelo y es físicamente posible, tu oponente caerá de bruces. Sólo podrás causar un máximo del 100% de tu daño Desarmado al realizar esta maniobra.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

PASIVAS

Soy una dote de ejemplo.

Medicina

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

PRIMEROS AUXILIOS (Medicina III, Pelea II)

Acción (lento)

Actúas sobre heridas y debilitaciones de tu objetivo, reduciéndolas a la mitad durante tantos turnos como tu rango de Medicina.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 2 PP

MATALEONES (Medicina III, Pelea II)

Acción (normal)

Intentas estrangular a un oponente, a quien deberás superar en duelo tantos turnos seguidos como su característica de FIS para noquearlo. Cada herida grave reduce el número de turnos en 1.

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. En caso de heridas leves, el objetivo de esta alteración deberá recibir daño de aguante X veces antes de que se abran. En caso de heridas graves, X heridas leves 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 daño 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 3.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

Soldadesca

Blablabla sobre pelea

DOTES

ACCIONES

EVACUACIÓN (Soldadesca I)

Acción (lenta)

Preparas una retirada general. En el siguiente turno, todos tus aliados podrán desplazarse hacia ti, abandonando duelos sin sufrir represalias.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

ALTERACIONES

Soy una dote de ejemplo.

PASIVAS

FLANQUEO (Soldadesca I)

Pasiva

Cuando entablas duelo con un oponente ya en duelo o contra un objeto, 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 dentro del rango Cuerpo a Cuerpo, añades a toda tirada en duelo 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 perdido un duelo, añades a tu tirada tus rangos de Soldadesca.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

muro de escudos