

Nivel en que se aprende la habilidad Nombre de la habilidad y costo de PM () Nombre del Trabajo del Asterisco Descripción corta de la habilidad

Habilidades activas (A), (R)
Habilidades pasivas (P)

Caballero		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Estampida (1)	Permite el uso de hechicería de nivel 1: Girtablulu.
2 (P)	A dos manos	Recupera 30 PM al final de cada turno.
3 (P)	Defensa f +10%	Permite el uso de hechicería de nivel 2: Hresvelgr.
4 (A)	Acorazado (2)	Cuando tus PS estén por debajo del 20%, se recuperan 200 PM.
5 (R)	Proteger aliado (1)	Permite el uso de hechicería de nivel 3: Pecado de Ziusudra.
6 (A)	Golpe de escudo (2)	Baja el coste de PM de la m. invocadora un 25%.
7 (P)	Saber de escudos	Recupera un 25% de tus PM máximos al final del combate.
8 (A)	Venganza (2)	Permite el uso de hechicería de nivel 4: Fuego Prometeo.
9 (P)	Saber de espadas	Al inicio del combate, causa muerte instantánea a objetivos que tengan veinte o más niveles menos que tú.
10 (A)	Ángel de la guarda (2)	Permite el uso de hechicería de nivel 5: Deus ex máquina.
11 (P)	Doble escudo	Se dobla el coste de PM de la magia invocación e inflige 1,5 veces más daño. Puede usarse al mismo tiempo que Más invocación.
12 (P)	Defensa f +30%	Aumenta los PM máximos un 30%.
13 (P)	Espíritu cortés	Permite el uso de hechicería de nivel 6: Susano-o.
14 (A)	Super carga (3)	Gana 1,5 veces más experiencia de lo normal.

Especialidades. **Proteger aliado** (recupera un 25% de tus PM máximos al final de cada combate).

Especialidad del trabajo

Trabajo Principal

Creador de Salmos		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Combinación (1)	Obtén un efecto especial combinando dos objetos.
2 (A)	Primeros auxilios (1)	Recupera 2d4 del aliado con menos PG al final del turno.
3 (A)	Experimento (1)	Transforma un objeto de un solo uso en objeto de ataque.
4 (P)	Más objetos ataque	Aumenta el daño infligido por objetos de ataque a 1,5 veces el daño normal.
5 (A)	Inocular (1)	Utiliza un objeto que cure un estado para otorgar inmunidad al estado a un objetivo (3 turnos).
6 (R)	Auto poción	Usa automáticamente una poción sobre ti mismo al sufrir daños.
7 (P)	Reducir estado alterado	30% de curarte solo de Sueño, Parálisis, Canguelo, Confusión, Embrujo y Paro al inicio del turno.
8 (A)	Ampliar alcance (3)	Usa un objeto y aplica sus efectos sobre todos los objetivos a 20 pies.
9 (P)	Saber de curación	20% más eficacia a los efectos de recuperación mágica, habilidades u objetos para recuperar PS o PM.
10 (A)	Envenenar (2)	Causa Veneno+ e inflige daño a un objetivo igual a la cantidad de recuperación de un objeto.
11 (R)	Auto fénix	Tras la última acción de tu turno, usa automáticamente Pluma de fénix si un aliado está KO.
12 (A)	Recoger (1)	Consigue un objeto durante un combate.
13 (A)	Resucitar (8)	Resucita a todos los aliados a 20 pies en estado de KO con 1 PG y recupera 2 de sus PM.
14 (P)	No hay dolor	Los PG no bajarán en los 2 turnos siguientes al inicio del asalto, ni, aunque se sufran daños. Al final del segundo turno, todo daño recibido se descontará de los PG de golpe.

Especialidades. **Saber de curación** (aumenta la eficacia de los efectos de recuperación al usar magia, habilidades u objetos para recuperar PG o PM).

Trabajo Secundario

Vampiro		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Habilidad genoma (¿?)	Utiliza la habilidad de un monstruo que ya hayas aprendido.
2 (P)	Absorber daño físico	Recupera PG equivalentes al 20% del daño sufrido por ataques físicos. Sin embargo, el daño que resulte en KO no se curará.
3 (A)	Sed de sangre (2)	Absorbe a un objetivo una cantidad de PG igual al daño infligido por un ataque normal.
4 (P)	Sed de sangre	Tu impactar físico, impactar mágico, defensa física y defensa mágica aumentan en 2 al derrotar a un enemigo con tu ataque (3 turnos).
5 (A)	Embrujo (1)	40% de probabilidad de dejar al objetivo en estado de Embrujo.
6 (A)	Sed de magia	Absorbe a un objetivo una cantidad de PM igual al 10% del daño infligido por un ataque normal.
7 (P)	Más habilidad monstruo	Aumenta el daño infligido por habilidades genoma a 1,25 veces el daño normal.
8 (A)	Sed de batalla (2)	Absorbe un PB al objetivo.
9 (A)	Subversión (4)	20% de probabilidad de que todos los enemigos a 30 pies entren en estado de Embrujo.
10 (P)	Autorecuperación	Recupera todos tus PG al final del combate.
11 (A)	Absorber est (4)	Absorbe la estadística elegida a un objetivo (3 turnos).
12 (P)	Más ataque drenaje	Aumenta el daño infligido por ataques de drenaje a 1,5 veces el daño normal. Los PB drenados por Sed de batalla se doblan.
13 (P)	Drenaje genoma	Un personaje con esta habilidad puede aprender ciertas habilidades cuando lo atacan.
14 (P)	Resurrección	10% de probabilidad de recuperarte del KO al final del turno. También recuperarás PG, una cantidad igual al 25% de tus PG máximos.

Especialidades. **Drenaje genoma** (un personaje con esta habilidad puede aprender ciertas habilidades del enemigo cuando lo atacan). Mira en habilidad genoma para más información.

- Acceso a todas las Habilidades activas (A) y (R) de Trabajo Principal y Secundario
- Especialidad del Trabajo Principal
- Una Habilidad pasiva (P) del trabajo Principal
- Una habilidad pasiva (P) del trabajo Secundario

Las habilidades pasivas se deben declarar antes del combate

Ejemplo:

Como acción, uso la habilidad activa Sed de Batalla del Trabajo Secundario, gastando 2 PM.

Usando mi movimiento me posiciono de tal forma que en un radio de 20 pies pueda alcanzar a mis compañeros. Gastando el PB que acabo de adquirir con Sed de Batalla, uso la habilidad activa Resucitar, gastando 8 PM, del Trabajo Principal.

El enemigo Me ataca con una daga haciéndome 8 puntos de daño perforante, me queda 1, pero tengo la habilidad pasiva Absorber daño físico del Trabajo Secundario, recupero 2, además, con la especialidad me curo 2 más, haciendo 4; usando la habilidad Auto poción gasto mi reacción y me curo 4, más 2 por la especialidad, haciendo 6; dando un total de 10. El enemigo usa su multi ataque y me vuelve a bajar 8, dejándome en 2.

Aprendiz		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Libra (1)	Muestra información del enemigo: PG, Familia y Debilidades.
2 (A)	Obsequio (1)	Recupera un 20 % de los PG de un aliado gastando un consumible.
3 (P)	Vara divina	Muestra en el mapa el número de objetos dentro de una mazmorra.
4 (P)	Señor mazmorras	Ventaja para detectar puertas ocultas, evitar o resistir trampas, resistencia a daño por trampas.
5 (A)	Confundir (1)	Reduce hasta 50% la probabilidad de ser el objetivo del enemigo (2 turnos).
6 (A)	Plegaria (1)	Las habilidades basadas en probabilidad tienen 10% más opciones de éxito (5 turnos).
7 (P)	PM +10%	Aumenta los PM máximos en 1.
8 (A)	Vigor (3)	Aumenta en 2 la CA (3 turnos).
9 (P)		
10 (P)		
11 (A)		
12 (P)		
13 (P)		
14 (A)		

Especialidades. **Lento Desarrollo** (Tus características aumentan dependiendo del número de trabajos para los que has dominado todas las habilidades en 1%, redondeando hacia abajo).

(Acción) **Libra**: Juntas tus manos en un círculo pegado a tus ojos, mientras lo enfocas a un enemigo que puedes ver y revela sus Puntos de Golpe, Su Familia (tipo de criatura que es) y sus debilidades (elementales). Si hay mas de un enemigo con el mismo nombre, a todos los enemigos se les aplicará **Libra**. Durante 1 asalto, Costo 1 Punto Múltiple.

(Acción) **Obsequio**: Te concentras, creas y lanzas una gota a un aliado que puedas ver hasta 10 pies de distancia y el aliado recupera 20% de los Puntos de Golpe totales. Costo 1 Punto Múltiple y un objeto con un valor de 50 po o más.

(Pasiva) **Vara Divina**: Por algún tipo de presentimiento, sabes el número de cofres que hay en una mazmorra. Muestra en el mapa el número de cofres en una mazmorra (por pisos).

(Pasiva) **Señor mazmorras**: Tienes ventaja para detectar puertas ocultas, evitar trampas, resistir trampas (duración menor a ciertos efectos causados por trampas), reducir daños de trampas dentro de las mazmorras.

(Acción) **Confundir**: Pides perdón, haciendo una disculpa japonesa de manera constante confundiendo al enemigo. El enemigo que te quiera atacar (con un ataque a un solo objetivo) deberá tirar 1d20: Con un resultado de 1 a 10, tendrá que elegir otro objetivo cercano para atacar (si lo hay) (en caso de que no haya otro objetivo te atacará a ti); con un resultado de 11 a 20 el objetivo del ataque sigues siendo tú. Durante 2 turnos (no acumulable). Costo 1 Punto Múltiple

(Acción) **Plegaria**: Te sientes con suerte, Las habilidades basadas en probabilidad que te afecten tienen un 10% más de éxito. Durante 5 turnos (no acumulable). Costo 1 Punto Múltiple

(Pasiva) **PM +10%**: Aumenta los PM máximos en 1. Al terminar un descanso prolongado si ya la tenías equipada, además de aumentar el máximo de PM en uno, tendrás uno extra, si la equipas después de finalizar un descanso prolongado solo aumenta en 1 los PM máximos, fuera de combate.

(Activa) **Vigor**: Aumenta en 2 la CA durante 2 turnos (no acumulable).

Mago Blanco		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Magia blanca 1	Permite el uso de magia blanca de nivel 1: Cura (1), Pura (1) y Vista (1).
2 (P)	Defensa m. +10%	10 % de probabilidad de aumentar la CA en 1 contra ataques mágicos.
3 (A)	Magia blanca 2	Permite el uso de magia blanca de nivel 2: Coraza (1), Escudo (1) y Aero (1).
4 (P)	Saber de bastones	Al curar curas 1 punto extra.
5 (P)	Autocuración	Recupera de Envenenamiento, Silencio o Ceguera cuando lo sufres (una vez por combate).
6 (A)		
7 (P)		
8 (P)		
9 (A)		
10 (P)		
11 (A)		
12 (P)		
13 (A)		
14 (P)		

Especialidades. **Autocuración** (cura automáticamente uno de los estados alterados Veneno+, Ceguera o Mutis, una vez por combate).

(Acción) **Magia blanca de nivel 1:** Cura, Pura, Vista.

Cura: Cura 1d8 (sin modificadores). Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

Pura: Neutralizas el estado alterado veneno+. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, Instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

Vista: Neutralizas el estado Ceguera. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

(Pasiva) **Defensa Mágica +10%:** En el momento de que un ataque mágico (de un solo objetivo) te impacte puedes elegir un rango de 10 números, tirar un dado de 100 caras. Si la tirada esta dentro del rango que elegiste ganas +1 a tu Clase de Armadura Contra ese ataque, en caso de que tu Clase de Armadura sea mayor que la tirada de ataque, este no te impacta.

(Acción) **Magia blanca de nivel 2:** Coraza, Escudo, Aero.

Coraza: Aumenta en +2 la Clase de Armadura contra ataques físicos durante 2 turnos a un aliado. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

Escudo: Aumenta en +2 la Clase de Armadura contra ataques mágicos durante 2 turnos a un aliado. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

Aero: Ataque de conjuro a distancia, inflige 1d8 de daño de veneno. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple.

(Pasiva) **Saber de Bastones:** Al curar con magia curas 1 Punto de Golpe extra por cada dado tirado.

(Pasiva) **Autocuración:** Al sufrir uno de los siguientes estados alterados: Envenenamiento+, Silencio o Ceguera se curará automáticamente, si recibes varios de estos estados alterados al mismo tiempo tú eliges (una vez por combate).

Monje		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Impacto fuerte (1)	Infliges 2 veces más de daño que un ataque normal a un objetivo. Probabilidad de fallar 50%.
2 (A)	Tonificación (1)	Aumenta en 2 a impactar (máximo 5) en ataques físicos. Probabilidad de fallar de un 50% (2 turnos).
3 (A)		
4 (P)		
5 (P)		
6 (A)		
7 (A)		
8 (P)		
9 (P)		
10 (P)		
11 (A)		
12 (P)		
13 (A)		
14 (P)		

Especialidades. **Saber de mitones** (Tus ataques desarmados hacen 1d4 de daño y aumenta en 1 el daño con mitones).

(Acción) **Impacto Fuerte:** Cuenta como un ataque normal, al usar esta habilidad tu ataque será con desventaja, en caso de impactar el daño total de ese ataque será multiplicado por 2. Costo 1 Punto Múltiple

(Acción) **Tonificación:** Tiras 1d20; en caso de que salga de 1 -10 falla la habilidad, en caso de que salga 11-20 Aumenta en 2 a tu impactar en ataques físicos (hasta un máximo de 5) durante 2 turnos.

Mago Negro		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Magia negra 1	Permite el uso de magia negra de nivel 1: Piro (1), Hielo (1) y Electro (1).
2 (P)	Saber de varas	Al hacer daño mágico haces 1 más de daño.
3 (A)	Magia negra 2	Permite el uso de magia negra de nivel 2: Mutis (2), Toxina (2) y Morfeo (2).
4 (P)		
5 (P)		
6 (P)		
7 (A)		
8 (P)		
9 (A)		
10 (P)		
11 (A)		
12 (P)		
13 (A)		
14 (P)		

Especialidades. **Resonancia negra** (Aumenta el daño con magia negra en 1 dependiendo de los aliados con esta habilidad).

(Acción) **Magia negra de nivel 1:** Piro, Hielo y Electro.

Piro: Ataque de conjuro a distancia, inflige 1d8 de daño de fuego. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple

Hielo: Ataque de conjuro a distancia, inflige 1d8 de daño de frío. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple

Electro: Ataque de conjuro a distancia, inflige 1d8 de daño relámpago. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 1 Punto Múltiple

(Pasiva) **Saber de Varas:** Al hacer daño mágico haces 1 más de daño por cada dado tirado.

(Acción) **Magia negra de nivel 2:** Mutis, Toxina y Morfeo.

Mutis: El objetivo debe superar una salvación de constitución para no quedar Silenciado durante 10 minutos. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 2

Toxina: El objetivo debe superar una salvación de constitución para no quedar Envenenado durante 1 hora. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo 2

Morfeo: El objetivo debe superar una salvación de constitución para no quedar Dormido durante 10 minutos. Verbal, 1 acción, 20 pies, un objetivo, instantáneo, costo

Caballero		
Nivel	Nombre	Descripción
1 (A)	Estampida (1)	Inflige 1,25 veces más daño que un ataque normal, pero baja la CA en 2 en ataques físicos (3 turnos).
2 (P)	A dos manos	Inflige 1,3 veces más de daño con armas a dos manos.
3 (P)	Defensa f +10%	10 % de probabilidad de aumentar la CA en 1 contra ataques físicos.
4 (A)		
5 (R)		
6 (A)		
7 (P)		
8 (A)		
9 (P)		
10 (A)		
11 (P)		
12 (P)		
13 (P)		
14 (A)		

Especialidades. **Proteger aliado** (Puedes usar tu reacción para recibir un ataque en lugar de tu aliado a 5 pies de ti).

(Acción) **Estampida:** Cuenta como un ataque normal, en caso de impactar el daño total de ese ataque será multiplicado por 1,2 (redondeando hacia abajo). Baja la Clase de Armadura del propietario del ataque en 2 contra ataques físicos durante 3 turnos (impacte o no el ataque). Costo 1 Punto Múltiple

(Pasiva) **A dos manos:** Todas tus armas marciales cuerpo a cuerpo ganan la propiedad versátil y aumenta su dado de daño en el siguiente dado (a excepción de armas con un dado de daño de 1d12). Además, al impactar (usando la propiedad de arma versátil) el daño total de ese ataque será multiplicado por 1,3 (redondeado hacia abajo).

(Pasiva) **Defensa f +10%:** En el momento de que un ataque físico (de un solo objetivo) te impacte puedes elegir un rango de 10 números, tirar un dado de 100 caras. Si la tirada está dentro del rango que elegiste ganas +1 a tu Clase de Armadura Contra ese ataque, en caso de que tu Clase de Armadura sea mayor que la tirada de ataque, este no te impacta.