

La llamada de la sangre de entidades olvidadas hace eones te reclama desde la parte mas oscura y siniestra de la existencia, tentándote con la oportunidad de cumplir tus más oscuros deseos. Transformando tu cuerpo y empujando tu mente hacia los límites de la razón, cada vez te sientes más atraído por esas voces en tu cabeza, esas voces que te prometen conocimiento, que te prometen poder, que te prometen la única y autentica verdad.

Reglas fundamentales

Ascendencia Abisal tiene las siguientes reglas fundamentales que se aplican a cualquiera que escoja este rango:

- **Poder innato:** Tu rango en Ascendencia Abisal mejorará tus reservas de vigor y chi, incrementando ambas por un valor igual a tu Rango. Esto se acumula con otras habilidades que aumenten ambas reservas.
- **Estadística principal:** Tu modificador en Ascendencia Abisal será igual a la suma de tu estadística de Carisma y tu rango en esta habilidad.

Rangos

Rango I

Tocado por la Locura

Innata, Pasiva

El poder del abismo refuerza tus capacidades mentales y físicas a costa de tu cordura. Obtienes Resistencia a efectos Mentales y Necróticos además que las criaturas abisales serán generalmente amistosas hacia ti, reconociéndote como uno de los suyos. Esta habilidad te otorgará también una *locura permanente* que conservarás siempre que tengas Rangos en Ascendencia Abisal.

Furia Abisal

Innata, Mejora

Dejas que la fuerza del abismo infunda temporalmente tu cuerpo para recibir gran poder a costa de tu mente. Tras activar esta habilidad recibirás Ventaja en todos tus tiros relacionados con dos estadísticas de tu elección además de aumentar tu Defensa por un valor igual a tu Rango + 1. Esta habilidad permanecerá activa hasta que pasen seis rondas o escojas terminarla.

Mientras que esta habilidad no tiene una duración específica un uso excesivo de ella puede conducirte a la locura. Por ello, cuando abandones dicho estado sufrirás daño a la cordura igual a la diferencia entre tu reserva de chi actual y la cantidad de rondas que hayas pasado en Furia abisal. Si llegaras a perder toda tu cordura pasarán inmediatamente a Furia abisal y perderás control de tu personaje durante un día, comportándote como un abisal y siendo un peligro tanto para amigos como enemigos.

Debido a la naturaleza innata de esta habilidad puede manifestarse sola cuando te encuentres en lugares con fuerte energía abisal o en momento de gran dolor emocional. Esta transformación espontánea quedará decidida por el DJ y en algunas circunstancias puedes perder control de tu personaje.

Rango II

Incrementa tu estadística de FUE y su limitador por 1.

Mutación

Innata, Mejora

Coste: 1 chi o vigor

Duración: Una ronda

Mutas tu cuerpo con energías abisales para obtener nuevas habilidades. Dicha mutación durará una ronda y te otorgará un efecto específico según la manera que quieras mutar tu cuerpo. A continuación se presentan algunos ejemplos de mutaciones y eres libre de modificarlas como desees siempre y cuando cuentes con permiso del DJ.

- **Resistencia adaptiva:** Obtienes Resistencia contra un tipo de daño entre Fuego, Frío, Ácido, Eléctrico o Sónico.
- **Anfibio:** Eres capaz de respirar bajo el agua y obtienes velocidad de natación 1.
- **Arma Natural:** Te crece una masa de carne y huesos que simula un arma de tu elección cuyo daño base sea 1d6 o inferior. Aprendes todas las técnicas de Rango I pertenecientes a la categoría de esa misma arma. A Rango IV el daño base máximo que puedes tener aumenta a 1d8 y a Rango VI aumenta a 1d10.
- **Vuelo:** Te crecen temporalmente unas alas que te otorgan velocidad de vuelo 1.
- **Toxina:** La siguiente vez que impactes puedes infectar a tu objetivo con un veneno cuya gravedad es igual a la suma de tu CON y tu Rango de Ascendencia abisal. El veneno tendrá tasa de efecto de una ronda y afectará a cualquier estadística de tu elección.
- **Infusión mágica:** Infundes tus ataques con un hechizo para provocar sus efectos la siguiente vez que impactes esta ronda. Debes seguir pagando el coste del hechizo escogido.

Poder Antinatural

Innata, Pasiva

El poder antinatural de tu interior te otorga nuevos sentidos y poderes mágicos. Puedes sentir la posición y naturaleza de todos los efectos mágicos a distancia media de ti además que recibes *vista a ciegas* en un radio medio. Aprendes también dos hechizos de Rango I vinculados a una entidad abisal y puedes lanzarlos usando vigor en lugar de chi. Dichos hechizos deben ser aprobados por el DJ.

Rango III

Abrazar la Locura

Innata, Pasiva

Eres capaz de usar el poder del abismo para reponer tus fuerzas a costa de destruir tu ya fragmentada mente. Mientras te encuentres en Furia abisal puedes reducir tu cordura por 2 para recuperar 1 chi o vigor de tu reserva. Esta habilidad solo puede emplearse un máximo de tres veces por ronda.

Invocación Abisal

Innata, Invocación

Coste: 3 acciones y 2 chi

Duración: Una hora

Invocas a una criatura abisal para que te asista en el campo de batalla y acabe con todos los enemigos en tu camino. El nivel de dicha criatura no podrá superar tu Rango x 2 y las estadísticas empleadas deben ser permitidas por el DJ. La criatura invocada permanecerá en el campo de batalla hasta que pase una hora o muera y no podrás tener invocadas a más de cuatro criaturas simultáneamente.

Empoderar (1 chi o vigor): La criatura invocada recupera la mitad de su Vitalidad.

Rango IV

Incrementa tu estadística de CON y su limitador por 1. Aprendes también dos hechizos de Rango II vinculados a una entidad abisal y puedes lanzarlos usando vigor en lugar de chi. Dichos hechizos deben ser aprobados por el DJ.

Rasgo Monstruoso Superior

Innata, Pasiva

Tu cuerpo se transforma para asemejarse cada vez más a una criatura abisal. Una Mutación que escojas se volverá permanente en tu cuerpo, pudiendo activar sus efectos cada ronda sin la necesidad de pagar vigor o chi. Puedes recibir los efectos de una mutación de tu propia creación si lo permite el DJ.

Empoderar (2 vigor): Sustituye el rasgo monstruoso que tengas por otro de tu elección durante este combate. No podrás tener más de un rasgo activo a la vez.

Paso Abisal

Innata, Espacial

Coste: 1 acción y 2 chi o vigor

Duración: Instantánea

Rompes la barrera del espacio-tiempo para entrar en el vacío infinito entre planos. Al activar esta habilidad viajas instantáneamente a esa dimensión, abandonando el plano material. Mientras te encuentres en el vacío podrás emerger desde cualquier punto en el campo de batalla, terminando de inmediato este hechizo. Este hechizo también puede usarse como reacción para evitar instantáneamente un ataque si te encuentras en *posición defensiva*.

Esta habilidad puede usarse también para viajar a otras dimensiones o incluso demiplanos que estén vinculados a la región donde actives esta habilidad. Por ello podrás emerger en un punto de cualquiera de estos planos sin la necesidad de hacer un tiro, acabando este hechizo de la misma manera. Debido a las influencias nocivas del vacío no podrás permanecer en él durante más de una hora.

Rango V

Aura del Caos

Innata, Pasiva

El poder del abismo que habita en tu interior provoca disrupciones en el funcionamiento natural de la magia, otorgándote así Resistencia a todos los efectos Arcanos y Divinos. Además, todos los objetos mágicos y glifos activados a distancia corta de ti tendrán una probabilidad del 50% de fallar.

Empoderar (X chi o vigor): Tienes éxito automático en un tiro de salvación contra un efecto Arcano o contrarrestas de inmediato uno que se lance a distancia corta de ti. Debes pagar una cantidad de chi o vigor igual al pagado por el lanzador para contrarrestar un hechizo de esta manera.

Corrupción Absoluta

Innata, Pasiva

Has alcanzado un nivel de corrupción donde ya no hay vuelta atrás, abrazando completamente el caos que habita en tu interior. Esto te otorga Resistencia a Aflicciones y Maldiciones además que los abisales de menor nivel te obedecerán sin cuestionarlo. También recibirás Inmunidad a efectos de Miedo, Ilusiones y hechizos ajenos que reduzcan tu cordura. Obtener esta habilidad te otorgará otra *locura permanente* escogida por le DJ.

Rango VI

Incrementa tu estadística de DES y su limitador por 1. Aprendes también dos hechizos de Rango III vinculados a una entidad abisal y puedes lanzarlos usando vigor en lugar de chi. Dichos hechizos deben ser aprobados por el DJ.

Transformación Abisal

Abrazas el poder del abismo para convertirte en un avatar viviente del caos. Al activar Transformación abisal recibirás 40 Vitalidad temporal además de enormes mejoras físicas. Este efecto permanecerá activo durante seis rondas o hasta que pierdas la Vitalidad temporal. Al perder los beneficios de Transformación abisal por quedarte sin Vitalidad no podrás volver a activarlos hasta que pasen seis rondas desde el momento de empleaste esta habilidad. Transformación abisal otorgará los siguientes beneficios:

- Tus tres estadísticas físicas pasan a ser 12 mientras que tu DEF pasa a ser 20.
- Recibes Inmunidad a efectos Mentales, Aflicciones, Miedo y de Toque. Tu tamaño también aumenta por un paso, evitando que puedas ser *agarrado* por criaturas más pequeñas que tú e incrementando el alcance de tus ataques físicos también por un paso.
- Aumentas el daño base de tus ataques naturales a 1d10 y podrás manifestar cualquier arma de tu elección a partir de tu cuerpo. Emplearás tu modificador de Ascendencia Abisal para
- Aprendes todas las técnicas hasta rango V relacionadas con un arma o estilo marcial de tu elección. Si ya las conoces aquellas de rango III o menos no te costarán vigor para ser empleadas la primera vez que las uses en una ronda.
- Una mutación adicional se vuelve permanente en ti además que eres capaz de entrar en *posición defensiva* una vez por ronda como acción bonus. Dicha mutación puede ser una que diseñes si la aprueba el DJ.

- Recibes seis *contadores de escudo* que puedes emplear para reducir el daño de ataques. Estos contadores no se pueden reponer ni se acumulan con otras habilidades.
- Todos tus hechizos obtenidos por Ascendencia abisal no te costarán chi o vigor la primera vez que los lances en una ronda. No obstante, debes seguir pagando para empoderar.