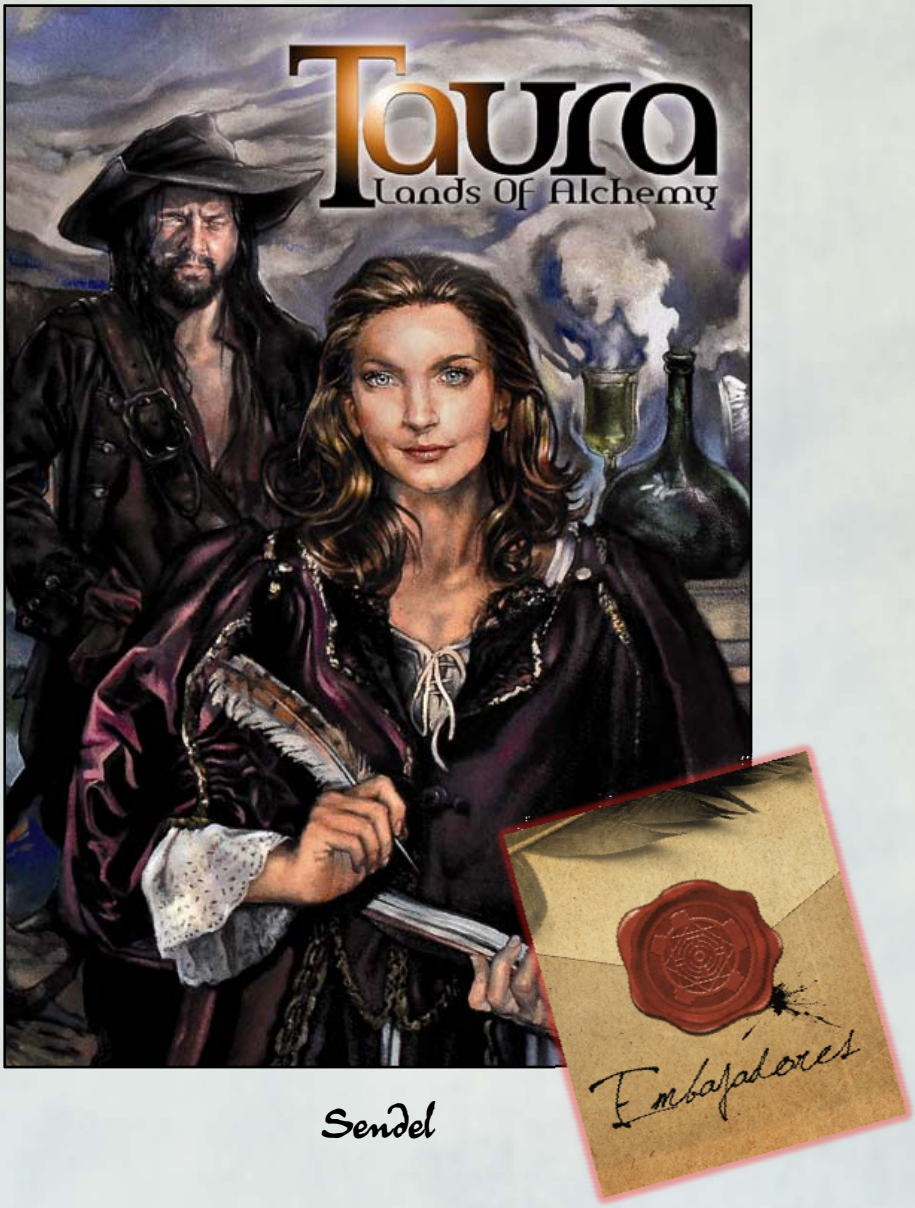
Resumen: Creación de PJs



Sendel

El hombre vive para cumplir su deber y morir.

Mantener presente lo segundo hace más fácil lo primero.

— Theodor Fontane

RAZAS

Humanos, pág. 45.

Libre acceso a metamagia, estilos de lucha y nivel tecnológico.

Psiónicos, pág. 49.

Pueden alcanzar la 5º magnitud en sus lanzamientos y tener la opción de estar encuadrados en las Hermandades.

Daourush, pág. 54.

Telépata Nato: Poder comunicarse con otros daourush que estén cerca. Coste 2 puntos de Espíritu.

Conciencia Colectiva: Poder comunicarse con el Darka. Coste 5 puntos de Espíritu y 5 puntos de Aguante.

Maldición Solar: Si se exponer a luz solar 1d4 puntos de daño por asalto.

Bódacks, pág. 59.

Neutralidad: Reciben +2 a todas las tiradas sociales y de comercio con otras razas.

Branquias: Permiten la respiración acuática.

Obesidad: Penalización de -2 a todas las pruebas de atletismo y el coste de puntos de aguante por pruebas físicas se ve multiplicado x2.

Allastras, pág. 64.

Alas: Permiten volar a velocidad de movimiento con maniobrabilidad normal.

Garras: Los dedos y uñas tienen aspecto de garras, pudiendo usarlas para atacar (1d4, C2, PA2).

Ojos de Águila: Su visión es excelente y les permite ver el doble de lejos que un humano y enfocar su vista sobre objetivos concretos durante el vuelo.

Huesos Huecos: Cada vez que recibe un impacto contundente directo de armas medias o pesadas, deberá realizar una salvación de Fortaleza con un penalizador de -1 por cada 5 puntos de daño. Sufren fracturas si fallan el chequeo.

Sertes, pág. 70.

Cola: Ayuda al equilibrio y puede ser usada como arma (1d6, C1, PA0).

Colmillos: Se pueden usar para atacar (1d4, P, PA2). Además de inocular veneno (Fortaleza normal niega daño primario 1d4 asaltos paralizado, daño secundario 3d6 daño de aguante).

Garras: Los dedos y uñas tienen aspecto de garras, pudiendo usarlas para atacar (1d4, C2, PA2).

Sexto Sentido: Pueden percibir los campos eléctricos que desprenden la mayoría de los seres vivos.

Aspecto Monstruoso: Toda criatura que se encuentre a menos de diez metros de un serte deberá realizar una salvación de Voluntad. Si falla le causará temor.

CARACTERÍSTICAS

(página 92)

A las Características indicadas en la tabla hay que añadir y elegir entre:

- +2 a 1 Característica.
- +1 a 2 Características.

Entre los Atributos (división en tres de las Características), repartir un total de 45 puntos, recordando que no se puede poner a un Atributo más puntuación que la que tenga su Característica.

Características						
	Cuerpo	**Destreza**	**Inteligencia**	**Presencia**	**Instinto**	**Aura**
Humanos	4	4	5	4	4	3
Psiónicos	4	4	4	4	3	5
Daourush	3	5	4	4	4	4
Bódacks	4	3	4	5	4	4
Allastras	5	4	3	4	4	4
Sertes	4	4	4	3	5	4

LINAJE

(página 93)

Deberemos elegir la procedencia de nuestro personaje, el cual le dará un toque particular según donde se haya criado. Para esto, aparte de elegir un punto cardinal deberemos gastar 8 puntos en adquirir algunos rasgos:

Sangre Norteña.

Resistencia al Frio (6): No sufre penalizadores en climas muy fríos.

Libertad de Movimiento en Montaña y Nieve (2): No sufre penalizadores en este tipo de terrenos.

Infravisión (2): Permite ver el espectro infrarrojo. Si se ven expuestos a fogonazos de luz, sufren durante 1d4 turnos -2 a todas las tiradas de visión.

Sangre Sureña.

Resistencia al Calor (6): No sufre penalizadores en climas más cálidos.

Libertad de Movimiento en Desierto y Selva (2): No sufre penalizadores en este tipo de terrenos.

Estómago de Acero (2): No tienen riesgo de enfermar al comer alimentos crudos o que podrían suponer un riesgo para la salud.

Sangre Oriental.

Avispado (6): +1 a la salvación de Reflejos.

Escurridizo (2): -1 a la puntuación de Tocado.

Afortunado (2): Pueden optar a repetir una tirada fallada por partida.

Sangre Occidental.

Orientación Perfecta (6): Saben regresar sobre sus pasos fácilmente mediante un chequeo de Memoria.

Visión en la Penumbra (2): Ven bajo la luz de la luna con total claridad.

Superviviente (2): Tienen un punto adicional de Destino en la creación de la ficha.

PERSONALIDAD

(página 90)

Cada una se debe señalar con su inicial además de uno de estos símbolos: - / = / +. Estos indicarán hacia que campo se balancea la personalidad del personaje.

Neuroticismo (N): Indican la estabilidad y equilibrio mental.

Extraversión (E): Indica la sociabilidad del personaje.

Apertura Mental (M): Indican el "amplio de miras" del personaje.

Amabilidad (A): Indica la forma de comportarse con los demás.

Responsabilidad (R): Indica lo fiable y formal que puede llegar a ser un personaje.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

(página 90)

Aquí tendremos en principio tan sólo 3 puntos para gastar, aunque podemos conseguir más puntos adquiriendo Desventajas. El máximo número de

desventajas es 3 sin importar su valor y el máximo número de ventajas será de 9.

Ventajas.

Adaptabilidad (-3): Siempre que una tirada de habilidad dependa de varios Atributos se cogerá el de la puntuación mayor.

Afinidad Animal (-1): Tienes un vínculo especial con los animales, pudiéndote llegar a comunicar con ellos a un nivel muy básico.

Ambidiestro (-1): Ambas manos se consideran dominantes a efectos de normas.

Aura Amenazante (-1): El personaje puede hacer uso de esta ventaja cuando desee. Todo el que se encuentre cerca de él se siente intranquilo.

Beldad (-1): El personaje es más atractivo de lo normal en su grupo racial.

Característica Incrementada (-1/-2-/3): Suma tantos puntos al valor de una Característica como coste adquirido sin sobrepasar el tope.

Curación Rápida (-1/-2/-3): Aumenta la cantidad de puntos de Salud que se recuperan por día de descanso.

Don Metamágico (-1/-2/-3): Según la raza elegida tendrá unos costes u otros. Humanos (1), bódacks (2) y daourush (3). No está accesible al resto.

Don Psiónico (-1/-2): Según la raza elegida tendrá unos costes u otros. Humanos y bódacks (2) y el resto (1).

Fuerza Arcana (-2): Puedes almacenar tantas cargas como puntuación de Cuerpo tenga tu raza. El personaje puede liberar estas cargas para sanar (2 puntos de daño) y para atacar (prueba de toque, 1d6 de daño).

Infatigable (-1/-2/-3): Recuperas puntos de Aguante adicionales.

Leyenda (-3): Elije un atributo y aplica un modificador de -1 al resultado que se obtengan con tiradas relacionadas.

Lobo Solitario (-2): No estás obligado a seleccionar un código de conducta y si lo eliges no será primario.

Marcado (-1/-2/-3): Tienes una marca o estigma de nacimiento que te otorga puntos adicionales de Destino.

Memoria Fotográfica (-1): Tienes la capacidad excepcional para recordar cosas que hayas visto de pasada.

Olor Neutral (-1): Evitar ser rastreado mediante el olfato.

Recuperación Espiritual (-1): Reduce los días necesarios para recuperar los puntos perdidos a cinco. Se incrementa a 1d6 para aquellos con conocimiento en la materia.

Resistencia Física (-2/-3): +1 por cada punto invertido para resistir elementos naturales que afecten físicamente al personaje.

Resistencia a lo Sobrenatural (-2/-3): +1 por cada punto invertido para resistir que afecten mentalmente o busquen alterar su voluntad.

Sentidos Agudos (-1): El personaje deberá elegir un sentido.

Sueño Ligero (-1): Aun cuando el personaje descansa permanece alerta, pudiendo despertarse rápidamente ante el menor ruido o movimiento, siempre y cuando supere una tirada de Percepción de dificultad fácil.

Desventajas.

Adicción o Vicio (+1/+2/+3): -1 por punto invertido a todas las tiradas el día que no satisfaga su adicción.

Alergia (+1): Penalizador de -1 a -3 según el tiempo de exposición a dicha alergia.

Alma Estanca (+2): La energía no fluye normalmente por tu cuerpo, viéndote obligado a robarla de otros seres vivos (Tirada de Toque, 1d4 puntos de espíritu por asalto).

Aspecto Desagradable (+1): El personaje sufre una serie de disformidades que hacen que su aspecto sea desagradable a la vista.

Autismo (+3): Trastorno comunicativo que aísla al personaje.

Característica Desincrementada (+1/+2/+3): Resta un punto de tus características por cada punto adquirido.

Ciego (+2): El personaje carece del sentido de la vista.

Demencia (+3): Sufres un deterioro que va mermando poco a poco la memoria, la destreza del lenguaje y la capacidad para resolver problemas.

Depresión Crónica (+2): El personaje tiende a estar bajo de ánimos, con tendencia al entristecimiento y decaimiento anímico.

Desafortunado (+2): Un punto menos de Destino.

Desterrado (+2): Desterrado de tu tierra natal, si el personaje vuelve deberá acarrear con las consecuencias.

Enfermo (+1/+2/+3): El personaje tiene una enfermedad incurable. -1 a todas las tiradas cada vez que sufra una crisis.

Especializado (+1): El personaje ha dedicado toda su vida a entrenar con un arma en concreto, si usa otras se le aplicará las normas de armas improvisadas.

Extenuación Espiritual (+1/+2/+3): El personaje gasta puntos de Espíritu adicionales según lo adquirido.

Fanático (+2): Todos los códigos de conducta pasarán a considerarse principales y el elegido como principal será seguido e impuesto con ferviente devoción.

Fatigable (+1/+2/+3): Consume puntos de Aguante adicionales según el beneficio adquirido.

Fragilidad Física (+2/+3): -1 por cada punto de beneficio a la hora de resistir efectos naturales mediante salvación de Fortaleza.

Fobia (+1): Algo en concreto despierta en el personaje un gran temor que le obliga a reaccionar irracionalmente.

Lento de Reflejos (+2/+3): -1 a todas las tiradas de salvación de Reflejos.

Mente Quebradiza (+2/+3): -1 por cada punto invertido a la hora de resistir efectos sobrenaturales que afecten a la mente.

Mudo (+3): Eres incapaz de hablar.

Narcolepsia (+2): El personaje tiene un trastorno del sueño que le hace caer dormido irremediablemente.

Paranoico (+3): Tienes un comportamiento y delirios paranoicos.

Perseguido (+1/+2/+3): Algo o alguien persigue al personaje por algún motivo en concreto.

Obsesivo (+1/+2/+3): El personaje sufre un comportamiento obsesivo hacia algo en particular.

Recuperación Espiritual Lentificada (+1): El personaje tarda cinco días más de lo normal en recuperar puntos de Espíritu. En caso de tener conocimiento en la materia el 1d4+1 pasa a ser 1d2+1.

Recuperación Física Lentificada (+1/+2/+3): Se tarda un día más por punto adquirido en recuperar heridas.

Regresión Infantil (+2): El personaje se comporta, piensa y actúa de un modo infantil.

Sordo (+3): El personaje no tiene la capacidad de oír.

Sueño Profundo (+1): El personaje le cuesta mucho despertarse una vez dormido, para intentar despertarse subidamente deberá superar una tirada de Percepción con una dificultad base ardua.

Trastorno Bipolar (+1): El personaje sufre alteraciones anímicas de un modo marcado y brusco.

Vulnerable a lo Sobrenatural (+2): -1 por cada punto adquirido a la hora de resistir efectos sobrenaturales que le afecten físicamente.

ESTADÍSTICAS

(página 102)

Salud: Marca la vida del Personaje. Modificador de Salud del Arquetipo x Respeto del personaje + Resistencia.

Aguante: Marca la resistencia del Personaje. Modificador de Aguante del Arquetipo x Respeto del personaje + Vitalidad.

Espíritu: Limita la cantidad de poderes sobrenaturales que puede realizar un personaje. Modificador de espíritu del arquetipo x Respeto del personaje + Potencia.

Destino: Todos los personajes empiezan con 2 puntos.

Iniciativa: Intuición + Velocidad.

Esquiva: (Intuición + Agilidad) / 2

Parada: (Intuición + Fuerza) / 2

Tocado: Ver Tabla página 104 Mediano (6) y Grande (7) – (Percepción o Intuición, la más baja).

Fortaleza: (Concentración + Resistencia) / 2 + Arquetipo

Reflejos: (Concentración + Velocidad) / 2 + Arquetipo

Voluntad: (Concentración + Voluntad) / 2 + Arquetipo

Carga: Fuerza x 20

Movimiento: (Fuerza + Velocidad) x 2

ARQUETIPOS

(página 112)

El arquetipo esconde la naturaleza misma del personaje, habrá libertad total a la hora de su creación pero debemos atenernos primero al concepto que hemos ido diseñando previamente y a las siguientes reglas (algunos ejemplos en la pág. 113).

8 puntos a repartir entre:

- **Estadísticas:** Máximo 3 puntos en una entre Salud, Aguante y Espíritu.
- **Salvaciones:** Máximo +1 en cada.

PROFESIONES

(página 109)

En Taura no hay profesiones propiamente dichas, aún así es muy interesante clasificar a nuestro personaje en un grupo profesional para darle más sentido en el mundo.

Los Grupos Profesionales se resumen en: Militares, Sociales, Portuarios, Rústicos, Gubernamentales, Ingeniería, Artesanía, Transporte y mensajería, Sanidad y pureza, Comercio, Clero y No Reconocido (alguna que no entre en ningún otro grupo).

ESPECIALIZACIONES

(página 100)

Especialización	Coste	Ptos. iniciales
Disciplina	1, 2, 3	2
Senda	1, 2, 3, 4, 5	3
Técnica	1, 2, 3, 4, 5	5
Dote	1, 2, 3	3

Una vez elegidas las disciplinas podemos desbloquear los siguientes cuadros, permitiéndonos adquirir diferentes Sendas, Técnicas y Dotes siguiendo los costes arriba mencionados.

Las Sendas son líneas de aprendizaje que surgen a través de las Disciplinas, como podemos ver en las gráficas. Cada punto invertido se usará junto las Características/Atributos y nos ayudarán a realizar las diferentes pruebas que comprendan. Recordad que los puntos van de 1 a 5.

Las Técnicas son muy similares a las Sendas pero un escalón por debajo. Tienen el mismo efecto que éstas.

Las Dotes a diferencia de los anteriores explicados suelen tener costes, que en muchas ocasiones no son acumulativos, es decir, sólo algunas Dotes puedes elegirlas más de una vez hasta un máximo de tres veces.

A continuación se enumeran las distintas Disciplinas con sus respectivas Sendas, Técnicas y Dotes.

DISCIPLINAS: SENDAS, TÉCNICAS Y DOTES

(página 109)

Dominios metamágicos.

Coste 1 para occidente, 2 para la franja central y para oriente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Conocimiento alquímico, saber de la palabra	Doblegar materia, destruir materia, manipular esencia, elaborar pociones, alquimia de viaje, ligar esencia, sellos de energía positiva, sellos de energía negativa.	Creador de constructos, imprimir transmutación, vínculo de intelecto
Conocimiento rúnico, conocer de los nombres	Sellos de luz, sellos de oscuridad, sellos elementales (agua, aire, fuego)	

~ SENDAS ~

Conocimiento alquímico (pág. 160): Aquí se encuentran las transmutaciones alquímicas realizadas mediante el dibujo de uno o varios círculos de transmutación.

Conocimiento rúnico (pág. 160): Surgidas como una simplificación de las transmutaciones anteriores lograron reducir la formula a una única representación simbólica o rúnica.

Saber de la palabra (pág. 161): En lugar de trazar el círculo de transmutación a puño y letra, se realizan utilizando las palabras.

Conocer de los nombres (pág. 162): Las transmutaciones imperativas son para las rúnicas lo que las sónicas para las alquímicas, pues comparten el mismo campo de acción y técnicas, aunque difieren del resto de transmutaciones por su mecánica y reglamentación.

~ TÉCNICAS ~

Doblegar matería (pág. 163): A través de estos conocimientos y la utilización de los componentes físicos y/o químicos necesarios, los alquimistas son capaces de jugar con la materia física inerte.

- Magnitud 1-2: eres capaz de alterar la naturaleza de un material por la de otro semejante.
- Magnitud 3-4: puedes crear objetos capaces de superar las dimensiones de un humano adulto y dotarle de forma interna.
- Magnitud 5: sabes cómo manipular y crear prácticamente cualquier cosa.

Destruir materia (pág. 163): A través de las transmutaciones el alquimista es capaz de realizar la acción contraría a la anterior técnica.

- Magnitud 1-2: eres capaz de deteriorar ligeramente los objetos físicos pero sin llegar a devolverlos a sus componentes fundamentales.
- Magnitud 3-4: eres capaz de forzar la material a volver a sus componentes fundamentales.
- Magnitud 5: puedes forzar cualquier elemento físico a sus componentes materiales, ya sea animado o inanimado.

Manipular esencia (pág. 164): Estas transmutaciones juegan con la materia de los seres vivos para modificarla.

Ligar esencia (pág. 165): El alquimista es capaz de atar la esencia de criaturas etéreas a elementos físicos, pero en lugar de ser una estructura animada, ésta tiene consciencia propia, pues la estructura contiene un alma en su interior. Para conseguir esto hay que mirar el aura del espíritu que quiere atar.

Magnitud	Puntuación de aura
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

Elaborar pociones (pág. 165): El alquimista es capaz de dotar de una mayor potencia a sus pociones, ungüentos, infusiones, etc.

Sellos de energía positiva (pág. 166): Estas transmutaciones nacen para combatir y retener más eficazmente la sombra.

- 1º castigo de lo vivo: eres capaz de generar una resonancia con la que causar daños a las manifestaciones vivas de la corrupción.
- 2º lamento de los héroes: no puedes neutralizar un proceso de corrupción, pero sí darle un tiempo extra al huésped con el que intentar combatir la corrupción, si los hados le son propicios.
- 3º castigo de lo muerto: los efectos de las resonancias anteriormente citadas se ven incrementadas hasta un nivel.
- 4º sellado de fisura: dispones de un mayor control sobre la desvinculación física y etérea, pudiendo bloquear parcialmente el acceso a los espíritus a través de las fisuras.
- 5º bendición de dahba: junto a otros alquimistas con acceso al quinto nivel y mediante transmutaciones rituales, seréis capaces de generar una potente resonancia con la que destruir los vínculos de corrupción.

Sellos de energía negativa (pág. 167): Parecido al anterior pero generando corrupción sombría a través de la metamagia.

Sellos de luz (pág. 167): Eres capaz de manipular los impulsos eléctricos que rigen el cerebro, logrando actuar sobre los sentimientos que tenga una criatura. También sirve para cancelar los efectos de los sellos de oscuridad.

Sellos de oscuridad (pág. 167): Eres capaz de manipular los impulsos eléctricos que rigen el cerebro, logrando actuar sobre los sentimientos que tenga una criatura. También sirve para cancelar los efectos de los sellos de luz.

Sellos elementales agua (pág. 168): Utilizan el poder manifestativo del agua para jugar con él a su antojo.

Sellos elementales aire (pág. 168): Utilizan el poder manifestativo del aire para jugar con él a su antojo.

Sellos elementales fuego (pág. 168): Utilizan el poder manifestativo del fuego para jugar con él a su antojo.

~ DOTES ~

Imprimir transmutación (3, pág. 128): El personaje ha conseguido ligar su voluntad con las fuerzas etéreas, de modo que es capaz de plasmar círculos de transmutación (transmutaciones alquímicas) sobre cualquier superficie con el mero contacto de sus manos o manipular pequeñas hebras de (transmutaciones rúnicas) con la mente para imprimir las runas alquímicas, obteniendo un bonificador de +1 al lanzamiento.

El cómo ha logrado el personaje semejante comunión espiritual es algo que deberá consultarlo con el narrador, pues no es común y despertará suspicacias e interés entre los testigos y la comunidad alquímica. Se trata de una dote poderosa y muy poco frecuente, por lo que es recomendable acompañarla de un buen trasfondo de personaje.

Vínculo de intelecto (2, pág. 128): Los usuarios de las transmutaciones imperativas y versadas en alguna dote intelectual relacionada con la transmutación que pretenden realizar, reciben un bonificador positivo de +1 a la tirada de lanzamiento.

Disciplinas psiónicas.

Coste 1 para oriente y occidente y 2 para la franja central.

Sendas	Técnicas	Dotes
—	Empatía, telequinesis, piroquinesis, crioquinesis, psicoquinesis, bioempatía, precognitor, telemetría, necrometría	Cristal psíquico

~ SENDAS ~

Empatía (pág. 151): Tienen a su alcance todas las llaves que abren la mente de las criaturas inteligentes, pudiendo realizar proezas tales como la comunicación mental o controlar las emociones para poder suavizarlas, instigarlas o introducir nuevas. Hecho que nos lleva hasta el inevitable

control mental, que se traduce a magnitudes altas en al capacidad para jugar con los recuerdos e incluso controlar a seres inteligentes, subyugando su voluntad.

Telequinesis (pág. 152): Este poder te permite la capacidad de mover y manipular una cantidad de masa dependiendo del niel que se tenga en la técnica.

Piroquinesis (pág. 152): Estos mentalistas son capaces de manipular la manifestación física del juego a su antojo.

Crioquinesis (pág. 152): Como la piroquinesis pero como elemento fundamental el agua.

Psicoquinesis (pág. 152): Son capaces de proyectar su energía psíquica, lo que les permite crear pantallas protectoras que detengan las ofensivas y hasta golpear objetivos con certeras y mortíferas proyecciones psíquicas. Además esta estrechamente relacionada con la electricidad, por lo que también pueden jugar con cartas eléctricas que estén a su alcance.

Bioempatía (pág. 153): Les permite afectar su apariencia física sino que además se podrían llegar a modificar los atributos o incluso alterar la velocidad de recuperación física, tanto en términos de salud como de aguante.

Precognitor (pág. 153): Tienen la capacidad de sentir lo que va a pasar, ya sea mediante reacciones fisiológicas, sueños o presentimientos. Nunca será una completa visión, sino percepciones confusas.

Telemetría (pág. 153): Es una forma de comunicación mental y de expresión de sentimientos a través dela mente.

Necrometría (pág. 153): La capacidad de comunicarse con los muertos.

~ DOTES ~

Cristal psíquico (1-3, pág. 127): El personaje puede crear un vínculo con una piedra psi que tenga en su poder, siempre y cuando disponga de la ventaja de don psíquico. Con un coste de 1 se puede crear un vínculo con un cristal tipo I-II, con un coste de 2 con el tipo III-IV y con el coste de 3 con el de tipo V (ver capítulo de disciplinas psiónicas página 154).

Maestro de esgrima occidental.

Coste 1 para occidente, 2 para la franja central y 3 para oriente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Esgrima común	Creador de formas	Botonazo, manotada, zambullida
Destreza verdadera		Atajo, estocada de cuarto de círculo, línea en cruz, movimiento de conclusión
Mano y media o bastarda		Colpo di villano, ligadura mezana, winden, zhornau
Espadín		Agarre, coup de machete, desarme, figure-eight de Hutton, passo, riposte, tomas de hierro, vuelta
Sable		Molinete
Montante		Batalla do montante, tre croci

~ SENDAS ~

Destreza verdadera (pág. 137): Eres capaz de analizar las peculiaridades de tu rival, neutralizando las ventajas propias de su escuela de esgrima mediante un chequeo exitoso de lógica, al que suman el nivel de la senda. En caso de que el rival no esté versado en ninguna escuela sirve para conceder la ventaja al diestro, por lo que el rival tendrá que superar siempre las tiradas del diestro, aun cuando sea el objetivo de la acción.

Esgrima común (pág. 138): Cuando los esgrimistas deciden realizar un turno de tanteo, aplican su niel de intuición a todas las tiradas de parada que realicen y, por cada parada realizada exitosamente, obtienen un bonificador positivo a la tirada de ataque y daño de la primera acometida en el siguiente turno con el niel 1 en la escuela, de alcanzar el 3 se hará extensible el beneficio a la segunda estocada y en el caso de disponer la escuela de esgrima con un nivel 5, dicho beneficio será también aplicable al turno tercero. Todos ellos fijando la atención en un único contendiente.

Espadín (pág. 138): Sus esgrimistas obtienen un bonificador de +1 a las tiradas defensivas en los niveles 1, 3 y 5 cuando deciden realizar

contrataque. Además de obtener un segundo bonificador de +1 para las tiradas de ataque apuntado.

Mano y media o bastarda (pág. 139): Sabes aprovechar todos los usos posibles de esta espada sin sufrir penalizador, pudiendo esgrimirla a una o dos manos, cogiéndola desde la hoja como si de un martillo o hacha se tratase y golpear con la cruz (1d6, c1 o p, pa 4) o con una mano en la empuñadora y otra en la hoja para las distancias cortas y así desarmar con mayor facilidad (+1 a la tira de ataque y fuerza enfrentada) o buscar los huecos de la armadura (+1 a las tiradas de ataque si deciden apuntar en esta modalidad). Cuando combaten esgrimiendo de cualquiera de estas formas alternativas, sufren un penalizador de -1 a las tiradas de parada.

Montante (pág. 139): Puedes realizar tiradas de ataque enfrentadas a la del agresor para intentar derribarlo del caballo, obteniendo un bonificador de +1 al alcanzar los niveles 1, 3 y 5, que podrá aplicar donde crea más conveniente en cada turno a elegir entre la tirada de ataque enfrentada o de fuerza.

Sable (pág. 140): Cuando combates en inferioridad numérica dejas de sufrir el penalizador propio en defensa siempre y cuando no sea flanqueado en cuyo caso se anula esta ventaja. Concede un bonificador de +1 las tiradas de ataque circular

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

~ DOTES ~

Agarre (1, pág. 144): El personaje es capaz de desequilibrar al contrario y hacerlo caer derribado.

Atajo (1-3, pág. 144): con un chequeo exitoso de toque se obtiene un bonificador de +1 (por coste invertido) a todas las acciones que se realicen seguidamente.

Batalla do montante (2, página 144): Elije un objetivo (armado con montante también) y aplica la siguiente normal: si realizas con éxito los dos primeros ataques independientemente que sean defendidos o no, la tercera arremetida no podrá ser defendida obligando al rival a esquivar con un penalizador de -2 además de obtener un +1 a las dos primeras paradas que realices contra dicho adversario.

Botonazo (1, pág. 144): Tras un chequeo exitoso de toque, el personaje puede ejecutar una tirada de ataque a la que aplicar el doble de su fuerza al daño.

Colpo di villano (1, pág. 144): Treta para realizar rápidos contrataques.

Coup de machette (1-3, pág. 144): Poder herir la muñeca del adversario para desarmarlo si no supera un chequeo de reflejos fácil con el primer coste, normal con el segundo y difícil con el tercero.

Desarme (2, pág. 145): En combinación con un passo o la vuelta exitosa, el personaje es capaz de realizar una prueba de desarme con la que agarrar la espada enemiga por la cazoleta mientras se amenaza con la propia, obligando al contrario a cederla.

Estocada de cuarto de círculo (1, pág. 145): Se debe retrasar la iniciativa a la del rival (versado en la destreza verdadera) y realizar una tirada de parada enfrentada que de ser exitosa otorga un bonificador de +1 a la siguiente tirada de ataque y daño.

Figure-eight de hutton (1-2, pág. 145): Permite avanzar cubierto hasta la posición del contrario, momento en que se barre por delante con una certera estocada a la que se le aplica un bonificador +1 a la tirada de ataque o daño siempre y cuando sea de noche y el rival esgrima un espadín.

Ligadura de mezana o durchlaufen (3, pág. 145): Con un chequeo exitoso de parada y una posterior prueba de toque con un penalizador de -1 se deja al rival vencido. Para librarse deberá superarse una tirada enfrentada de reflejos. Si la falla recibe un ataque de oportunidad que de impactar causa el máximo daño posible del arma.

Línea en cruz (1-2, pág. 145): Se ejecuta igual que el botonazo, sólo que en lugar de aplicar el doble de la fuerza al daño, se aplica un penalizador de -1 a la rd de la armadura que porte el rival por cada punto invertido.

Manotada (2, pág. 145): Se ha de superar un chequeo difícil de agilidad enfrentado al ataque del contrario (en lugar de usar parada o esquiva) esto concede al personaje un ataque gratuito sobre el rival que además recibe un penalizador de -1 a la parada y esquiva de dicho ataque.

Molinete (2, pág. 145): A través de una certera parada o esquiva exitosa, el personaje es capaz de ejecutar un contrataque en molinete con que le que golpear con gran precisión a la misma zona que iba a recibir el golpe rival.

Movimiento de conclusión (3, pág. 145): Con un chequeo exitoso de parada al que se le aplica un penalizador de -1 y posterior prueba de toque gratuita, se deja al rival vencido. Para zafarse tendrá que superar una salvación enfrentada de reflejos. Si falla recibe un ataque de oportunidad que de impactar causa el máximo daño posible del arma.

Passo (2, pág. 146): Ejecutando una prueba de toque sumando la intuición enfrentada al ataque del contrario. Con un éxito se neutraliza el ataque, permitiendo ejecutar automáticamente la treta de desarme o la de agarre, siempre y cuando cumpla los requisitos de estas.

Riposte (2, pág. 146): Cada parada exitosa que logre neutralizar el ataque del contrario, se obtiene un modificador de +1 al turno de iniciativa.

Tomas de hierro (1, pág. 146): Cada parada exitosa, se puede ejecutar un contrataque declarado con un bonificador de +1 a la tirada de ataque rompiendo así la norma de un único contrataque por enemigo.

Tre croci o las tres cruces (3, pág. 146): Siempre que el personaje esté en un espacio abierto, enfrentado a rivales con armas más cortas que el montante y declare defensiva total, obtendrá un ataque gratuito sobre todo aquel al que logre parar un ataque. Consume 5 puntos de aguante por cada turno que se haga uso.

Vuelta (1, pág. 146): A través de una certera esquiva el personaje es capaz de efectuar un agarre o presa con un bonificador de +1, siempre y cuando se haya reservado acciones parciales para el contrataque.

Widen o serpenteo (1-2, pág. 146): Ante un choque de espadas, el personaje puede responder con una tirada de ataque normal sin sumar la fuerza al daño, lo que le permite serpentear la hoja por la del rival, para así alinear la punta contra éste y acometer con una estocada, el rival sufrirá un penalizador de -1 a la rd de la armadura por cada coste invertido.

Zambullida (2, pág. 147): Consiste en lanzarse en una profunda estocada contra el rival por la línea baja aplicando un penalizador de -2 a la tirada, por lo que ante cualquier fallo en al ejecución de la treta el personaje queda expuesto pudiendo recibir un ataque de oportunidad y un penalizador de -2 a la parada y la esquiva. Pero de resultar exitosa el ataque contará como un crítico y en caso de sacar crítico en la tirada se causará el máximo daño.

Zhornau o golpe de la ira (3, pág. 147): Cuando el defensor supere alguno de tus ataques podrás convertir tu último ataque en un winden gratuitamente y obligar al defensor a realizar una segunda tirada defensiva contra tu último resultado

Maestro de esgrima oriental.

Coste 1 para oriente, 2 para la franja central y 3 para occidente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Kenjutsu	Creador de formas	Iaijutsu sensei, nukimen, yadomejutsu

~ SENDAS ~

Kenjutsu (pág. 135): La katana pasa a considerarse un arma sutil. Al realizar un ataque de desenvainado tras haber declarado una actitud en guardia (guardia iajutsu, acción de asalto completo), se añade +1d6 ala tirada por daño por cada nivel impar de senda, sufriendo un penalizador de -1 a las tiradas posteriores al desenvainado, hasta que acabe el turno.

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

~ DOTES ~

Iajutsu sensei (2, pág. 145): El daño adicional de la guardia kenjutsu se ve incrementado de +1d6 a +1d8.

Nukimen (1, pág. 146): Tras una esquiva exitosa, el personaje es capaz de ejecutar un contrataque declarado con bonificador de +1 a la tirada de ataque o daño.

Yadomejutsu (3, pág. 146): Habilidad con la que cortar y desviar las flechas o virotes con la espada siempre y cuando sean disparados sobre el

personaje a una distancia no inferior a veinte metros con un penalizador de -2 a la tirada.

Artista marcial occidental.

Coste 1 para occidente y la franja central y 3 para oriente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Bataireacht, pankration, savate	Creador de formas	—

~ SENDAS ~

Bataireacht (agilidad 3, pág. 137): Ganan automáticamente competencia con cualquier tipo de bastón. El daño por impacto sin armas aumenta en 1d6.

Pankration (fuerza 4, resistencia 3, presa superior, pág. 137): Ganan un bonificador de +1 a todas sus tiradas de presa y toque cuerpo a cuerpo. El daño por impacto sin armas aumenta a 2d4.

Savate (vitalidad 4, agilidad 3, derribo superior, pág. 137): Puedes ejecutar la tirada de ataque de patada y en lugar de causar daño elegir entre desequilibrar al rival o derribarlo. Para lo primero cada patada que impacte causará un penalizador de -1 al enemigo en todas sus tiradas defensivas ese turno. Para lo segundo, bastará con impactar al enemigo y ejecutar un chequeo enfrentado de agilidad. El daño por impacto sin armas se incrementará en 1d6.

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

Artista marcial oriental.

Coste 1 para oriente, 2 para la franja central y 3 para occidente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Pencak silat	Creador de formas	Ataque del águila, ataque tumbado, el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, parada sin armas
Chang quan, nan quan, ba ji quan, tong bei quan, fan zi quan, chuo jiao quan, xing xing quan		Ataque del águila, ataque tumbado, el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, impacto desequilibrante, parada sin armas, patada giratoria, patada voladora
Tai ji quan, xing yi quan, bagua zhang		Alma resistente, ataque del águila, ataque paralizante, el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, explosión de ki, impacto kármico, parada sin armas, puertas kármicas
Aikido		el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, impacto desequilibrante, parada sin armas
Karate		el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, impacto desequilibrante, parada sin armas, patada giratoria, patada voladora
Ninjutsu		Caminar sobre las aguas, desplazamiento, dobles ilusorios, el arte del agua, el arte de la tierra, el arte del fuego, el arte del viento, impacto desequilibrante, mil caras,

~ SENDAS ~

Aikido (coordinación 3, pág. 134): Al realizar un contrataque suman un bonificador igual al doble de la fuerza del adversario, viéndose aumentado dicho multiplicador en los valores 1, 3 y 5 de la senda. Obtienen bonificador +1 a la esquiva o parada (sin armas). El daño por impacto sin armas aumenta a 1d6.

Ba ji quan (pág. 132): El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d8.

Bagua zhang (don metamágico, concentración 3, potencia 4, pág. 134): Concentras tu ki en las manos (chequeo de concentración que consume 4 acciones parciales) para a continuación descargarlo sobre sus rivales a través de una prueba de toque, ignorando cualquier tipo de protección y causando 1d4 por cada nivel alcanzado en la senda. El daño por impacto sin armas aumenta a 1d6.

Chan quan (agilidad 4, intuición 4, acróbata, pág. 132): Su puntuación de tocado se ve reducida en un punto al alcanzar los valores 1, 3 y 5. Además, pueden moverse por las zonas amenazadas de los rivales sin generar ataques de oportunidad y el daño por impacto sin armas se incrementa a 1d8.

Chuo jiao quan (agilidad4, coordinación 3, pág. 133): Se puede realizar hasta cuatro acciones parciales ofensivas (de patada) por turno en vez de las tres que dicta la norma. El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d6.

Fan zi quan (vitalidad 4, coordinación 3, velocidad 4, pág. 133): Anulan la ventaja de los defensores que están obligados a superar la tirada de ataque del artista marcial para superar la tirada defensiva. El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d6.

Karate (pág. 135): El daño por impacto sin armas aumenta a 1d8 y el critico un multiplicador de por tres.

Nan quan (velocidad 3, intuición 4, inventiva 4, pág. 132): Obtienes un bonificador de +1 al alcanzar los valores 1, 3 y 5 pudiendo aplicarlos donde crean más convenientes en cada turno a elegir entre: ataque, parada, esquiva, daño, reflejos o puntuación de tocado (en este caso -1). El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d6.

Ninjutsu (don metamágico, vitalidad 3, agilidad 4, percepción 4, potencia 3, pág. 135): Pueden utilizar el valor de la senda para las pruebas de: sigilo, disfraz y escapismo, así como para atacar por la espalda o matar sigilosamente con ninjatos, kamas o shurikens (ganan también competencia con estas armas usando el niel de la senda para sumarlo al nivel marcial). El critico por impacto tiene un multiplicador de por tres.

Pencak silat (agilidad 4, concentración 3, pág. 136): No sufren penalizadores por combatir desde el suelo ni se les considera nunca derribados, además de obtener un bonificador de +1 en los niveles 1, 3 y 5 de la senda que pueden aplicar a su elección entre las tiradas de toque o en los contrataques (durante la fase de defensa, con el ataque de oportunidad o con el daño). Cuando combaten acompañados por el gamelán obtienen +1 a la tirada de ataque, parada, esquiva y salvaciones de voluntad que desparecerá tan pronto dejen de sonar los instrumentos. El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d6.

Tai ji quan (don metamágico, potencia 4, pág. 134): Son capaces de superar todas las rd´s físicas, cuando la mitad del daño cuando el afectado supere una salvación de fortaleza contra el ímpetu más el nivel de senda. El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d8 sumando el ímpetu en lugar de la fuerza.

Tong bei quan (velocidad 4, pág. 132): Pueden elegir entre sumar fuerza o agilidad a la tirada de daño. El daño por impacto sin armas aumenta a 1d6, teniendo un multiplicador de tres en los críticos.

Xing xing quan (carisma 3, concentración 4, pág. 133): Usan su valor en la senda para ejecutar chequeos de engañar en las tiradas de finta (pruebas de especialización vs habilidad). El daño por impacto sin armas se incrementa a 1d6.

Xing yi quan (don metamágico, potencia 4, pág. 134): Estos practicantes no sólo son capaces de dañar físicamente a sus rivales, sino que aunando el conocimiento de ciertos puntos vitales y ki, pueden causar ese mismo daño al aguante (estando obligado a invertir tantos puntos de espíritu como la mitad del daño causado). Sólo pueden realizar dos acciones parciales por asalto. Para cada daño físico se suma la fuerza y para el daño al aguante el ímpetu. El daño por impacto sin armas aumenta a 2d4

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

~ DOTES ~

Alma resistente (3, pág. 141): Tras una hora de meditación y el gasto de 5 puntos de espíritu, se obtiene un bonificador de +1 a las salvaciones de fortaleza y voluntad.

Atataque del aguila (2, pág. 141): Se puede realizar ataques de impacto sin armas contra el equipo y armamento del enemigo para intentar dañarlo.

Ataque paralizante (2, pág. 141): Gastando 5 puntos de espíritu se es capaz de realizar un único ataque de impacto sin armas capaz de paralizar al adversario durante d14+1 saltos sino supera una salvación de fortaleza contra espíritu más nivel de senda.

Ataque tumbado (1, pág. 141): No se sufre ningún penalizador por a combatir desde el suelo.

Caminar sobre las aguas (2, pág. 142): Pueden correr sobre las aguas durante tantos minutos como puntos de espíritu invertidos. Activar la dote consume 3 acciones parciales.

Desplazamiento (1-3, pág. 142): Gastando 5 puntos de espíritu y usando sellos específicos., pueden desplazarse instantáneamente al punto donde se encuentra el sello ninja. En función de los puntos invertidos se tendrá acceso a sellos más poderosos. A primer nivel no podrá ser mayor la distancia de un diámetro de 10 metros con el personaje de epicentro, a segundo nivel 100 metros y el tercero, kilómetros a la redonda. Los sellos son de cinco usos teniendo un valor de entre 3, 9 y 27 monedas de oro.

Dobles ilusorios (3, pág. 142): Gastando 5 puntos de espíritu se es capaz de crear 1d4+1 ilusiones que imitarán los movimientos del personaje y desparecerán en cuanto sean alcanzados por ataque enemigos. Si doblamos el coste se tiene la opción de repartir puntos de aguante entre las ilusiones para que puedan realizar las maniobras que el original les indique (no son capaces de hacer ningún daño ni afectar el entorno).

El arte del agua (3, página 142): Para que un enemigo supere la tirada defensiva, deberá superar por más de un punto el resultado de la tirada.

El arte de la tierra (2, pág. 142): Cada vez que se recibe un impacto de un arma no perforante, se tiene la opción de realizar una salvación de fortaleza con un modificador de -1 por cada puntos de daño sufridos. Si la tirada es superada se recibe la mitad del daño, con un critico no se recibe ninguna herida y al pifiar el doble del daño.

El arte del fuego (2, pág. 142): El daño de los ataques sin arma se ven incrementados.

Dado base	Incremento
1d6	1d8
1d8	1d10
2d4	2d6

El arte del viento (1-3, pág. 143): Los ataques sin arma ven incrementada su penetración de armadura en uno para el primer coste, en dos para el segundo y en cuatro para el tercero (pa1/pa2/pa4).

Explosión de ki (3, pág. 143): El personaje es capaz de concentrar ki durante todo un asalto completo con un gasto de 5 puntos de espíritu para luego liberarlo de golpe, proyectándolo a 2 metros por asalto de preparación a todo lo que lo circunde y no supere una salvación de fortaleza enfrentada al ímpetu más nivel de senda. En caso de superar la tirada no serás arrastrados por la explosión pero si perderán las acciones preparadas durante el resto del turno.

Impacto kármico (1-2, pág.143): Aumenta la dificultad de la salvación de fortaleza que deben superar los rivales, aplicando un -1 por cada coste invertido.

Mil caras (2-3, pág. 143): Se pueden realizar tiradas de disfraz (acción de asaltos completo) para adoptar al forma de otras personas, criaturas u objetos, mientras no difieran más de un 50% de las proporciones físicas del personaje. El uso de la dote requiere el gasto de 5 puntos de espíritu.

Parada sin armas (1, pág. 143): Se pueden realizar tiradas de parada al ser atacado con armas cuerpo a cuerpo.

Patada giratoria (2, pág. 143): Si se declara una tirada de ataque y se obtiene un crítico se puede realizar un nuevo ataque contra ese mismo adversario.

Patada voladora (1-2, pág. 143): Al declarar un carga mediante una patada voladora, el personaje puede aplicar un modificador de +1 (por coste invertido) a la tirada de ataque o daño.

Puertas kármicas (10, pág 143): sólo los grandes maestros conocen el gran poder y riesgo que alberga esta técnica.

Maestro de armas occidentales.

Coste 1 (5) para occidente y la franja central y 3 (15) para oriente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Competencia con armas de mano, competencia con espadas, competencia con armas de asta, competencia con armas de tiro, competencia con armas de fuego	Creador de formas	—

~ SENDAS ~

Competencia con… (pág. 119): El personaje dispone de adiestramiento con las armas encuadradas dentro del grupo concreto.

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

Maestro de armas orientales.

Coste 1 (5) para oriente, 2 (10) para la franja central y 3 (15) para occidente.

Sendas	Técnicas	Dotes
Competencia con armas cortas, competencia con armas largas, competencia con armas flexibles, competencia con armas arrojadizas, competencia con armas de fuego	Creador de formas	—

~ SENDAS ~

Competencia con… (pág. 119): El personaje dispone de adiestramiento con las armas encuadradas dentro del grupo concreto.

~ TÉCNICAS ~

Creador de formas (pág. 120): Permite aprender una dote marcial de la lista.

Truhán-

Coste 1 (5) para todas las nacionalidades.

Sendas	Técnicas	Dotes
—	Dedos ágiles, furtivo, golpe devastador, leer los labios, manos agiles, pasar sin ser visto, rastrear, subterfugio, uso de veneno	—

~ TÉCNICAS ~

Dedos ágiles (pág. 120): El personaje dispone de unos conocimientos amplios en el montaje y desactivación de trampas y mecanismos, haciendo desaparecer el riesgo de pifia y activación mientras los manipula.

Valor	Dificultad base
5	Muy Difícil o Épico
4	Difícil o Complicado
3	Normal o Corriente
2	Fácil o Sencilla
1	Muy fácil o Trivial

Furtivo (pág. 121): Cuando el enemigo no pueda usar la defensa, no se encuentre a más de 5 metros y se porte un arma sutil no contundente a una mano se podrá ejecutar un ataque furtivo. Añadiendo al daño 1d6 por nivel alcanzado (no se multiplica este daño extra en críticos).

Golpe devastador (pág. 121): Al realizar una tirada de daño si el personaje causa más heridas que su puntuación de fuerza, el arma que empuña queda clavada en el enemigo, causándole 1d4 puntos de daño cada vez que se intente cualquier acción que implique movimiento.

Leer los labios (pág. 121): El personaje es capaz de saber lo que dice la gente leyéndoles los labios.

Siempre que supere una tirada de percepción sumando su técnica.

Manos ágiles (pág. 121): Técnica especial para realizar tiradas relacionadas con juegos de manos (hurtar, predistigitación, etc.)

Pasar sin ser visto (pág. 121): Superando una tirada de percepción enfrentada el personaje es capaz de moverse sin atraer la atención de quienes le rodean.

Rastrear (pág. 121): El personaje es todo un experto interpretando señales que dejan los demás a su paso.

Subterfugio (pág. 121): Técnica usada para realizar tiradas relacionadas con la mentira y el engaño.

Uso de venenos (pág. 121): Se pueden realizar tiradas relacionadas con la manipulación y empleo de venenos con más seguridad

Erudito

Coste 2 (10) para todas las nacionalidades.

Sendas	Técnicas	Dotes
Letras	Estudioso	Arte, derecho, doctrinas, historia, idiomas, ocultismo, periodismo, protocolo
Ciencias		Arquitectura, astronomía, biología, cartografía, física, geografía, ingeniería, medicina, química

~ SENDAS ~

Ciencias (pág. 119): El personaje lo han educado para las ciencias, tiene conocimientos en distintos campos del saber que la componen.

Letras (pág. 119): Al igual que ciencias pero con la educación en letras.

~ TÉCNICAS ~

Estudioso (pág. 121): Como personaje versado en letras o ciencias tienes un amplio abanico de dotes a tu disposición, además de añadir tu bonificación a ciertas tiradas que tengan relación.

~ DOTES ~

Arquitectura (1-3, pág. 125): El personaje es capaz de proyectar, analizar y construir edificios y esculturas.

Arte (1-3, pág. 125): El personaje dispone de conocimientos sobre las distintas ramas y manifestaciones del arte, lo que le permite crear, analizar y comprender los significados que guardan.

Astronomía (1-3, pág. 125): El personaje dispone de conocimientos sobre los cuerpos celestes y astros.

Biología (1-3, pág. 125): Dispones de conocimientos sobre botánica, zoología e insectología.

Cartografía (1-3, pág. 125): Dispones de conocimientos sobre preparación, comprensión y reproducción de mapas o cartas de superficie y navegación.

Derecho (1-3, pág. 125): Conocimientos sobre los fundamentos legales sobre los que se sustenta la zona a la que perteneces.

Doctrinas (1-3, pág. 125): Tienes conocimientos sobre diferentes gamas de costumbres o doctrinas, ya sean paganas, religiosas o sectarias.

Física (1-3, pág. 125): Conocimientos sobre la materia, la energía, el tiempo, el espacio y sus interacciones.

Geografía (1-3, pág. 126): Conocimientos sobre la geografía y mineralogía de distintas zonas.

Historia (1-3, pág. 126): El personaje dispone conocimientos sobre historia, leyendas y dichos populares.

Ingeniería (1-3, pág. 126): El personaje dispone de amplios conocimientos sobe la ingeniería, que le permiten analizar, diseñar y construir todo tipo de máquinas.

Medicina (1-3, pág. 126): Conocimientos médicos que permiten desarrollar técnicas con las que fomentar al salud, recuperación y equilibrar la fisiología de los pacientes.

Ocultismo (1-3, pág. 126): Conocimientos sobre lo oculto y lo sobrenatural.

Periodismo (1-3, pág. 126): Conocimientos sobre recolectar, seleccionar y publicar información.

Protocolo (1-3, pág. 126): Conocimientos sobre diferentes protocolos o cánones con los que desenvolverse entre diferentes clases o estamentos.

Química (1-3, pág. 126): El personaje dispone de conocimientos sobre la estructura, propiedades y transformaciones de la materia a partir de su composición.

DOTES GENÉRICAS

Maestro (3, pág. 128): Se trata de una dote abierta, por lo que puede ser aplicada de igual forma a las físicas, las intelectuales y las sobrenaturales. Elige un tipo de prueba específica y elimina para ella la probabilidad de pifia. Cuando se obtenga en la tirada un resultado igual a la dificultad será un crítico automático.

Dotes generales físicas.

Acrobata (2, pág. 122): El personaje es capaz de realizar pruebas de agilidad en situaciones en las que no se podría, recibiendo además un bonificador de +1 a todas las pruebas de atletismo.

Amor de masas (1-3, pág. 123): Cada coste invertido el personaje es capaz de defenderse de un rival adicional al primero, sin aplicarse la regla de combatir contra múltiples enemigos.

Arquero de combate (2, pág. 123): No generas ataques de oportunidad por realizar un ataque a distancia estando enfrascado en combate cuerpo a cuerpo.

Atacar a traición (1, pág. 123): Se puede realizar un ataque a traición a todas las criaturas que se hayan visto sorprendidas dentro del área amenazada del personaje, en vez de sólo a una.

Ataque circular (2, pág. 123): El personaje es capaz de realizar un ataque giratorio para impactar a todos los enemigos que le rodean como si fuera un ataque parcial.

Azote del arquero (2, pág. 123): El personaje es capaz de realizar esquiva o parada contra ataques a distancia.

Combate con dos armas (2, pág. 123): Consigues reducir las molestias que tienen a darse cuando se empuñan dos armas y así aplicar la fuerza en las tiradas de daño.

Combatir desde el suelo (2, pág. 123): No tienes penalizadores por combatir cuerpo a cuerpo desde el suelo.

Combatir desde una montura (1, pág. 123): Se reduce en un nivel la dificultad para controlar una montura durante un combate.

Defensiva a dos armas (3, pág. 123): Cada vez que se realice una parada exitosa, portando dos armas, puedes realizar un ataque gratuito, que no de oportunidad, con el arma que se esgrime en al otra mano.

Derribo superior (1, pág. 123): No se generan ataques de oportunidad al realizar este tipo de maniobra.

Desarmar (1-3, pág. 123): El personaje obtiene un bonificador de +1 (por coste invertido) cuando realice una tirada enfrentada de desarmar.

Desenvainado fugaz (1, pág. 123): Todas las acciones de guardar, sacar objetos, envainar, desenvainar, recargar ballestas ligeras pasan a ser acciones gratuitas. Recarga de una ballesta pesada o de repetición pasa a parcial. Además dejan de generar ataques de oportunidad y consumir puntos de aguante.

Disparar desde una montura (1, pág. 123): No supone al personaje ninguna dificultad añadida disparar desde su montura.

Disparo a bocajarro (1, pág. 123): Bonificador de +1 en las tiradas de ataque y daño cuando dispare a la distancia corta del arma.

Disparo en combate (1, pág. 123): Se elimina la posibilidad de impactar a un objetivo al azar si se falla el disparo.

Duelista (1-3, pág. 123): Bonificador de +1 por coste invertido en todas las tiradas que se realicen dentro del primer turno de un duelo.

Dureza (1-3, pág. 123): Aumenta la puntuación de salud sumando nuevamente su resistencia por cada coste invertido.

Embestida superior (1, pág. 123): No se generan ataques de oportunidad al realizar maniobras de embestida.

Enemigo predilecto (2, pág. 124): Bonificador de +1 a todas las pruebas que impliquen percepción, rastreo y tiradas de apuntar contra la criatura o arquetipo seleccionado. Se puede elegir más de una vez esta dote.

Esconderse a simple vista (2, pág. 124): Se pueden realizar tiradas de esconderse en situaciones que por norma general sería imposible.

Escurridizo (1-3, pág. 124): Modificador de -1 a la puntuación de tocado por cada coste invertido.

Esquiva superior (2, pág. 124): El personaje no puede ser flanqueado.

Finta superior (2, pág. 124): Realizar una finta pasa a ser acción gratuita.

Fondo (1-3, pág. 124): Suma nuevamente su vitalidad por cada coste invertido.

Furia de combate (3, pág. 124): El personaje temporalmente obtiene +2 a la fuerza, +2 a la resistencia, +1 a las tiradas de salvación de voluntad y -1 toda defensa. Mientras perdure este estado el personaje es incapaz de realizar acciones que impliquen concentración, astucia o paciencia. Además puede seguir realizando una acción parcial por asalto aun cuando sus puntos de aguante se hayan visto a cero hasta un total de 1d10 + vitalidad acciones, momento en el que caerá inconsciente. Este estado dura lo que abarque la situación de estrés que haya provocado el estado hasta tantos turnos adicionales como nivel tenga en instinto.

Hendedura (2, pág. 124): Cada vez que el personaje derrote a un enemigo de un solo golpe en combate cuerpo a cuerpo, gratuitamente puede hacer otro ataque a otro enemigo que no esté más lejos de 2 metros de él. No existe número máximo de veces en su uso.

Impacto poderoso (1, pág. 124): Puedes elegir sufrir un penalizador de hasta -3 en tu próxima tirada de ataque y sumar esa misma cantidad a la tirada de daño.

Iniciativa superior (1, pág. 124): Ganas un +2 a la iniciativa cada vez que adquieras la dote.

Parada destructora (1, pág. 124): Puedes elegir sufrir un -2 a la parada y si resulta exitosa tu parada dañar en un nivel el estado del arma del contrario.

Pelea (2-3, pág. 124): Al comprar el primer coste pasamos a sumar la puntuación de Cuerpo y Destreza en lugar de la más restrictiva. Con el segundo coste se puede sumar Agilidad en las tiradas de cuerpo a cuerpo.

Presa superior (1, pág. 124): No se generan ataques de oportunidad al ejecutar esta maniobra.

Reflejos de combate (1, pág. 125): Se puede utilizar esquiva para intentar defenderse de los ataques de oportunidad que se generen al moverse dentro de las zonas de amenaza.

Romper arma superior (1, pág.125): No se generan ataques de oportunidad cuando el rival gane la tirada enfrentada.

Soltura con un arma (2-3, pág. 125): Se reducen los puntos de aguante por acción de ataque en función de los puntos invertidos.

Coste	Arma ligera	Arma media	Arma pesada
0	1 acción por 1 pto aguante	1 acción por 2 ptos aguante	1 acción por 4 ptos aguante
2	3 acciones por 1 pto aguante	1acción por 1 pto aguante	1 acción por 4 ptos aguante
3	---	3 acciones por 1 pto aguante	1 acción por 1 pto aguante

Tirador (1-2, pág. 125): Se deja de sufrir un penalizdor de -1 en las tiradas de disparar un arma dentro de alcance máximo. Además al pagar el segundo coste se puede incluso apuntar a una zona en concreto.

Dotes generales sociales.

Aliados (1-3, pág. 126): El personaje es miembro de alguna organización o cofradía, de la que puede contar con la ayuda de sus dirigentes o miembros llegado el caso. Por lo tanto, cuantos más puntos de desarrollo se inviertan en la dote se tendrá mayor rango de implicación, beneficios y responsabilidades dentro de la organización.

Compañero animal (1, pág. 126): El personaje ha adiestrado una bestia desde que era una cría y convertido en una compañera obediente y leal. Consulta al director de juego que compañero animal permite seleccionar, incrementando el coste de la dote si fuera necesario.

Contactos (1-3, pág. 126): Las venturas y desventuras del personaje le han servido para conocer a personas muy variadas, algunas de las cuales pueden llegar a deberle un favor. Cuantos más puntos de desarrollo se inviertan en la dote, mayor será la importancia o campo de acción de los contactos o el número que se tiene.

Devoto (1, pág. 127): El personaje adquiere un nuevo código de conducta cada vez que compre la dote.

Fama (1-3, pág. 127): Cuantos más puntos de desarrollo se inviertan en la dote, mayor será el radio en el que será reconocido y por tanto, más dificultad tendrá a la hora de pasar desapercibido. Dentro de las zonas donde se disfrute de renombre, se suma un bonificador de +1 en las tiradas sociales.

Idioma (1-2, pág. 127): El personaje aprende un idioma adicional cada vez que adquiera la dote. Esto incluye la escritura con una mayor inversión, de tal modo que, aprender a hablar un idioma adicional corresponde al primer coste y aprender a escribirlo al segundo.

Mirada penetrante (1, pág. 127): El personaje obtiene un bonificador de +1 en todas las tiradas de intimidar.

Profesión (1-3, pág. 127): Se obtiene un bonificador de +1 por coste invertido en todas las tiradas de profesión.

Dotes generales perceptivas.

Adaptación a la luz (2, pág. 127): Sólo puede ser adquirida por personajes que se vean cegados con luz intensa. Una vez comprada deja de cegarles al considerarse adaptados.

Autosuficiente (1, pág. 127): Se reduce en un nivel la dificultad de todas las pruebas y chequeos relacionados con habilidades que impliquen rastreo, caza, primeros auxilios y supervivencia.

Familiaridad con el terreno (1-3, pág. 127): El personaje está familiarizado con un tipo en concreto de terreno, por lo que obtiene un +1 a la dificultad en todas las pruebas de percepción, búsqueda, acecho, supervivencia y esquiva dentro del terreno seleccionado (llanuras, pantano, colinas, bosque o montañas) por cada coste invertido. Se puede elegir más de un terreno comprando varias veces la dote.

Lucha a ciegas (2, pág. 127): El personaje es capaz de desenvolverse con normalidad, sin necesidad de la vista, en un radio de diez metros, anulándose todos los estados de ocultación en dicho perímetro. Se mueve por pura intuición.

Sentido de la orientación (1, pág. 127): Siempre se sabe identificar dónde está el norte.

Dotes generales sobrenaturales.

Conjurar en movimiento (1, pág. 127): El personaje sufre un penalizador de -1 en lugar de los -3 normales al realizar un lanzamiento mientras cabalga o se encuentra en una plataforma inestable.

Entereza (1-3, pág. 128): Aumenta la puntuación de espíritu del personaje sumando nuevamente su potencia por cada coste invertido.

Lanzamiento en estrés mejorado (2-3, pág. 128): El personaje gana un +1 a la tirada de lanzamiento en estrés por cada coste invertido.

Lanzamiento en relax mejorado (2-3, pág. 128): El personaje gana un +1 a la tirada de lanzamiento en relax (estrés moderado) por cada coste invertido.

Maximizar poder (2, pág. 128): Antes de realizar el lanzamiento se puede usar la dote y obtener el máximo posible en el parámetro que se elija (daño, cura, modificación atributo, alcance, área o duración). Por cada parámetro que se maximice, los costes de lanzamiento se ven doblados.

Poder insidioso (2-3, pág. 128): Antes de realizar el lanzamiento se puede usar la dote y aplicar un penalizador de -1 a la salvación o un bonificador de +1 a la puntuación de tocado del objetivo, por cada coste invertido. Los costes de lanzamiento se ven multiplicados por uno con cinco.

Señor de lo arcano (2-3, pág. 128): Con el primer coste se mejora la cantidad de heridas que puede sanar el personaje por carga liberada, pasando de dos puntos de salud a 1d4+1. Con el segundo coste se puede liberar una explosión de pura energía, que dañará (1d6 por carga liberada) y proyectará dos metros a todo aquel que se encuentre a no más de seis metros del personaje y lo derribará si no supera una salvación de reflejos normal.