

Ampliación de la tabla 37: GRUPOS DE PERICIAS EN NO ARMAS

GENERAL

<i>Pericia</i>	<i>Núm. Casillas Requerido</i>	<i>Habilidad Relevante</i>	<i>Modificador Control</i>
Cartografía	1	Sabiduría	0
Conocimientos Sexuales	1	Inteligencia	0
Detectar Mentiras	2	Sabiduría	-4
Engaño	2	Carisma	-3
Folklore	1	Sabiduría	0
Juicio	1	Sabiduría	0
Masaje	3	Inteligencia	0
Resistencia Sexual	1	Constitución	0
Seducción	1	Carisma	0
Xenología	1	Inteligencia	0

BRIBÓN

<i>Pericia</i>	<i>Núm. Casillas Requerido</i>	<i>Habilidad Relevante</i>	<i>Modificador Control</i>
Contorsionismo	1	Destreza	0
Criptografía	1	Inteligencia	0
Soborno	2	Carisma	-4

HECHICERO

<i>Pericia</i>	<i>Núm. Casillas Requerido</i>	<i>Habilidad Relevante</i>	<i>Modificador Control</i>
Anatomía	1	Inteligencia	0
Criptografía	1	Inteligencia	0
Esconder Efectos	2	Inteligencia	-2
Geografía Planar	1	Inteligencia	-1
Hechizo Específico	2	Inteligencia	-2
Ingeniería Mágica	2	Sabiduría	-2
Investigación Mágica	3	Inteligencia	-3
Lanzamiento Sutil	2	Destreza	-2
Magia Alternativa	1	Inteligencia	-1
Matemática	1	Inteligencia	0
Meditación	1	Inteligencia	NN
Velocidad de Lanzamiento	2	Sabiduría	-2

LUCHADOR

<i>Pericia</i>	<i>Núm. Casillas Requerido</i>	<i>Habilidad Relevante</i>	<i>Modificador Control</i>
Permanecer Alerta	2	Sabiduría	0

SACERDOTE

<i>Pericia</i>	<i>Núm. Casillas Requerido</i>	<i>Habilidad Relevante</i>	<i>Modificador Control</i>
Criptografía	1	Inteligencia	0
Geografía Planar	1	Inteligencia	-1
Hechizo Específico	2	Inteligencia	-2
Ingeniería Mágica	2	Sabiduría	-2
Lanzamiento Sutil	2	Destreza	-2
Matemática	1	Inteligencia	0
Meditación	1	Inteligencia	NN
Velocidad de Lanzamiento	2	Sabiduría	-2

Descripciones de pericias en no armas

Las siguientes descripciones de pericias están dispuestas alfabéticamente, no según la categoría del personaje. Cada descripción ofrece un perfil general de lo que sabe y puede hacer un personaje con esa pericia. Además, algunas descripciones incluyen reglas para cubrir usos o situaciones específicos, o instrucciones exactas sobre los efectos de la pericia.

Anatomía: El personaje conoce todas las partes del cuerpo humano, así como sus músculos, huesos y composición de los mismos. Además sabe cuales pueden ser sus puntos más débiles, viéndose reflejado esto en el combate, donde el personaje puede golpear en sitios claves para producir dolorosos calambres. Ver masaje para más datos.

Cartografía: El personaje es capaz de realizar mapas y descifrarlos con precisión. En términos de juego, esto significa poder copiar los mapas del DM a medida que avanza por ellos. Si se supera un control el personaje es capaz de descifrar localizaciones y escritos de los mapas, así como situar adecuadamente la zona en su mundo. Esto último es posible sólo si alguna vez a podido tener acceso a mapas de esa zona.

Conocimientos Sexuales: Un personaje con esta pericia tiene un especial conocimiento del sexo. Por ello, el o ella consigue un +1 a la constitución cuando debe hacer chequeos de habilidad durante el sexo (ver Guía del Sexo). Este conocimiento permite al personaje conocer las mejores costumbres cuando hace sexo, así como las preferencias, placeres y disgustos de la pareja con la que hace sexo.

Contorsionismo: Un personaje con esta pericia puede contornear su cuerpo y conseguir posiciones de él extraordinarias. Puede zafarse de ataduras y aprisionamientos no muy ajustados superando un control de pericia, y salir de situaciones más difíciles superando dos controles

seguidos. Esta pericia no puede ser usada llevando puesta armadura mayor a una de cuero.

Criptografía: Mediante esta pericia, el personaje puede descifrar intrincadas claves o acertijos. Se requiere el conocimiento de leer/escribir para poder usar correctamente esta pericia en ciertas ocasiones. Para descifrar códigos complejos o desconocidos por el personaje, se debe consultar la siguiente tabla:

Dific.	Tiempo	Modificador
0	10 min.	+1
1	1 día	0
2	1 semana	-1
3	1 mes	-2

El personaje debe permanecer el tiempo indicado estudiando el texto a descifrar, de forma ininterrumpida durante al menos 8 horas diarias. Tras ese tiempo, el personaje debe realizar el chequeo con el modificador pertinente. Si no lo supera, no es capaz de descifrarlo hasta que pase la mitad del tiempo de nuevo, y así sucesivamente, hasta un máximo de 3 intentos. Así, si no se supera una clave de dificultad 0 en 10 minutos, el personaje puede continuar tratando de descifrarla durante 5 minutos más, realizando de nuevo un control.

Detectar Mentiras: El personaje conoce bien los síntomas de una mentira, y es capaz de detectar quién miente y quién dice la verdad. Un control de pericia permite descubrir a un mentiroso, aún si emplea la pericia de Engaño.

Engaño: El personaje es capaz de sacar las más inverosímiles historias de una mentira, haciéndolas creíbles. Un control superado de pericia indica que los interlocutores creerán sin dudar lo que el personaje dice. Aún así, algunos PNJs pueden ser especialmente reacios a creer (a discreción del DM). En este caso se puede aplicar algún tipo de modificador negativo.

Sea como sea, es el jugador el que debe tratar de hacer una historia creíble, y la pericia sólo

puede ser aplicada en caso de que el jugador se lo curre.

Esconder Efectos: Esta pericia está restringida a magos únicamente. Permite al personaje retirar todos los efectos visuales secundarios de sus hechizos si consigue un control de pericia justo antes de lanzar el conjuro. Efectos secundarios implica todo aquello que no sean directamente el conjuro. Así, retirar el fuego de una bola de fuego no sería aplicable, pero sí el rayo que sale del hechicero en un rayo debilitador.

Folklore: El personaje conoce de leyendas, historias y costumbres de lugares y seres extraños. Si además el personaje tiene la pericia de historia antigua o local, esta se la bonifica en 1.

Geografía Planar: Esta habilidad permite al personaje conocimientos básicos de geografía de otros planos de existencia. Esto incluye lo básico, pero no cosas acerca política en ellos, fronteras nacionales o demografía específica, por ejemplo.

Hechizo Específico: Esta pericia está restringida sólo a los clérigos y hechiceros. En cierta manera equivaldría a la especialización en arma de los guerreros, pero actúa con los hechizos. Permite especializarse en un conjuro tras mucha preparación y estudios. Sólo se puede especializar una vez por conjuro, y nunca en la creación de un personaje de nivel 1.

Cuando un mago o clérigo decide especializarse en un conjuro en particular, debe hacer un control de pericia, o no poder volver a intentarlo hasta el siguiente nivel. Si consigue el control, a partir de ese momento el lanzador podrá usar el conjuro seleccionado con una de las siguientes bonificaciones (sólo una por conjuro):

Conjuros ofensivos:

- Reducción de las tiradas de salvación del objetivo en -1
- +1 puntos de daño por dado

Otros Conjuros:

- +1 a una tirada de dados (ejemplos: curar heridas ligeras, piel de piedra)

- Incrementar duración un 50%
- Incrementar alcance un 50%
- Incrementar área de efecto un 50%

Observar que algunos conjuros pueden ser incrementados, aunque otros no. Un conjuro con alcance 0 no puede incrementar su alcance; un conjuro con duración instantánea no puede ser alargado; etc...

Ingeniería Mágica: El personaje está más familiarizado con los objetos mágicos que la mayoría de la gente. Es capaz de identificar a simple vista algunos objetos, aunque en contadas ocasiones. Si es lanzador de conjuros puede añadir además un porcentaje mayor a la base de la identificación mágica. Para identificarlo mágicamente, el personaje añade a su base un 5% por nivel de experiencia. Para identificar el objeto sin magia, el personaje tiene un 2% por nivel de experiencia. El objeto debe ser probado o analizado concienzudamente a efectos de saber qué hace sin ayuda de la magia. Para tratar de identificar un objeto, el personaje debe antes superar un control de pericia.

Investigación Mágica: Esta poderosa pericia permite al hechicero, tras intrincados estudios superiores en universidades o escuelas de magia, reducir el tiempo de investigación de nuevos conjuros. Un control de pericia superado durante la investigación del conjuro permite reducir el tiempo de dicha investigación en un 25%.

Juicio: El personaje es capaz, tras una hora o más de estudiar y ver a una persona, saber bastante información sobre ella. Tras ese tiempo debe hacer un control de pericia por alineamiento, raza, categoría y nivel general. Cada vez que supere una tirada, sabrá aproximadamente el dato en concreto.

Lanzamiento Sutil: Esta pericia sólo puede ser usada por lanzadores de conjuros. Gracias a ella, el lanzador es capaz de ocultar los componentes somáticos de un conjuro, si supera un

control de pericia. De esta forma sólo un identificar conjuro puede llegar a descubrir el conjuro que está siendo lanzado, siempre que dicho conjuro tenga componentes verbales. Las tiradas de identificar conjuro contra este lanzador se harán a -2 por la aparente falta de un componente.

Si el hechicero combina esta pericia con un hechizo de vocalizar, la única forma de saber si lanza algo es viendo los efectos del conjuro.

Magia Alternativa: Esta pericia garantiza una familiaridad con la magia que no está basada en el lanzamiento de conjuros convencional. Ejemplos a esto incluyen las habilidades innatas de las hadas, demonios, djinns y otras criaturas mágicas conocidas, además de los conjuros especiales de los dragones. Un control de pericia indica que el personaje identifica correctamente la fuente y naturaleza de la magia que está empleando el ser.

Masaje: Un personaje con esta pericia es un maestro del masaje. El personaje tiene grandes conocimientos para acariciar, masajear y atacar a ciertos músculos del cuerpo. Puede ser usado para mejorar la circulación, calmar los nervios y estimular los órganos digestivos. El masaje es además muy útil para incrementar el potencial muscular tras una larga enfermedad. El personaje además gana el conocimiento de anatomía y es capaz de usar sus manos hábilmente para hacer masajes en músculos y nervios. No se requiere control de pericia a menos que sea crítico hacer un masaje en perfectas condiciones.

Esta pericia además permite al personaje atacar a puntos críticos de un oponente. Un ataque con éxito y un control de pericia superado hace que la víctima sufra un -2 a sus tiradas de ataque durante 1d4 rounds, debido al dolor del calambre producido por el golpe. Este golpe especial no produce daño adicional, y sucesivos ataques no son acumulativos.

Matemática: El personaje sabe manejar la geometría Euclideana y

una algebra muy básica. Conoce algo de lógica básica, geometría sólida y algo de trigonometría. Gracias a esta pericia se puede bonificar en +1 algunas que requieran dichos cálculos, como pudiera ser ingeniería u otra parecida.

Meditación: Para hechiceros, esta pericia permite mejorar todos los chequeos de basados en inteligencia si permanecen una hora meditando. Por ejemplo, un hechicero que desee usar la pericia de Ingeniería Mágica con un anillo, podría permanecer una hora meditando, permitiendo hacer el control con un +1.

La forma de meditación varía de mago a mago, y debería de indicarse al coger esta pericia para posteriores usos.

Permanecer Alerta: Gracias a esta habilidad, el personaje mantiene sus sentidos más agudizados, y desarrolla una especie de sexto sentido. De esta forma, el personaje es capaz de detectar una emboscada contra él, de forma que si supera un control de pericia (automático para el DM), se anula la tirada de sorpresa del rival para este personaje.

Resistencia Sexual: Un personaje con esta pericia es capaz de hacer actividad continua mayor tiempo que la mayoría de la gente sin cansarse y caer exahusto. Cuando un personaje hace un chequeo de constitución durante el sexo (ver Guía del Sexo), el o ella hace un control de pericia. Si lo supera, el modificador acumulado a la constitución no se aplica.

Sedución: Un personaje con esta pericia es mejor seduciendo gente que la mayoría de las personas. Por ello, obtiene un +2 cuando seduce a alguien (ver sección de seducción de la Guía del Sexo) si se consigue un control de pericia.

Soborno: El personaje, superando un control de habilidad, es capaz de conseguir mejorar precios en hasta un 10% en la compra o venta, e incluso sobornar a ciertas personas en ciertas situaciones.

Velocidad de Lanzamiento: Sólo puede ser cogida por lanzadores de conjuros. Esta habilidad, cogida una vez, permite al lanzador reducir su modificador de iniciativa en 1, si supera un control de pericia. Esta iniciativa nunca puede bajar de 1.

Si la pericia es cogida más veces, se puede llegar a reducir la velocidad de lanzamiento hasta en 3 como máximo. Para esto se debe hacer un control de pericia por cada – 1 que se quiera conseguir en el tiempo de lanzamiento.

Por ejemplo, un hechicero con sabiduría de 12 que esté lanzando un invisibilidad mejorada (nivel 4), y teniendo cogida 3 veces la pericia de *velocidad de lanzamiento* puede hacer tres controles de pericia para ver cuánto baja su tiempo de lanzamiento. Si saca un 10, un 11 y un 1, su tiempo de lanzamiento para esa invisibilidad mejorada sería de 2.

Observar que hay conjuros que no pueden ser rebajados en tiempo de lanzamiento, como son los que requieren de un round para ser lanzados, o un turno, etc...

Xenología: El personaje conoce o a oído hablar de la mayoría de las criaturas de su mundo, y parte del otro. Es capaz de saber (sin realizar ningún control) las habilidades más destacables de un ser, aunque no siempre sean exactas. Por ejemplo, sabe que una medusa puede llegar a convertir en piedra a sus rivales, pero no tiene por qué saber cómo lo hace. En cada encuentro con un tipo de bicho, se puede hacer un control de pericia para saber un dato concreto de dicho bicho, como son sus puntos de vida estimados, si es resistente a la magia o cosas similares. ¡Pero sólo uno por encuentro!