

BARON

CABALLERO OSCURO (VETERANO)

1-Golpe perfecto

Activo (3 por ciclo): El caballero oscuro rasgará la tarjeta de habilidad. Tras ello, el siguiente ataque será realizado con la propiedad intrínseca del arma. (Variable según arma. Consultar)

2-Golpe oscuro

Activo (3 por ciclo) REQ Golpe Perfecto: El caballero oscuro rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente escenificará que carga el golpe gritando "Golpe Oscuro". El siguiente ataque que impacte drenará un punto de vida. (+1 punto de vida independientemente del daño realizado)

1-Arma específica (Mandoble)

Pasivo: El personaje realiza un punto de daño extra cuando usa un arma de tipo mandoble. (Espada esgrimida a dos manos de máximo 150cm)

1-Furia Oscura

Activo (3 por ciclo) REQ Mandoble: El caballero oscuro rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente escenificará que carga el golpe gritando "Furia Oscura". El siguiente ataque que impacte tendrá un +1 al daño.

2-Furia Baroniana

Pasivo REQ Furia Oscura: El personaje realiza un +1 al daño al inicio de cada escena. (Se entiende como escena desde que el personaje desenfunda el arma hasta que hay una situación de suficiente calma como para que la volviese a enfundar)

2-Muerte oscura

Activo (3 por ciclo) REQ Furia Oscura: El caballero oscuro rasgará la tarjeta de habilidad y levantará la espada escenificando que prepara su golpe al grito de "Muerte oscura". El siguiente ataque que impacte realizará daño crítico (Sujeto al límite pero no a modificadores. Habitualmente 3 puntos de daño, si el personaje tiene una arma sin limite, realizará 5 puntos de daño + modificadores)

1-Espíritu de hierro

Pasivo: El personaje es inmune al miedo.

2-El valor de la cruz de hierro

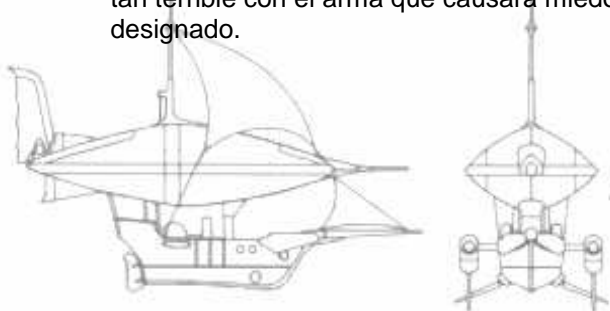
Pasivo REQ Espiritu de hierro: El personaje es inmune al terror.

1- Agonía oscura

Pasivo: Cuando el jugador llega a 0 puntos de vida, puede seguir luchando como si aun le quedase un punto de vida. (Sin caer inconsciente ni en periodo de gracia). Si pierde este punto de vida especial, morirá inmediatamente. Si no lo pierde, al terminar el combate o considerarse en seguridad el jugador deberá desplomarse y entrará en estado inconsciente y de gracia.

1- Aura de tinieblas

C-Activo (2 por ciclo): El caballero oscuro rasgará la tarjeta de habilidad. Tras ello, podrá escenificar cargar preparar un golpe tan terrible con el arma que causará miedo al objetivo designado.



CABALLERO DRAGÓN (VETERANO)

Si el jugador ha dado razones para ello en su trasfondo y acude con un atrezzo acorde podrá poseer una lanza Dragón (con la propiedad Luna) y una armadura dragón (duplicando los puntos otorgados aproximadamente.)

2 Forja de hueso

Pasivo: El caballero dragón poseerá una habilidad especial equivalente a herrero que le servirá para reparar y crear lanzas y armaduras Dragón. (La descripción de la forja de armaduras Dragón vendrá incluida en trasfondo)

1 Lanza de colmillo de Dragón

Pasivo a un arma (solo lanzas Dragón): Esta habilidad se debe vincular a un arma en vez de a un personaje a la cual se atará una cinta violácea. Si el personaje usa esa lanza Dragón, gritará "directo luna" ignorando cualquier tipo de armadura y realizando daño luna.

1 Armadura de Dragón

Pasivo a una armadura (solo armaduras Dragón): Esta habilidad se debe vincular a una armadura en vez de a un personaje a la cual se atará una cinta violácea. Todas las armaduras Dragón consideran los ataques penetrantes como ataques normales, y los ataques directos como penetrantes.

1 Arma específica (Lanza)

Pasivo: El personaje realiza un punto de daño extra cuando usa un arma de tipo lanza. (Máximo 250cm)

1 Arma penetrante

Pasivo (REQ arma específica): Los ataques que el personaje realice con la lanza serán de tipo penetrante (ignora armadura)

1 Sangre del Dragón

Pasivo: El personaje es inmune a cualquier tipo de veneno, incluido mágico.

1 Rugido del Dragón

C-Activo (3 por ciclo REQ sangre del dragón): El caballero dragón rasgará la tarjeta de habilidad. Tras ello, podrá escenificar un rugido/grito tan terrible que causará miedo al adversario designado.

2 Ojo del Dragón

Activo (REQ sangre del dragón): Si el personaje realiza un ritual podrá ver durante un minuto el mundo bajo el ojo del dragón. (En ocasiones y según el criterio de masters esta habilidad puede ser activada automáticamente)

ESCOLAR (NO COMBATIENTE)

Las habilidades del escolar se basan en el cálculo. Para aplicarlo se debe gritar "el selector" y el "divisor" antes de una habilidad con la característica calculable (marcada con una C antes de la definición de tipo activo). De esta manera la habilidad afectará a todos aquellos a los que la condición del cálculo afecte.

Por ejemplo si un personaje fuera a convocar un hechizo de curación sobre una persona, el escolar podría usar el calculo anteriormente mencionado y gritar "HP actuales entre 5!!" justo antes del hechizo de curación. Este en vez de afectar a una sola persona, afectaría a todos los presentes cuyos puntos de vida fueran 5 o divisibles entre 5.

2 Conocimiento de los errores

Pasivo: El escolar gana un 25% más de la experiencia que ganaría habitualmente

1 Proporciones

Pasivo: El escolar puede distribuir los efectos de una poción o veneno de manera proporcional. Por ejemplo un veneno que hace 2 puntos de daño extra podría ser distribuido en dos armas haciendo cada una de ellas 1 punto de daño extra.

1 Combate con libros

Pasivo: El escolar puede utilizar libros debidamente acolchados para el combate. Tienen un tamaño máximo de

1 Libros arrojadizos

60x40 cm un crítico de 2 y el efecto permanente de contundente (A menos que el ataque sea esquivado, la víctima debe retroceder 3 pasos tras cada impacto. Sea válido o no).

Pasivo: El escolar puede utilizar libros debidamente acolchados de un tamaño máximo de 25x15 cm para ser arrojados. Tienen un crítico de 1 y en vez del efecto penetrante habitual a las armas arrojadizas, el combate. Tienen un tamaño máximo de 60x40 cm un crítico de 2 y el efecto permanente de contundente (A menos que el ataque sea esquivado, la víctima debe retroceder 2 pasos tras cada impacto. Sea válido o no).

-SELECTORES-

1 Según HP actuales

Pasivo: El escolar selecciona el objetivo según puntos de vida actuales

1 Según cantidad de aliados

Pasivo (REQ Según HP actuales): El escolar selecciona sus objetivos según los aliados presentes.

1 Según cantidad de enemigos

Pasivo (REQ Según HP actuales): El escolar selecciona sus objetivos según los enemigos.

-DIVISORES-

1 Divisible entre 5

Pasivo: Quedan afectados los personajes con el selector divisible entre 5.

1 Divisible entre 4

Pasivo (REQ Divisible entre 4): Quedan afectados los personajes con el selector divisible entre 4.

1 Divisible entre 3

Pasivo (REQ Divisible entre 3): Quedan afectados los personajes con el selector divisible entre 3.

1 Divisible entre 2

Pasivo (REQ Divisible entre 2): Quedan afectados los personajes con el selector divisible entre 2.

Los escolares suelen ser antiguos caballeros oscuros, si es el caso pueden adquirir habilidades de caballero oscuro en el momento de su creación a un coste un 50% mayor y debiendo poseer al menos, una habilidad de escolar.

MECANICISTAS (COMBATIENTE)

1 Dirigir I II III

Pasivo: El mecanicista puede dirigir un barco de vapor. Cada nivel superior requiere el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

3 Pistola de vapor a alta presión

Pasivo: El personaje podrá utilizar pistolas de vapor de alta presión a distancia (unos 15m maximo). Estas pistolas realizarán 3 puntos de daño "directos" con crítico 3 ignorando cualquier tipo de armadura. Tras cada disparo el arma deberá enfriarse y no se podrá recargar otro bloque de combustible hasta que haya dejado de hacer humo.

1 Forja y química del vapor

Pasivo: El mecanicista poseerá una habilidad especial equivalente a herrero que le servirá para reparar y crear objetos relacionados con la tecnología del vapor. A parte podrá diseñar nuevos objetos (La descripción de creación de balas para pistolas de vapor a alta presión vendrá incluida en esta habilidad).

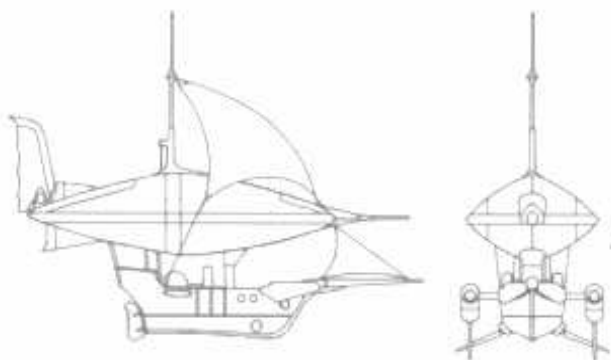
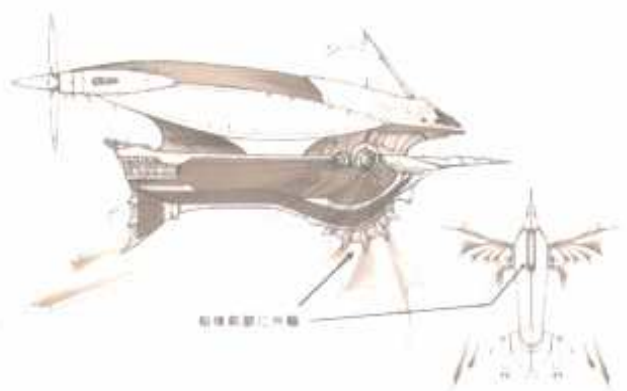
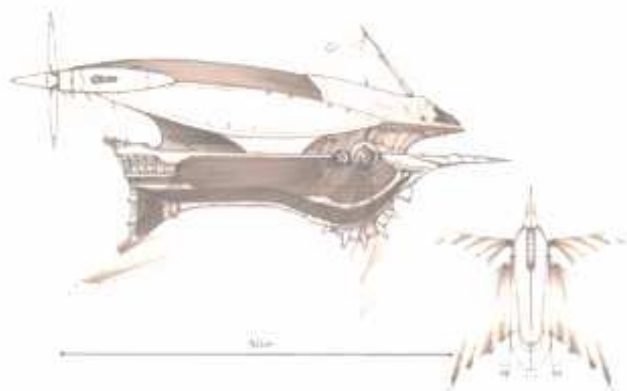
1 Reactor portátil de vapor

Activo (REQ Forja y química del vapor): Si el personaje entrega 1 de metal y 1 de madera obtendrá 2 reactores acoplables de un solo uso cada uno para su arma. Cuando los active, mientras estén en funcionamiento esa arma poseerá la

1 Estudioso revolucionario

característica que le es intrínseca. (Variable según arma. Consultar)

Pasivo (REQ Forja y química del vapor): El escolar gana un 33% más de la experiencia por cada nuevo objeto o sistema de vapor de utilidad que construya a lo largo de la partida.



DAMCYAN

SOLDADO ARENAS (VETERANO)

1 Supervivencia

Pasivo: El jugador requiere la mitad de recursos necesarios para la supervivencia. (En el caso que sean solo una unidad pero de diferentes tipos, podrá escoger que tipo de unidad descartar)

1 Arma específica (Arma arabe)

Pasivo: El personaje realiza un punto de daño extra cuando usa un arma de tipo estrictamente arabe (gumia, cimitarra, alfanje). (Debe ser curvada)

Espada ígnea

Activo: Si el Soldado de las arenas coloca su espada al sol durante al menos 15 minutos, durante el resto del ciclo (a menos que llueva) esa arma adquiere la propiedad fuego..

2 Uso de pistola de óleo

Pasivo: El Ryder podrá utilizar pistolas de óleo. Estas pistolas disparan a distancia (unos 15 m max) unos perdigones de arenas que realizan un intenso daño en la zona descubierta. Cuando el Ryder dispare el arma deberá gritar la zona afectada que no deberá estar cubierta por armadura de cuero ni coraza, ni protegida por escudo (*P.e. ¡Brazo inutilizado!*). El objetivo deberá dejar inutilizada esa extremidad durante 5 minutos representando un intenso dolor en ella. Si el detonante no explota, se considerará que la pistola ha sufrido daños y deberá ser reparada. **SOLO SE PODRÁN USAR BALAS PROPORCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN.**

1 Golpe de las arenas

C-Activo (3 por ciclo): El soldado de las arenas rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente escenificará coger arena del suelo y lanzarla contra el enemigo gritando "Golpe de las Arenas". El objetivo quedará cegado durante 30 segundos.

RYDER (COMBATIENTE)

1 Conducir I II III

Pasivo: El Ryder puede dirigir un hover. Cada nivel superior requiere el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

1 Uso de pistola de óleo

Pasivo: El Ryder podrá utilizar pistolas de óleo. Estas pistolas disparan a distancia (unos 15 m max) unos perdigones de arenas que realizan un intenso daño en la zona descubierta. Cuando el Ryder dispare el arma deberá gritar la zona afectada que no deberá estar cubierta por armadura de cuero ni coraza, ni protegida por escudo (*P.e. ¡Brazo inutilizado!*). El objetivo deberá dejar inutilizada esa extremidad durante 5 minutos representando un intenso dolor en ella. Si el detonante no explota, se considerará que la pistola ha sufrido daños y deberá ser reparada. **SOLO SE PODRÁN USAR BALAS PROPORCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN.**

1 Uso del arcabuz

Pasivo (REQ uso de pistola de óleo): El Ryder podrá utilizar arcabuces de óleo. Estas armas disparan a distancia (15m máximo) un proyectil que realiza 2 puntos de daño "penetrante" con crítico 2 a distancia y tardan 15 segundos en recargarse. Si el detonante no explota, se considerará que la pistola ha sufrido daños y deberá ser reparada. **SOLO SE PODRÁN USAR BALAS PROPORCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN.**

1 Uso de mosquete

Pasivo (REQ uso del arcabuz): El Ryder podrá utilizar mosquetes de óleo. Estas armas disparan a distancia un proyectil realizaran 2 puntos de daño "directos" con crítico 2 ignorando cualquier tipo de armadura. El tirador de mosquete puede disparar desde distancias mayores a 15m si tiene contacto visual con el objetivo en el momento del disparo y un técnico o pnj cerca que pueda avisar a los presentes en la zona de combate.

Si el detonante no explota, se considerará que la pistola ha sufrido daños y deberá ser reparada. **SOLO SE PODRÁN USAR BALAS PROPORCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN.**

2 Forja y química del óleo

Pasivo: El Ryder poseerá una habilidad especial equivalente a herrero que le servirá para reparar y crear objetos relacionados con la tecnología del óleo. A parte podrá diseñar nuevos objetos (La descripción de la forja y composición de balas para pistola, arcabuz y mosquete de óleo vendrá incluida en la descripción de esta habilidad).

E.T.O.K. (VETERANO)

2 Demolición

Pasivo: Permite al ETOK armar y detonar explosivos para detonar paredes y puertas. Estos explosivos serán entregados por la organización.

1 Supervivencia

Pasivo: El jugador requiere la mitad de recursos necesarios para la supervivencia. (En el caso que sean solo una unidad pero de diferentes tipos, podrá escoger que tipo de unidad descartar).

1 Profesional

Pasivo (REQ supervivencia): El jugador puede no presentar recursos hasta 4 días. Al comienzo del 4º ciclo el jugador si no entrega los recursos acumulados entrara en estado crítico.

1 Armadura de arena

Pasivo a un tipo de armadura: Si el personaje lleva una armadura tradicional damcyanita puede ignorar el efecto contundente de un arma.

1 Especialista (1 tipo de arma)

Pasivo: El ETOK realiza un +1 de daño usando ese tipo de arma.

1 Arma del desierto (1 tipo de arma)

Activo (3 veces por ciclo REQ Especialista): El ETOK puede inutilizar una armadura tipo 3 haciendo que el que la lleve no la pueda utilizar debido a la fricción que produce arena colocada en el arma. El afectado no podrá mover la armadura debiendo sacársela y escenificar que la limpia durante al menos 2 minutos.

1 Arma ígnea (1 tipo de arma)

Activo: Si el ETOK coloca su arma al sol durante al menos 15 minutos, durante el resto del ciclo (a menos que llueva) esa arma adquiere la propiedad fuego.

SAYCHAI (NO COMBATIENTE)

1 El ojo blanco

Pasivo: Permite a la Saychai poder vislumbrar el mundo de manera reducida (interpretando ver borrosamente).

1 El pacto de las arenas

Activo (3 por ciclo): Una vez la Saychai rasgue la tarjeta de habilidad, mientras mantenga las dos manos en el suelo

1 El viento del desierto

(tendrá que haber tierra fina o arena física), podrá inmovilizar un grupo de jugadores (3m a la redonda).

Activo (3 por ciclo REQ El pacto de las arenas): Mientras la Saychai mantenga las dos manos en el suelo (tendra que haber tierra fina o arena física), creara una zona de 1 metro de radio alrededor suyo. En el todos serán inmunes a proyectiles y arrojadizas.

1 Sentir en la arena

Pasivo: Si la Saychai esta en desierto o terreno arenoso, podrá consultarle al master dónde siente que hay recursos de comida.

1 Ojos ajenos

Activo (3 por ciclo REQ Sentir en la arena): En terreno arenoso la Saychai puede rasgar una tarjeta de habilidad para pedirle a un técnico información sobre algo que ocurra en momento en otro lado del desierto.

2 Los mil ojos del desierto

Activo: Si el personaje realiza un ritual podrá ver durante un minuto el mundo bajo la visión de las Saychai. (En ocasiones y según el criterio de masters esta habilidad puede ser activada automáticamente)

1 Visión del pasado

Activo (1 por ciclo): La Saychai rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente podrá tener una visión de lo que sucedió en el pasado de un lugar determinado una vez por ciclo (deberá consultarle a un master o técnico).

1 Visión futura

Activo (1 por ciclo REQ visión del pasado): La Saychai rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente podrá tener una visión del futuro por ciclo (deberá consultarle a un master o técnico).

1 La voz de la Saychai

C-Activo (3 por ciclo): La Saychai rasgará la tarjeta de habilidad y seguidamente podrá transmitir un mensaje corto (hasta 10 palabras) a través de la mente (deberá consultarle a un master o técnico).

LUMTER (NO COMBATIENTE)

1 Trance de las estrellas I II III

Pasivo: El Lumter puede dirigir un navío preparado a través de los ríos de las estrellas. Cada nivel superior requiere el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

1 Nadar verdadero

Pasivo: El lumter puede multiplicar por 10 los tiempos de nado permitidos.

1 Sentir en el agua

Pasivo: Si el Lumter esta cerca de un río, mar o terreno acuoso, podrá consultarle al master dónde siente que hay recursos de comida.

1 Esfera de agua

C-Activo (3 por ciclo): Cuando el Lumter rasgué la tarjeta de habilidad podrá lanzar una esfera de agua que causa 2 puntos de daño directo con la propiedad agua.

1 Reflejo del Agua

Activo (1 por ciclo): El Lumter puede colocar las manos en una superficie de agua para ver reflejada en ella la imagen de algo que este sucediendo en ese mismo momento en otro lugar cercano al agua. Requiere tecnico o master.

2 Comunión del agua

Pasivo: El personaje recibe la mitad del daño redondeando hacia abajo de cualquier ataque elemental de fuego.

2 La esencia de los ríos de las estrellas **Pasivo (REQ comunión del agua):** El personaje es inmune a cualquier ataque elemental de fuego.

DUELISTA (COMBATIENTE)

Los duelistas pueden y se suelen ver arrastrados a duelos singulares. Estos combates pueden ser a primera sangre, a inconsciencia (0 puntos de vida) o a muerte. Estos duelos a veces pueden ser debidos a ofensas a los estrictos códigos del duelista o a pugnas de popularidad.

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1 Arma específica (Florete) | Pasivo: El personaje realiza un punto de daño extra cuando usa un arma de tipo florete (Si se desea estocar con ella debe estar debidamente preparada para ello.) |
| 1 Código | Pasivo: El duelista deberá crear un código de conducta específico. Si ve alguien rompiendo este código el duelista recibirá un +1 al daño contra ese jugador y deberá retarlo a duelo singular. |
| 1 Héroe de mil batallas | Pasivo (REQ Código): Si un Trovador compone una canción, o escribe una canción/poema narrando un duelo, ambos ganaran experiencia. |
| 1 ¡¡En garde!! | Pasivo (3 vez por ciclo REQ Código): Al iniciar un duelo singular permite recuperar un punto de vida. |
| 2 ¡¡¡Deshonroso!!! | Pasivo (REQ Código): Si en un duelo singular el enemigo recibe ayuda o utiliza venenos, hasta el final del duelo, el duelista realizará todos sus impactos críticos hasta finalizar el duelo. |
| 1 Pirueta | Pasivo (2 veces por ciclo): El duelista puede realizar una esquivas (deberá escenificarla de manera pintoresca) al grito de "¡¡No me has tocado!!" o algo similar. |
| 1 Firma | Pasivo: El duelista puede acordar con su master una firma que constara de 3 puntos de impacto. Si en un combate contra un enemigo realiza un impacto en esos 3 puntos (en orden), el último impacto realizará tres veces su daño base ignorando crítico. |
| 2 Touché | Pasivo: Si el duelista realiza el primer impacto valido en un combate, ese impacto realizará daño +1. |
| 1 A-Ha!: | Pasivo: Si el duelista logra desarmar a un oponente en combate, el siguiente impacto si lo desea podrá realizar daño 0 inconsciente, aunque lleve coraza. Si se trata de un duelo singular, será considerado vencedor. |
| 1 ¡Hasta con los dientes! | Pasivo: Mientras el duelista hable en combate podrá ignorar totalmente la interpretación de los estados de salud (a excepción de Inconsciente) |
| 1 Caperia | Pasivo (2 veces por ciclo): si el duelista enrolla el arma enemiga en su capa, el enemigo deberá soltarla. No puede utilizarse en duelos singulares... |

TROVADOR (NO COMBATIENTE)

- | | |
|---------------------|--|
| 3 Poema (nv1-2-3-4) | C-Activo: A cada nivel adquirido, el trovador podrá vincular 2 poemas originales compuestas por el (consultar a masters) a un hechizo de la lista de poemas de trovador. Para cada hechizo adicional vinculado, el trovador deberá pagar 1 punto de habilidad extra. Para cada nivel superior se requerirán 4 poemas del nivel inferior y el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior. |
|---------------------|--|

2 Canto (nv1-2-3-4)

C-Activo: A cada nivel adquirido, el trovador podrá vincular 2 letras originales de canción compuestas por el (consultar a masters) a un hechizo de la lista de letras de canción de trovador.

Para cada hechizo adicional vinculado, el trovador deberá pagar 1 punto de habilidad extra.

Para cada nivel superior se requerirán 4 letras de canción del nivel inferior y el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

2 Baile (nv1-2-3-4)

C-Activo: A cada nivel adquirido, el trovador podrá vincular 2 bailes originales compuestas por el (consultar a masters) a un hechizo de la lista de poemas de trovador.

Para cada hechizo adicional vinculado, el trovador deberá pagar 1 punto de habilidad extra.

Para cada nivel superior se requerirán 4 bailes del nivel inferior y el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

1 Música (nv1-2-3-4)

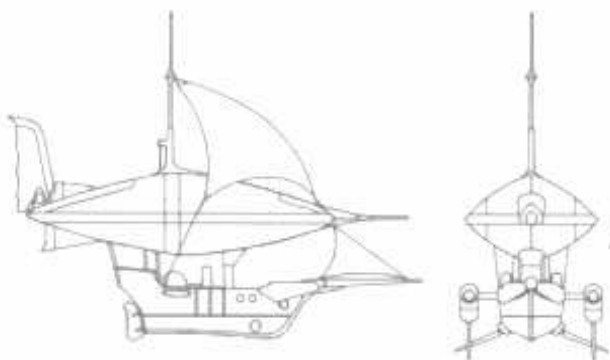
C-Activo: A cada nivel adquirido, el trovador podrá vincular 2 canciones compuestas originales por el (consultar a masters) a un hechizo de la lista de poemas de trovador.

Para cada hechizo adicional vinculado, el trovador deberá pagar 1 punto de habilidad extra.

Para cada nivel superior se requerirán 4 canciones originales del nivel inferior y el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior.

1 Instrumento de batalla

Pasivo (a un tipo de instrumento): Permite luchar con un instrumento que haya pasado el test de armas. El instrumento podrá tener las medidas que tendría en la realidad.



AISLANS

RETRIBUIDOR (VETERANO)

- | | |
|---------------------------|--|
| 1 Rompehielos I II III | Pasivo: El retribuidor puede dirigir un rompehielos aisléño. Cada nivel superior requiere el doble de los puntos de habilidad pagados para el nivel anterior. |
| 1 Nadar verdadero | Pasivo: El retribuidor puede multiplicar por 10 los tiempos de nado permitidos. |
| 1 Arma específica (Hacha) | Pasivo: El personaje realiza un punto de daño extra cuando usa un arma de tipo hacha. |
| 1 Esgrimistas de alta mar | Pasivo: Cuando en el mismo ataque, el retribuidor impacta con las dos armas, se añadirá un punto de daño al impacto de la segunda arma. |
| 1 Arma glacial | Activo (Tres veces por ciclo): Si el retribuidor golpea el arma del oponente (desenvainada) las dos armas se congelan y se tienen que tirar al suelo, sin poder usarse, a menos que pasen 5 minutos al sol o delante de una fuente de calor. |
| 1 Marea | Activo (3 veces por ciclo REQ Arma glacial): El retribuidor pueden hacer un ataque elemental de agua con su arma (entiéndase agua como agua y/o hielo). |
| 1 Clima hostil | Pasivo: Los retribuidores presentan recursos de hospedaje una vez cada 2 noches para la supervivencia. |
| 2 Retribución | Pasivo: Ante al menos un Damcyanes o un Toroiano, el retribuidor es inmune al miedo y al terror. |
| 1 Cortina de agua | Activo (5 veces por ciclo): Si el retribuidor se encuentra a menos de 10 metros de una superficie de agua (Mar, río o laguna), puede crear un muro de agua personal que lo protege de ataques de proyectil durante 5 minutos. (Si se aleja del agua pierde su efecto) |

