

## ATRIBUTOS Y HABILIDADES

A continuación, se describen los tres Atributos y las Habilidades que aparecen en la hoja de personaje. Si utilizas la hoja tradumaquetada que puedes descargar aquí, encontrarás un glosario de traducción en la parte inferior de la primera página que puede serte útil durante las partidas.

Por lo que respecta a este documento tiene dos partes. Una primera con las Habilidades ordenadas alfabéticamente en inglés (seguido de su traducción). Y otra con las Habilidades ordenadas alfabéticamente en castellano (seguido de su correspondiente nombre en inglés).

### ATRIBUTOS

Representan las capacidades innatas, aunque desarrollables, del personaje. Existen tres Atributos básicos y las Habilidades giran alrededor de estos: Cuerpo, Mente y Alma.

Los Atributos se representan con un rango numérico de entre 1 y 8, aunque algunas criaturas muy poderosas pueden tener más puntuación. Esta puntuación indica la reserva de dados inicial disponible para hacer una Prueba (Ej.: un personaje con Cuerpo (4) dispone de 4d6 para hacer una Prueba de Cuerpo). El valor inicial de Atributos de un personaje viene determinado por su Arquetipo.

### CUERPO (BODY)

Representa la fuerza física, reflejos y coordinación, así como el conocimiento sobre el propio cuerpo.

Afecta a la capacidad de combatir Cuerpo a Cuerpo (Melee) y a la Defensa (Defence) para evitar el daño.

### MENTE (MIND)

Representa la inteligencia, percepción y capacidad de concentración, así como la capacidad para aprender y acumular conocimientos.

Afecta a la Puntería (para armas a distancia), la Iniciativa (reaccionar al combate), y la Alerta Natural (capacidad innata para percibir el entorno).

### ALMA (SOUL)

Representa el yo interior. Es la determinación espiritual, la fuerza de voluntad y la capacidad para resistir la influencia del Caos.

Afecta al Coraje (la capacidad para lanzar Milagros y para realizar acciones extra en combate).

#### *Arquetipo*

*Representa quién es el personaje en el momento de comenzar sus aventuras: el lugar que ocupa en los Reinos Mortales. Determina sus Atributos iniciales, la facción o herencia cultural y la Especie, así como las Habilidades y el equipo elegible en el momento de crear el personaje.*

## HABILIDADES

Representan las capacidades, el conocimiento y la experiencia en áreas concretas. La lista de Habilidades iniciales disponible para cada personaje dependerá del Arquetipo del personaje.

La competencia con una Habilidad puede representarse de tres formas, que afectan a las tiradas de Prueba de Habilidad: puede estar Desentrenada (usará Atributo para la reserva de dados), puede tener Entrenamiento (añadirá 1d6 a la reserva de dados por cada punto de Entrenamiento), o puede tener una Concentración (obtendrá un +1 por cada punto de Concentración en un único dado).

### ARCANA (MENTE)

#### ARCANOS

El conocimiento del ocultismo, la hechicería, los artefactos arcanos, los Portales del Reino, los hechizos permanentes y las interacciones entre las energías de los Reinos Mortales. También algunos conocimientos sobre demonios del Caos.

### ATHLETICS (CUERPO)

#### ATLETISMO

Correr, escalar, saltar, nadar y todo tipo de actividades físicas similares.

#### AWARENESS (MENTE)

##### ALERTA

La percepción del mundo que te rodea, a través de tus sentidos naturales. El DJ puede pedir que el personaje haga una tirada para descubrir cosas ocultas. También se usa para reaccionar al combate (ver Iniciativa en página 135).

#### BALISTIC SKILL (BODY)

##### HABILIDAD BALÍSTICA

Capacidad de combate a distancia, desde armas arrojadas hasta maquinaria bélica, pasando por arcos, pistolas y similares.

#### BEAST HANDLING (ALMA)

##### TRATO CON BESTIAS

Saber cómo hacerse amigo de los animales y cómo empatizar con ellos. También conocer la forma de cuidarlos y curarlos.

#### CHANNELING (MENTE)

##### CANALIZACIÓN

Manipular las energías mágicas que recorren los Reinos Mortales, con el fin de lanzar hechizos (ver página 265).

#### CRAFTING (MENTE)

##### FABRICACIÓN

La habilidad para crear objetos u obras de arte. Habitualmente, se requieren materiales, herramientas y tiempo. Puedes encontrar algunos Esfuerzos (Endeavours) de Fabricación (ver página 155).

#### DETERMINATION (ALMA)

##### DETERMINACIÓN

La fuerza de voluntad. Permite sobreponerse a las adversidades. Se utiliza también para superar miedos sobrenaturales.

#### DEVOTION (ALMA)

##### DEVOCIÓN

La capacidad para recurrir al poder del dios al que se sigue. Mide también los conocimientos sobre la propia fe y lo unido que se está a ella.

#### DEXTERITY (CUERPO)

##### DESTREZA

Indica el grado de habilidad con las manos, tanto

para realizar juegos de manos, como para robar o manipular mecanismos pequeños (como cerraduras). Se puede usar para ocultar objetos a otros (requerirá una tirada enfrentada de Destreza y Alerta).

#### ENTERTAIN (ALMA)

##### ENTRETENER

La capacidad para entretener y divertir a otros. Música, canto, recitales... Se pueden conseguir especializaciones en campos concretos mediante las Concentraciones (una Concentración podría indicar que eres experto en un instrumento concreto).

#### FORTITUDE (CUERPO)

##### FORTALEZA

La resistencia a las inclemencias del tiempo, al sueño, el hambre o la sed. También al veneno y enfermedades.

#### GUILE (MENTE)

##### ARTIMAÑAS

Capacidad para actuar y hablar con el fin de convencer, engañar o ambas cosas a la vez. Algunas Pruebas de esta Habilidad pueden ser enfrentadas contra la Inuición de los objetivos de dichas artimañas.

#### INTIMIDATION (ALMA)

##### INTIMIDACIÓN

Capacidad para imponerse a los demás por la fuerza de al coacción.

#### INTUITION (MENTE)

##### INTUICIÓN

Capacidad para sentir la tensión y el ambiente de un lugar y saber si algo va mal o no cuadra. También sirve para detectar engaños de otras personas.

#### LORE (MENTE)

##### SABER

Permite recordar información relacionada con mitos y leyendas, historia, cuentos de viajeros y perlas de sabiduría local.

#### MEDICINE (MENTE)

##### MEDICINA

Tiene en cuenta tanto la capacidad para curar, como el conocimiento sobre drogas y tratamientos. Una prueba con éxito permite curar heridas, diagnosticar enfermedades y atender aflicciones naturales.

#### MIGHT (CUERPO)

##### PODER

El potencial y capacidad para realizar hazañas heroicas (levantar grandes pesos, derribar puertas, etc.).

#### NATURE (MENTE)

##### NATURALEZA

El conocimiento sobre la flora y fauna de los Reinos Mortales.

#### REFLEXES (CUERPO)

##### REFLEJOS

Representa la velocidad y la agilidad de movimiento. El Entrenamiento en Reflejos afecta a la Defensa e Iniciativa.

#### STEALTH (CUERPO)

##### SIGILO

Permite moverse en silencio y mantenerse oculto.

#### SURVIVAL (MENTE)

##### SUPERVIVENCIA

Capacidad para mantenerse con vida mientras se viaja a través de las tierras salvajes de los Reinos Mortales (encontrar caminos, cazar, buscar refugios, navegar...).

#### THEOLOGY (MENTE)

##### TEOLOGÍA

El conocimiento sobre las distintas religiones y prácticas espirituales en los Reinos Mortales. También el conocimiento sobre los Dioses del Caos y sus legiones demoníacas.

#### WEAPON SKILL (CUERPO)

##### HABILIDAD CON ARMAS

Representa la habilidad marcial para combatir cuerpo a cuerpo. Incluye desde la lucha con manos desnudas a cualquier tipo de arma para el combate cerrado.

#### ALERTA (MENTE)

##### AWARENESS

La percepción del mundo que te rodea, a través de tus sentidos naturales. El DJ puede pedir que el personaje haga una tirada para descubrir cosas ocultas. También se usa para reaccionar al combate (ver Iniciativa en página 135).

#### ARCANOS (MENTE)

##### ARCANA

El conocimiento del ocultismo, la hechicería, los artefactos arcanos, los Portales del Reino, los hechizos permanentes y las interacciones entre las energías de los Reinos Mortales. También algunos conocimientos sobre demonios del Caos.

#### ARTIMAÑAS (MENTE)

##### GUILE

Capacidad para actuar y hablar con el fin de convencer, engañar o ambas cosas a la vez.

Algunas Pruebas de esta Habilidad pueden ser enfrentadas contra la Inuición de los objetivos de dichas artimañas.

#### ATLETISMO (CUERPO)

##### ATHLETICS

Correr, escalar, saltar, nadar y todo tipo de actividades físicas similares.

#### CANALIZACIÓN (MENTE)

##### CHANNELING

Manipular las energías mágicas que recorren los Reinos Mortales, con el fin de lanzar hechizos (ver página 265).

#### DESTREZA (CUERPO)

##### DEXTERITY

Indica el grado de habilidad con las manos, tanto para realizar juegos de manos, como para robar o manipular mecanismos pequeños (como cerraduras). Se puede usar para ocultar objetos a otros (requerirá una tirada enfrentada de Destreza y Alerta).

#### DEVOCIÓN (ALMA)

##### DEVOTION

La capacidad para recurrir al poder del dios al que se sigue. Mide también los conocimientos sobre la propia fe y lo unido que se está a ella.

#### ENTRETENER (ALMA)

##### ENTERTAIN

La capacidad para entretener y divertir a otros. Música, canto, recitales... Se pueden conseguir especializaciones en campos concretos mediante las Concentraciones (una Concentración podría indicar que eres experto en un instrumento concreto).

#### DETERMINACIÓN (ALMA)

##### DETERMINATION

La fuerza de voluntad. Permite sobreponerse a las adversidades. Se utiliza también para superar miedos sobrenaturales.

#### FABRICACIÓN (MENTE)

##### CRAFTING

La habilidad para crear objetos u obras de arte. Habitualmente, se requieren materiales, herramientas y tiempo. Puedes encontrar algunos Esfuerzos (Endeavours) de Fabricación (ver página 155).

#### FORTALEZA (CUERPO)

##### FORTITUDE

La resistencia a las inclemencias del tiempo, al sueño, el hambre o la sed. También al veneno y enfermedades.

#### HABILIDAD BALÍSTICA ()

##### BALLISTIC SKILL

Capacidad de combate a distancia, desde armas arrojadas hasta maquinaria bélica, pasando por arcos, pistolas y similares.

#### HABILIDAD CON ARMAS

##### (CUERPO) WEAPON SKILL

Representa la habilidad marcial para combatir cuerpo a cuerpo. Incluye desde la lucha con manos desnudas a cualquier tipo de arma para el combate cerrado.

#### INTIMIDACIÓN (ALMA)

##### INTIMIDATION

Capacidad para imponerse a los demás por la fuerza de al coacción.

### INTUICIÓN (MENTE)

#### INTUITION

Capacidad para sentir la tensión y el ambiente de un lugar y saber si algo va mal o no cuadra. También sirve para detectar engaños de otras personas.

### MEDICINA (MENTE)

#### MEDICINE

Tiene en cuenta tanto la capacidad para curar, como el conocimiento sobre drogas y tratamientos. Una prueba con éxito permite curar heridas, diagnosticar enfermedades y atender aflicciones naturales.

### NATURALEZA (MENTE)

#### NATURE

El conocimiento sobre la flora y fauna de los Reinos Mortales.

### PODER (CUERPO)

#### MIGHT

El potencial y capacidad para realizar hazañas heroicas (levantar grandes pesos, derribar puertas, etc.).

### REFLEJOS (CUERPO)

#### REFLEXES

Representa la velocidad y la agilidad de movimiento. El Entrenamiento en Reflejos afecta a la Defensa e Iniciativa.

### SABER (MENTE)

#### LORE

Permite recordar información relacionada con mitos y leyendas, historia, cuentos de viajeros y perlas de sabiduría local.

### SIGILO (CUERPO)

#### STEALTH

Permite moverse en silencio y mantenerse oculto.

### SUPERVIVENCIA (MENTE)

#### SURVIVAL

Capacidad para mantenerse con vida mientras se viaja a través de las tierras salvajes de los Reinos Mortales (encontrar caminos, cazar, buscar refugios, navegar...).

### TEOLOGÍA (MENTE)

#### THEOLOGY

El conocimiento sobre las distintas religiones y prácticas espirituales en los Reinos Mortales. También el conocimiento sobre los Dioses del Caos y sus legiones demoníacas.

### TRATO CON BESTIAS (ALMA)

#### BEAST HANDLING

Saber cómo hacerse amigo de los animales y cómo empatizar con ellos. También conocer la forma de cuidarlos y curarlos.