

# REGLAMENTO "EL REY AMORTAJADO"

## **Vida y Muerte. PV.**

Cada personaje tiene un número concreto de PV (Puntos de vida), determinados por su puntuación en la Característica "Acción". Hay diferentes maneras de ir perdiendo estos PV, y en la partida se individualizarán los daños que sufra cada personaje con los distintos "accidentes que sufra".

Toda pérdida de puntos de salud genérica (Esto es, sin ningún efecto adicional añadido per se) es GRATUITA. Esto significa que no tiene efectos negativos hasta alcanzar cierto nivel de salud.

-Cuando no quedan PV el personaje está INCONSCIENTE. Debe interpretarlo, o bien quedarse inmóvil, de pie en el sitio, sin hablar.

Ahora bien ¿Qué pasa si de un golpe dejas el personaje a PV negativos? Por ejemplo, el personaje objetivo tiene 1 PV restante y recibe la apabullante cifra de 2 puntos de daño, debiendo quedar a -1 PV. Bien, en estos casos, los PV se quedan clavados en 0 y el jugador quedará INCONSCIENTE, pero al despertar, tendrá alguna secuela física.

Este sistema implica que todo personaje, tenga los PV que tenga, quedará inconsciente cuando sus PV se reduzcan a menos de 1. Una vez en ese estado, cualquier personaje o jugador que pase por allí podrá ASESINARLO a sangre fría y acabar con su vida. Arrebatar una vida, no obstante, tendrá consecuencias.

Para que un personaje INCONSCIENTE vuelva a estar activo, existen varias opciones:

-Pasar CINCO minutos inconsciente sin que nadie te asesine, permite despertarte malherido y tambalearte a descansar.

-Que algún otro personaje te lleve a una superficie de reposo (Una cama o un sofá) y reposes allí cinco minutos. Recuperarás 1PV extra.

-Que alguien te de Maná para beber... Recuperarás inmediatamente todos tus PV.

### *Excepciones.*

-Existe una ventaja especial *Sin inconsciencia*, que trastoca el sistema de la siguiente manera: El personaje no quedará inconsciente cuando sus PV bajen de 1, en todo caso, pero sí que se quedarán estancados en 0 si sufre daño que le arrebatase varios de golpe, tal y como se ha expuesto arriba, y sufrirán una secuela física. Con 0 PV, estos jugadores serán ASESINADOS al recibir cualquier daño extra, aunque no estén inconscientes. OJO: Esta ventaja no inmuniza contra inconsciencias provocadas por efectos ajenos al daño.

-Un personaje ENGATILLADO puede ser inmediatamente ASESINADO tal y como se detalla en la Habilidad correspondiente.... Mala suerte.

No obstante, no desesperéis. La muerte es muy cercana, pero en la oscura isla de Sicora, incluso la muerte tiene sus propias reglas...

## **Estrés y Trastorno.**

La mecánica de estrés y trastornos tiene por objetivo representar las situaciones extremas a las que se enfrentarán los personajes y que someterán su mente a profundas pruebas para mantenerse estable.

Cada personaje tendrá una pequeña baraja de cartas. Cuando se indique durante la partida o cuando se le indique específicamente al jugador, deberá extraer de la baraja **UNA CARTA**. Esto se conoce como *Momento de shock*. Las cartas pueden estar "*En blanco*", contener una "*Consecuencia de Estrés*" o directamente, presentar un "*Trastorno*". Las cartas en blanco o de Estrés se descartan una vez resueltas.

-En blanco: Lo que ha ocurrido no tiene efecto en el personaje.

-Estrés: lo que ha ocurrido ha supuesto un duro golpe a la resistencia mental del personaje y sufre alguna consecuencia momentánea y temporal.

-Trastorno: Lo que ha presenciado el personaje ha superado su resistencia mental y obtiene una consecuencia definitiva que deberá resolver y cargar con ello el resto de la partida.

Un personaje puede acumular varios trastornos a lo largo de la partida (Se procurará que no sean excluyentes unos de otros), y deberá cargar con ellos. Si algún personaje acumula tres trastornos... Por favor, contactar con un Director de Juego lo antes posible.

En ciertas ocasiones especiales, puede pedirse que se extraiga más de una carta, y se resuelve de la siguiente manera:

-Si se sacan varias cartas de Estrés, se resuelve la última en sacarse. Las otras cartas se descartan con normalidad.

-Si se saca Estrés y Trastorno, se aplica siempre el Trastorno y el Estrés queda descartado.

-Si se extraen dos o más Trastornos, se resuelve el último en sacarse y los otros vuelven a la baraja.

El número de cartas de estrés y trastorno que un personaje contiene en su baraja está determinado por su atributo de Cognición.

## *ASESINAR*

Un personaje que asesine a otro a sangre fría deberá extraer tantas cartas de su baraja como 6-interacción (Es decir, seis menos el número de puntos en la característica de cognición. Por ejemplo, si tienes 3 puntos en cognición, al asesinar a alguien extraerías TRES cartas).

## **Combate.**

Se utilizará el sistema típico de ALMA, incluso cantando el daño de ser necesario.

—Espadas y dagas: Hacen 1 punto de daño (Las habilidades correspondientes las aumentan a 2).

-Otros peligros: Indicados en el momento.

Sabemos muy bien que este sistema puede parecer irreal, que si te encuentras frente a un señor con 5 puntos en acción tendrías que apuñalarle 4 veces por la espalda para asesinarlo. No obstante, consideramos que la partida es bastante letal per se como para encima dar tantas facilidades al

asesinato.

En cuanto a dagas y espadas, se utilizará el sistema propio de ALMA para distinguir entre unas y otras (El sistema estándar de tantos centímetros).

### **Uso de Habilidades.**

El uso de una habilidad consume dicho uso, es decir, una vez gastados todos los usos de la habilidad correspondiente, no podrá volverse a usar hasta el día siguiente al amanecer, sin ser acumulable. Las habilidades tienen diferentes maneras de ser usadas, y para ello, nos valemos de tokens y marcadores:

-Existen habilidades que permiten a los personajes interactuar virtualmente con ciertos puntos del escenario. Estos puntos vendrán indicados por "Marcadores" que pueden ser cuartillas o posits, que darán al personaje las pautas a seguir para interactuar. Por ejemplo, la habilidad "Buscar Libros" te habilita para buscar en una colección de libros y encontrar información útil para la trama. Simplemente hay que acercarse al montón de libros con el Marcador de la habilidad y seguir las instrucciones.

-Aquellas habilidades que afectan a otros personajes normalmente vienen acompañadas de "Tokens" (Que pueden ser cuartillas de papel, pos-it, o cualquier cosa por el estilo) en los que se describirá el efecto para el personaje objetivo, y deberá cumplirlo. Ante la duda, para no impedir la marcha del juego, existe una "Presunción de legitimidad" de las habilidades y los tokens. Es decir: Ante la duda, recibid el efecto y ya se consultará con el director a posteriori. (En el caso de la habilidad "Maestro de la Huida", por ejemplo, bastaría con gritarla una vez entrado en el laberinto o abandonado el terreno de juego).

-Hay ciertas habilidades de combate que se manifiestan cuando se inflige daño o en una situación especial, como ENGATILLAR. Se resolverá como las anteriores.

-Las Pericias, al no ser posible recoger todas las variables, tendrán métodos de usos especiales para cada jugador que las obtenga.

-Las habilidades no mundanas también tendrán regímenes especiales.

### **Ventajas.**

Las ventajas representan mejoras pasivas que se disfrutan toda la partida.

-Algunas ventajas te permiten tener una idea más clara de tu entorno o de las personas que te rodean, o alguna clase de conocimiento técnico. El director de juego dará un dossier con la información en el momento adecuado. Por ejemplo "Evaluar a las personas", permite tener un dossier con información relevante sobre el resto de personajes.

-Las ventajas maestro de la espada y maestro de la daga se resolverán simplemente cantando el daño correspondiente una vez golpeado.

## CREACIÓN DE PERSONAJE PARA "EL CAMINANTE DEL VELO"

Para crear un personaje jugador para el rol "El Caminante del Velo", se utilizará un sistema similar al juego de rol en mesa "Fragmentos" de Nosolorol.

### **Nombre y Concepto.**

Es necesario elegir un nombre acorde al personaje. Recordemos que la partida transcurre en la Italia de 1861, por lo que la mayoría de los personajes seleccionables serán de la zona. A ello le acompañará el concepto, una frase descriptiva del personaje que será seleccionable de entre las opciones publicadas por los directores.

En caso de no decidirse por ningún concepto, simplemente contactar con el director para discutir los términos. El concepto definirá la posición del personaje dentro de su mundo, ya sea un noble invitado a la mascarada, alguien del servicio, o.... Quizás algo mucho más oscuro.

### **Hitos.**

Los Hitos son momentos importantes de la historia del personaje que hayan determinado su futuro, su personalidad o que simplemente le hayan marcado de alguna manera notoria. Un personaje debe de tener como mínimo, dos hitos, que pueden ser públicos o secretos, según su notoriedad. El director tendrá libertad para asignar más hitos si lo cree necesario.

### **Además: Las preguntas.**

Esta sección no aparece en la hoja de personaje, pero a fin de establecer una mejor experiencia para cada cual, cada jugador deberá responder a las siguientes preguntas en un archivo aparte, ya sea en formato de pregunta y respuesta o, directamente, como una narración de historia de personaje al uso.

¿Quién es tu familia? ¿Quiénes están vivos, quiénes están muertos?

¿Tu posición económica respalda tu posición social? ¿Eres pobre como una rata a pesar de ser noble? ¿Eres una persona acomodada de origen humilde?

¿Cuál es la razón que tienes para abandonar el lecho cada día?

¿Cómo vives la plaga de La Muerte Roja, que está asolando Europa como si de una nueva Peste Negra se tratase? ¿Y tus conocidos o familiares?

¿Te consideras una buena persona, o te importa poco lo que piensen de ti?

¿Dispones de tiempo libre? ¿A qué lo dedicas?

¿Has visto morir a alguien?

¿Qué es lo que te aterra?

¿Qué odias con toda tu fuerza?

¿Qué te gusta?

## **Características.**

Hay TRES características principales para los personajes, a saber:

-Acción: Rige todo lo relacionado con el físico. Alguien con una característica de acción alta puede ser un gran corredor, un buen luchador, alguien con una forma física estupenda, o simplemente, muy rápido. Mientras que alguien con baja acción puede adolecer de algún defecto físico o tener una salud enfermiza.

-Cognición: Rige todo lo relacionado con la mente y los sentidos. Se asocia con el conocimiento, con la inteligencia, la astucia y la percepción del entorno, en definitiva, la cantidad de información que se absorbe de la realidad y el uso y almacenaje que se hace de la misma. Una persona con una cognición alta podrá albergar en su cabeza complicadas fórmulas matemáticas, prestar una atención extrema a todo detalle de su entorno o leer decenas de páginas en pocos segundos. Una baja puntuación puede significar que la persona tiene algún defecto mental, o que es despistada, o que no le interesa en demasía la cultura.

-Interacción: Rige todo lo relacionado con la expresión verbal y no verbal y el trato procesado hacia los demás. Una persona con una puntuación alta en interacción será el alma de las fiestas, se moverá en sociedad como pez en el agua, quizás sea un gran orador o tal vez siempre tenga un comentario ingenioso en la punta de la lengua. Su reverso oscuro permite manipular a los demás a conveniencia. Una persona con baja interacción será introvertida

Cada jugador repartirá **10** puntos entre todas estas características, siendo el mínimo en cada una, 1 punto, y el máximo 6.

## **Características derivadas.**

El gasto en las características influye también en las características derivadas, puesto que los puntos gastados en Acción funcionarán también como Puntos de Vida, mientras que los puntos gastados en Cognición determinarán la facilidad del personaje para perder los nervios o aterrorizarse... Además de la sensibilidad a lo oculto. La interacción también determinará la cantidad de conexiones con otros personajes de la partida.

## **Habilidades y Ventajas.**

A cada característica hay asociadas dos tipos de mejoras que adquirir: Habilidades y Ventajas.

-Habilidades: Las habilidades son, por lo general, competencias activas fungibles que pueden usarse en ciertos momentos de la partida para interactuar con el escenario u otras personas. Por lo general, la partida sigue las normas de "Si puedes hacerlo físicamente, hazlo", pero habrá excepciones virtualizadas para enfatizar a los distintos personajes que poblarán la partida (Los que hayan jugado al Mini ReV "La conspiración Alhazred" reconocerán el mismo sistema) y obligar a que se interactúe. Al gastar puntos para comprar una habilidad, se compra un "uso diario". Es decir, si gasto un punto para comprar "Buscar Libros" en Cognición, podré usar la habilidad una vez por día en la partida (Una el viernes y otra el sábado), y si gasto dos, tendré dos usos diarios. Los usos no son acumulables al día, por tanto los que no useis el viernes, no se guardarán para el sábado.

-Ventajas: Las ventajas son mejoras pasivas que podrán tener los personajes, también asociadas a las características principales y que otorgan beneficios permanentes durante la partida, tales como, por poner un ejemplo, el aumento de Puntos de Salud o la capacidad para evaluar la personalidad de la gente sólo con mirarla.

-Categoría especial: Las pericias. A medio camino entre las ventajas y las habilidades, están las pericias, asociadas principalmente a la Cognición. Están divididas en Pericia técnica, Pericia artística y Pericia científica. Estas tres categorías son maneras abstractas de representar los conocimientos susceptibles de aplicación práctica, adquiridos por estudio de cada personaje, y deben ser individualizados. Esto es, no sólo basta con tener "Pericia artística", sino que hay que habría que especificar en Pintura, Canto, Instrumento o cualquier cosa que se le pueda ocurrir a los personajes. Estas pericias son categorías a caballo entre las habilidades y las ventajas, puesto que se adquieren como Ventajas (Que permiten al personaje obtener cualquier conocimiento teórico sobre la materia), pero una vez adquiridas, es posible gastar puntos extra para obtener usos prácticos de la misma o para obtener conocimientos teóricos que se escapan incluso a los expertos (Por ejemplo, alguien con la Ventaja "Pintura", será muy versado en la teoría, podrá reconocer al pintor de un cuadro si es medianamente conocido, su época, su estilo... Pero si además gasta puntos extra para adquirir un uso activo, podrá pintar él mismo, realizar dibujos complicados, o incluso tener conocimientos teóricos realmente avanzados, como reconocer a un pintor prácticamente desconocido).

Estas tres listas NO SON CERRADAS, sino enunciativas, y los personajes pueden hablar con el director para obtener habilidades o ventajas no contempladas según la historia o la personalidad del propio personaje.

La adquisición de Habilidades y Ventajas se realiza según los puntos gastados en su característica asociada. Si se han asignado 5 puntos a acción, es posible gastar 5 puntos para adquirir habilidades o ventajas asociadas a la acción, simple. Cada habilidad y cada ventaja tendrá un precio en puntos. El de las habilidades hace referencia, como ya se ha señalado, al uso diario.

La lista de habilidades y ventajas se presenta al final de este documento.

### **Rasgos de personalidad.**

Una vez terminado la compra de habilidades y ventajas, la última fase mecánica de creación de personaje es la configuración de los rasgos de personalidad. Hay 9 parejas de rasgos de personalidad contrapuestos, y por cada pareja, **10** puntos que repartir. Por ejemplo, en la pareja "Casto-Lujurioso", habría que repartir los diez puntos entre ambos, con un máximo de 8 y un mínimo de 2. Un ejemplo sería Casto 3 – Lujurioso 7, lo que implica que el personaje tiende a buscar las relaciones carnales, mientras que Casto 5 – Lujurioso 5 indica un equilibrio de ambas personalidades, sin que una domine a la otra.

Los rasgos de personalidad no tienen efectos mecánicos más allá de ayudaros a configurar la interpretación de vuestro personaje y proporcionar una guía al director y a los pnjs sobre como interactuar con los mismos.

Las parejas son:

Casto-Lujurioso.

Humilde-Arrogante.

Honesto-Mentiroso.

Generoso-Avaricioso.

Piadoso-Impío (Hace referencia a la religiosidad del personaje).

Empático-Indiferente (¿Al personaje le importan las personas o las ve como meros peones?).

Fragal-Glotón.

Extrovertido-Introvertido.

Escéptico-Receptivo (La actitud del personaje hacia las fuerzas de lo oculto).

## **Complicación.**

El jugador debe decidir, como mínimo, una complicación para su personaje, que puede ser pactada con el director o seleccionada de la siguiente lista:

-Constitución débil: El personaje comenzará con dos puntos de vida menos de los que debería (*Esta complicación sólo es posible seleccionarla si se comienza con tres o más puntos de vida*).

-Defecto extremo: El jugador escoge uno de los siguientes rasgos de personalidad y le asigna 9 puntos, quedando su contraparte con 1 (Lujurioso, arrogante, mentiroso, avaricioso, indiferente, Glotón, introvertido), lo que implica que es sobradamente conocido en su círculo por ese defecto y que le es casi imposible controlarlo. Un personaje con 9 en Glotonería le costará rechazar cualquier tipo de comida o bebida, mientras que un personaje con 9 en avaricioso se negará a realizar un trato igualitario, sino uno que le sea mucho más beneficioso a él. Esto puede tener efectos mecánicos o simplemente de interpretación.

-Aprensivo: El personaje controla menos sus nervios de lo que debería. Esto tiene un efecto en la mecánica de Estrés y trastornos. Impide adquirir la Ventaja "Frialdad".

-Fobia: El personaje tiene una fobia a determinar con el director.

-Crédulo: Impide al personaje adquirir la habilidad "Evaluar Sinceridad" y la Ventaja "Evaluar a la gente".

-Analfabeto: Impide al personaje "Buscar Libros" o comprar "Pericia artística" o "científica" (*Esta complicación sólo es posible seleccionarla si el personaje no pertenece a la nobleza*).

-Enfermedad: El personaje padece alguna enfermedad a determinar con el director.

-Paria: Por algún motivo, el personaje ha caído en la desgracia o es la vergüenza de su familia, de sus amigos, o de su ciudad. Se le conocerá por ello (*Esta complicación sólo es posible seleccionarla si el personaje pertenece a la nobleza*).

-Cobarde: El personaje es tan susceptible a la habilidad "Intimidación" que accederá a casi cualquier petición hecha por aquel que la use sobre él. A no ser que esa petición implique un riesgo aún mayor sobre su propio pellejo. Los efectos de la Intimidación durarán, además, varias escenas.

-Defecto físico: Cojera o falta de un brazo, también cicatrices horribles o deformidades. Si el defecto es puramente funcional, como la falta o inutilidad de una extremidad, el personaje tendrá un punto menos de acción para adquirir habilidades o ventajas adscritas, mientras que si el defecto es estético, tendrá un punto menos en interacción a los mismos efectos. (*La elección de esta ventaja impide seleccionar la habilidad "Actuar"*)

-Defecto sensorial: Ceguera, sordera, mutismo y toda la gama intermedia. El personaje no podrá adquirir habilidades o ventajas que requiera el uso específico del sentido que falle.

-Incompetencia con las armas: El personaje hace un punto de daño menos de lo que debería con un arma de filo. Este defecto es incompatible con la Ventaja "Maestría con espada" o "Maestría con Dagas".

## **APÉNDICE: Lista de Habilidades.**

Junto al nombre de la habilidad se encuentra su coste en puntos de cada uso.

### ***Acción:***

-Engatillar (5 puntos): Usando un arma corta, permite al usuario, si consigue acercarse sigilosamente al objetivo y SIN QUE LE DETECTE presionar el arma contra su cuello y mantenerlo quieto y callado, incluso moverlo a su voluntad. Si el usuario de la habilidad decide degollar al objetivo, éste morirá inmediatamente. (OJO: Es posible, sin disponer de esta habilidad, simplemente coger una daga y colocarla en el cuello de alguien para intentar subyugarlo, la diferencia radica en que sin esta habilidad, el objetivo puede usar otras habilidades para defenderse, como Intimidación o incluso magia, y en caso de degollar, no hay muerte instantánea, entendiéndose que al ejecutor le ha temblado el pulso o le ha fallado la técnica).

-Escamotear (1 punto): Aunque la mayoría de hurtos y robos en la partida se cometerán sin necesidad de utilizar habilidades, habrá ciertos objetos especiales sometidos a una vigilancia intensiva que sólo podrán ser hurtados con el uso de la habilidad. Cualquier objeto o elemento de atrezzo susceptible de ello será señalado con un marcador.

-Maestro de la huida (3 puntos): El uso de esta habilidad permite asegurar una ruta de escape. Salir del terreno acotado del juego o entrar en el laberinto significa que el personaje ha conseguido eludir a sus perseguidores y podrá entrar en juego por cualquier otro punto.

### ***Interacción:***

-Evaluar sinceridad (3 puntos): El uso de esta habilidad después de una declaración o una aseveración del objetivo provocará que éste deba admitir si ha sido sincero o no. En caso de duda o de aplicarlo a otra información, el usuario deberá especificar qué información es evaluada. Esta habilidad no permite detectar si alguien es un mentiroso compulsivo o un discurso extenso, sino que se centra en afirmaciones o frases concretas. Simplemente deberá mostrarse el token correspondiente de la habilidad y proceder tal y como se ha explicado (El efecto de la habilidad puede ser contrarrestado con una ventaja).

-Intimidar (3 puntos): El uso de esta habilidad permite al usuario que muestre el token provocar temor o miedo al objetivo durante un corto periodo de tiempo. OJO, no es una persuasión, no sirve para convencer ni para sugerir acciones. Usos que puede tener son: Que el objetivo te trate con un poco más de timor o respeto; Que el objetivo abandone el lugar en el que se encuentra ahora mismo. Que el objetivo con intenciones hostiles hacia ti renuncie a ellas (a no ser que te esté engatillando). Los efectos sólo permanecerán durante unos pocos minutos, hasta que el personaje objetivo tenga tiempo de recuperarse.

-Tranquilizar (2 puntos): El uso de esta habilidad permite al usuario calmar o suspender el estado de shock o nerviosismo de alguien consumido por el Estrés. Mediante la muestra del token y la adecuada interpretación, el objetivo podrá recobrar la calma poco a poco hasta volver a la normalidad. Si el Estrés tuviera aparejados efectos permanentes o trastornos, estos no se anulan con el uso de esta habilidad.

-Actuar (2 puntos): El uso de esta habilidad permite a un personaje que esté usando una máscara y algún cambio de ropa u atrezzo fingir ser otra persona. La persona tiene que ser, forzosamente, alguien nuevo, que acabe de llegar o que el interlocutor no conozca, puesto que no será posible hacerse pasar por otros personajes o pnjs. Mostrar el token de la habilidad al interlocutor significa



que este acepta la actuación (Esta habilidad no puede comprarse si se ha elegido la desventaja de deformidad física).

-Comprador de información (3 puntos): El uso de esta habilidad permite al usuario que muestre el token la compra gratuita de una pieza de información del personaje o personaje no jugador dedicado al tráfico de la misma. La información debería adaptarse a lo que pide el usuario, le sea relevante o no (La pieza de información puede resultar ser falsa. En cualquier caso, para el traficante de información es verdadera).

-Espancir rumores (2 puntos): Puedes darle información falsa o verdadera al personaje o personaje no jugador dedicado al tráfico de la misma, y éste esparcirá el rumor o contestará a las preguntas relativas a él con esa información. SI la información dada entra en conflicto con la que ya tiene, simplemente la esparcirá con el resto de rumores, pero al ser preguntado directamente, dará la información que tenía originalmente.

### ***Cognición:***

-Buscar libros (2 puntos): El uso de esta habilidad representa la habilidad del usuario para encontrar lo que quiere en un maremágnum de libros y papeles. Aunque es muy probable que existan papeles y libros sueltos por el terreno que puedan ser leídos por cualquiera, habrá otros ocultos en una pila de ellos, o información muy específica en un tomo muy voluminoso. Esto se indicará por un marcador de habilidad.

-Descubrir (2 puntos): El uso de esta habilidad permitirá al usuario interactuar con ciertos marcadores de habilidad que indiquen la presencia de algo oculto en la sala a ojos de la mayoría de la gente y que sería imposible encontrar sin una búsqueda concienzuda durante semanas. Pudieran ser pasadizos secretos u objetos casi imposibles de encontrar. En el marcador de habilidad se indicará la posición del objeto.

-Degustar (2 puntos): El uso de esta habilidad permitirá al usuario detectar cualquier olor o regusto extraño en el ambiente o en los alimentos. De esta manera, es posible detectar algún veneno o el olor de un cadáver reciente. Se mostrará el token a un director o NPC presente y se le informará al respecto.

-Ocultismo (4 puntos): El uso de esta habilidad permite el reconocimiento y la realización de rituales o hechizos, ya sean reales o simplemente teóricos. No garantiza ningún acceso a poder mágico, pero sí a los conocimientos teóricos sobre ellos y a ciertos saberes relacionados. Un uso de esta habilidad permitirá interactuar con ciertos marcadores de habilidad de diversos efectos.

-Fe (4 puntos): La fe mide de manera completamente objetiva la fuerza de la creencia en un dios. ¿Por qué es una habilidad activa con sus usos? Sencillo: Porque en el mundo del Caminante del Velo, las creencias importan, tienen fuerza y son tan reales como el creyente las sienta. El uso de esta habilidad permitirá al usuario resistir todos aquel efecto de persuasión o mágico que le haga realizar algún acto contrario a sus valores religiosos. Asimismo, un uso permite realizar con éxito algún ritual de esa misma fe (El bautismo cristiano, por ejemplo), e incluso anular un efecto de Estrés.

### **Lista de ventajas.**

#### ***Acción:***

-Maestría con dagas/espadas (2 puntos): +1 punto de daño con el arma elegida.

-Dureza (1 punto): +1 punto de vida.

-Sistema inmune (4 puntos): El potente sistema inmune natural del personaje le mantiene a salvo de enfermedades y de venenos no letales.

-Sin inconsciencia (3 puntos): El personaje no pierde la consciencia derivado de la pérdida de puntos de salud, sino que aguanta consciente hasta la muerte (Esta ventaja no se aplica a efectos mágicos o de Estrés).

### ***Interacción:***

-Evaluar a la gente (5 puntos): A efectos de juego, el personaje conoce muy bien la naturaleza humana y sabe de qué pie cojea cada cual. El jugador con esta ventaja recibirá un dossier con los rasgos de personalidad de todos los personajes susceptibles de ser evaluados.

-Cortesía (4 puntos): Conoces los entresijos de la corte y sabes como moverte entre víboras. La obtención de esta ventaja te permite tener conocimiento en forma de dossier de la vida pública de todos los nobles nacionales y, como plus, tu comportamiento está tan estudiado que te hace inmune a la ventaja "Evaluar a la gente" SILA TIENE UN NOBLE (Cualquier otro tipo de personaje puede ver a través de ello).

-Gran mentiroso (5 puntos): Te hace inmune a la habilidad "Evaluar sinceridad", pudiendo simplemente encogerse de hombros y mostrar el token cuando usen dicha habilidad contra ti. Asimismo, ello te granjea un rasgo de personalidad de 8 en Mentiroso.

### ***Cognición:***

-Frialdad (3 puntos): Esta ventaja permite al usuario una resistencia mayor a las situaciones que provocarían Estrés o trastornos.

-Idioma (1 punto): Esta ventaja permite al usuario conocer un idioma además del materno. Puede ser comprada varias veces. Es obligatoria para personajes extranjeros que no hablen italiano.

### ***Pericias***

-Pericia técnica (1 punto +1 por cada uso): Cualquier habilidad técnica que un personaje tenga debido a su trabajo, ya sea herrería, cerrajería, sastería... Cualquier cosa que necesite de aprendizaje pero no de estudio entra en esta categoría.

-Pericia artística (2 puntos +1 por cada uso): Cualquier habilidad artística que el personaje pueda poseer, ya sea un pintor aficionado o un músico magnífico. Comprende también conocimiento de la historia de ese arte.

-Conocimiento de campo (2 puntos +1 por cada uso): Aquí entra cualquier tipo de conocimiento que se adquiriera a través del estudio se algún campo amplio, como puede ser la física, la medicina o el Derecho.