

Catálogo de habilidades

Templarun · 21/06/2026 10:40

Nombre	Tipo	Categoría	Coste	Objetivo	Requisitos / Alcance	Límite	Efectos
Andar(X)	Activa	Movimiento	0	Propio	—	1 acción de movimiento/turno	X PM. Costes: adelante=1, girar=1, diagonal/lateral/atrás=2. No bonificable
Apuñalamiento Brutal(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 4
Apuñalar(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 3
Arma de asta(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	En zona de control o adyacente a una casilla de zona de control	—	Impactar X, Daño 3
Arrollar(X)	Activa	Ataque	2 dados ataque	Jugador	Objetivo directamente delante	—	Impactar X, Daño 4, Desplaza 1
Ataque tentacular múltiple(X)	Activa	Ataque	0	Múltiples	Distancia 2, cualquier dirección	1 vez/turno	Impactar X, Daño 3 a todos los jugadores a distancia 2
Barrido(X)	Activa	Ataque	2 dados ataque	Múltiples	Todos los objetivos en tu zona de control	1 vez/turno	Ataque simultáneo a todos en zona de control: Impactar X, Daño 2
Buena Cintura(X)	Pasiva	Movimiento	0	Propio	Durante su acción de movimiento	X giros gratis/turno	Permite hasta X giros de 90º sin pagar PM durante la activación
Carga(X)	Activa	Movimiento	1 dado movimiento	Propio	Durante su acción de movimiento, debe terminar adyacente a un rival	1 vez/turno	Si al finalizar el movimiento termina adyacente a un rival, el primer ataque declarado inmediatamente después (misma activación) obtiene +X aplicado a un efecto del ataque a elección de la deidad atacante
Correr(X)	Activa	Movimiento	0	Propio	—	1 acción de movimiento/turno	X PM. Costes universales. Puede gastar 1 dado de movimiento para +1 PM
Criatura Marina	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Ignora penalizadores de Encharcado

Nombre	Tipo	Categoría	Coste	Objetivo	Requisitos / Alcance	Límite	Efectos
Cubrir(X)	Pasiva	Defensa	0	Aliados	Aliados en un lateral	—	Aliados aplicables ganan +X Defensa
Defenderse(X)	Reactiva	Defensa	1 dado defensa	Propio	Tras declarar una acción activa rival; dados ya asignados	—	Durante esa acción, +X Defensa y +X Resistencia
Defensa(X)	Pasiva	Defensa	0	Propio	—	—	Valor base de Defensa = X
Doblegar el destino	Reactiva	Poder de deidad	2 PP	Tirada	Tras canalización	—	Cambia 1 dado de canalización al resultado deseado
Elegido de los Dioses	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Si marca, el ensayo vale 3 puntos en vez de 2
Eludir el destino	Reactiva	Poder de deidad	1 PP	Tirada	Tras canalización o en lesión/público	—	Repite hasta 3 dados de canalización; o repite 1 dado en lesión/público
Embestir(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 1, Desplaza 1 en dirección opuesta a la embestida
Empuje arcano(X)	Activa	Magia	1 dado poder	Jugador	Requiere LoS	—	Ataque: Impactar X, Daño 0. Si impacta, desplaza 1 (dirección elegida)
Esporas(X)	Activa	Movimiento	1 dado movimiento	Casilla	Alcance 3; desvío 1	1 vez/turno	Crea Nube de esporas en casilla objetivo y adyacentes hasta tu siguiente turno
Estallido de esporas(X)	Activa	Magia	3 dados poder	Casilla	Requiere LoS; desvío 1	1 vez/turno	Ataque de área (objetivo + adyacentes): Impactar X, Daño 2. Además crea Nube de esporas hasta tu siguiente turno
Estúpido	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	La deidad no puede controlarlo; comportamiento lo determinan otros rasgos
Finta(X)	Reactiva	Movimiento	1 dado movimiento	Propio	Tras declarar un ataque rival. Solo si Impactar final del ataque \leq X. Debe existir al menos una casilla adyacente libre	—	Se recoloca en cualquier casilla adyacente libre y evita el ataque por completo
Garra(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 3. Modificador inmediato: frontal -1 a Impactar; flanco/retaguardia +1 a Impactar

Nombre	Tipo	Categoría	Coste	Objetivo	Requisitos / Alcance	Límite	Efectos
Golpe contundente(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 4. No puede Lesionar: resultado máximo Inconsciente
Golpe preciso(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	1 vez/turno	Impactar X, Daño 2. El primer dado extra gastado da +2 a Impactar (en vez de +1)
Impío	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Si marca, el ensayo vale 1 punto en vez de 2
Influir en la Lucha	Activa	Cántico	Ver cántico	Equipo	Se declara al inicio del turno si no hay cántico en curso	Duración 3 turnos	En cada turno del cántico, puedes usar tantos dados rojos como el nº de turno del cántico (sustituyen blancos dentro de 8)
Interponer(X)	Reactiva	Defensa	2 dados defensa	Aliado	El aliado objetivo debe estar adyacente; tras declarar un ataque rival; dados ya asignados	—	Cambia el objetivo del ataque a este jugador. Durante ese ataque, este jugador gana +X a Defensa
Invocación tentacular(X)	Activa	Magia	2 dados poder	Casilla	Requiere LoS	—	Ataque al jugador en casilla objetivo: Impactar X, Daño 2
Invocar a la Marea(X)	Activa	Magia	3 dados poder	Casilla	Requiere LoS; desvío 1	—	Ataque de área (objetivo + adyacentes): Impactar X, Daño 1. Crea Encharcado hasta tu siguiente turno
Ira irracional	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Ataca a todo lo que tenga a su alcance, incluso aliados
Mordisco	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 2. Si el objetivo queda Lesionado como resultado de este ataque, la tirada de lesión del objetivo obtiene +1
Morfología simétrica	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	No tiene laterales ni trasera: todas las casillas adyacentes cuentan como zona de control
Muro(X)	Reactiva	Defensa	2 dados defensa	Propio y aliados	Tras declarar una acción activa rival; afecta al usuario y a aliados en sus laterales; dados ya asignados	—	Durante esa acción, los objetivos afectados ganan +X a Defensa
No-muerto	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Ignora los efectos de Nube de esporas y Oscuridad

Nombre	Tipo	Categoría	Coste	Objetivo	Requisitos / Alcance	Límite	Efectos
Ojo del Abismo(X)	Activa	Magia	2 dados poder	Casilla	Requiere LoS	—	Hasta tu siguiente turno, las casillas bajo Oscuridad no aplican sus penalizadores ni +1 coste de movimiento para tu equipo
Oscuridad abisal(X)	Activa	Magia	2 dados poder	Casilla	—	—	Crea Oscuridad (objetivo + adyacentes) hasta tu siguiente turno
Parada(X)	Reactiva	Defensa	1 dado defensa	Propio	Tras declarar un ataque rival; dados ya asignados	—	Durante ese ataque, reduce el Daño del ataque en X (mínimo 0)
Paso Lateral(X)	Pasiva	Movimiento	0	Propio	Solo desplazamientos laterales; casilla destino libre	X usos/turno	Hasta X veces por turno, puede desplazarse 1 casilla lateral pagando 1 PM (en lugar de 2)
Paso atrás(X)	Reactiva	Movimiento	1 dado movimiento	Propio	Tras declarar un ataque rival. Solo si Impactar final del ataque \leq X. Casilla destino libre y debe ser la casilla adyacente opuesta al atacante	—	Se desplaza 1 casilla a esa casilla opuesta y evita el ataque por completo
Pelea(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 2
Pies Ágiles(X)	Pasiva	Movimiento	0	Propio	Solo suelo	—	Permite X movimientos diagonal/lateral/atrás con coste reducido a 1 (pendiente de texto final exacto)
Protección de Fertilidad(X)	Reactiva	Magia	2 dados poder	Jugador	Tras declarar un ataque rival; dados ya asignados	—	Durante ese ataque, el objetivo gana +X a Resistencia
Proteger(X)	Reactiva	Defensa	1 dado defensa	Propio y aliados	Tras declarar una acción activa rival; afecta a aliados en laterales; dados ya asignados	—	Durante esa acción, +X Defensa y +X Resistencia (usuario y aliados aplicables)
Puñetazo(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Jugador	Objetivo en zona de control	—	Impactar X, Daño 1
Reanimado	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Si sufre Lesión leve puede volver a jugar en la siguiente jugada. Si sufre Lesión moderada o grave no podrá jugar el resto del partido pero podrá jugar el siguiente partido

Nombre	Tipo	Categoría	Coste	Objetivo	Requisitos / Alcance	Límite	Efectos
Regar el campo(X)	Activa	Ataque	1 dado ataque	Casilla	Alcance 3; desvío 1	1 vez/turno	No hace daño. Crea Encharcado en casilla objetivo y adyacentes hasta tu siguiente turno
Regeneración parcial	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	-1 a tiradas de lesión; puede tratar Lesión leve como Inconsciente
Reptar(X)	Activa	Movimiento	0	Propio	—	1 acción de movimiento/turno	X PM. No lateral/atrás. No bonificable
Resistencia(X)	Pasiva	Defensa	0	Propio	—	—	Valor base de Resistencia = X
Saltar(X)	Activa	Movimiento	0	Propio	Origen→destino por aire	1 acción de movimiento/turno	Movimiento por aire con reglas de salto (desvío/aterrizaje/colisiones)
Servidor de Shub Niggurath	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Ignora el penalizador de Nube de esporas
Supervivencia anti-natural(X)	Reactiva	Magia	1 dado poder	Jugador	Reacción a lesión; dados ya asignados	—	-X a la tirada de lesión del objetivo
Tentáculos de sujeción(X)	Activa	Magia	2 dados poder	Jugador	Requiere LoS	—	Ataque: Impactar X, Daño 1. Si impacta y el objetivo no queda Inconsciente o Lesionado, desplaza 1 (dirección elegida)
Volar(X)	Activa	Movimiento	0	Propio	Origen→destino por aire	1 acción de movimiento/turno	Movimiento por aire con reglas de vuelo (desvío/aterrizaje/colisiones)
Vínculo	Pasiva	Rasgo	0	Propio	—	—	Si el Vinculador cae Derribado o abandona el campo, este jugador queda sin control: atacará aleatoriamente a cualquier jugador adyacente. Si no hay adyacentes, se moverá hacia el jugador más cercano e intentará atacarlo. Usará su primer ataque y no necesitará dados de canalización para activarlo