

CAPACIDADES DE CARACTERÍSTICAS A 10+

Resistencia

Capacidades A

1. Estamina Innatural como la opción de historial (correr a ritmo x3 sólo 1 punto de agotamiento cada 60 asaltos).
2. Tolerancia como la opción de historial (el umbral de inconsciencia se fija en el 150% de la vida).
3. Curación al doble de la tasa normal.
4. La Pérdida de Características (debido al +/-1 en la creación del PJ) se corrige, recuperando el punto perdido.
5. Coagulación 1 como el sortilegio, una vez por asalto.

Capacidades B

1. Físico Natural como la opción de historial (coste de Condición Física a la mitad; dado racial sube un rango).
2. Aliviar Dolor 1 como el sortilegio.
3. Reparar Fractura/Cartílago Mayor como el sortilegio de Curandero.
4. Reparar Músculo/Tendón como el sortilegio de Curandero.
5. Preservación como el sortilegio de Clérigo, 1 hora por nivel de duración.
6. Reparar Cortes 1 como el sortilegio.
7. Curación al triple de la tasa normal. (No acumulable con A3)
8. Piel Endurecida a absorción 1 permanentemente.
9. Resistir Veneno/Enfermedad 1 como el sortilegio de canalización.
10. Los aturdimientos de cada golpe son reducidos en un asalto.
11. Puntos de Desarrollo que derivan de la Resistencia x2.

Capacidades C

1. Neutralizar Veneno/Enfermedad como el sortilegio de canalización abierta, usable 5 veces por día.
2. Cancelación Verdadera como el sortilegio de esencia cerrada, usable 5 veces por día.
3. Reparar Vasos Sanguíneos Principales 1 Como el sortilegio de Curandero.
4. Reparación Verdadera de Fractura Mayor como el sortilegio de Curandero.
5. Reparación Verdadera de Músculo/Tendón como el sortilegio de Curandero.
6. Los críticos son reducidos en un nivel de seguridad.
7. Puntos de Desarrollo que derivan de la Resistencia x3.

Capacidades D

1. Neutralizar Veneno/Enfermedad como el sortilegio de canalización abierta, usable un número ilimitado de veces por día (sólo uno mismo).
2. Piel Endurecida a absorción 2 permanentemente.
3. Reparar Vasos Sanguíneos Principales 3 como el sortilegio de Curandero.
4. Regeneración de Huesos como el sortilegio de Curandero.
5. Regeneración de Músculos y Regeneración de Tendones como el sortilegio de Curandero.
6. Los críticos son reducidos en un nivel de seguridad, en dos sí es un F o superior.

Destreza

Capacidades A

1. Facilidad Natural como Armadura como la opción de historial (coste de Armadura a la mitad).
2. Control Corporal como el sortilegio de Nightblade (+5 a maniobras de equilibrio y escapismo).
3. Caer (3m./nivel) como el sortilegio de mentalismo cerrado.
4. Correr por el Borde como el sortilegio de Monje.
5. Los Intervalos de Pifias se dividen a la mitad (redondeando hacia abajo).

Capacidades B

1. Ambidiestro. Todas las armas a 1 mano pueden ser usadas en cualquier mano sin penalización.
2. Las Penalizaciones por Arma Kata son eliminadas (permite pelea con armas improvisadas sin malus).
3. Los Sortilegios de Ataque Elemental Dirigidos pueden ser parados usando la BO de melé y un arma/escudo.
4. Capacidad de Parada Ágil causa que los oponentes resistan Vs nivel del PJ o serán desarmados. El PJ debe usar al menos la mitad de la BO para parar.
5. Puntos de Desarrollo que derivan de Destreza x2.

Capacidades C

1. Habilidades de Alcance (Scope Skill) como la opción de historial (duplica radio y número de blancos).
2. Las Penalizaciones por Ataques Progresivos son reducidas en un 50%.
3. Precisión. Todos los críticos por proyectiles, sortilegios dirigidos o melé se incrementan un nivel de severidad.
4. Pericia. Las tiradas abiertas hacia arriba con bonus de DES son de 91-100.
5. Seguridad. Las tiradas abiertas hacia abajo con bonus de DES son de 01-02.
6. Puntos de Desarrollo que derivan de Destreza x3.

Capacidades D

1. Las Penalizaciones por Ataques Progresivos son reducidas en un 50% (acumulable con C2).
2. Precisión. Todos los críticos por proyectiles, sortilegios dirigidos o melé se incrementan dos niveles de severidad.
3. Bonus Permanente +1 a todas las acciones que requieran DES.
4. Capacidad de Parada Ágil causa que los oponentes resistan Vs nivel del PJ o serán desarmados. El PJ debe usar al menos el 25% de la BO para parar.
5. Pericia. Las tiradas abiertas hacia arriba con bonus de AGI son de 85-100.
6. Seguridad. Las tiradas abiertas hacia abajo con bonus de AGI son 01.

Fuerza de Voluntad

Capacidades A

1. Coraje como el sortilegio de Paladín.
2. Levitación como el sortilegio de esencia cerrada.
3. Meditación 3 como el sortilegio de Shamán.
4. Neutralizar Dolor 50% como el sortilegio de mentalismo abierto.

Capacidades B

1. Frenesi Mejorado: Mientras se está en Furia, la defensa es normal y los críticos son reducidos un nivel. Un 18 es necesario para alcanzar este estado.
2. Voluntad de Hierro: Añade +5 a las TRs Vs sortilegios de influencia mental.
3. Los aturdimientos acumulados de cada golpe son reducidos en un asalto.
4. Concentración 2 como el sortilegio de Monje.
5. Neutralizar Dolor 100% como el sortilegio de mentalismo abierto.
6. Puntos de Desarrollo derivados de Fuerza de Voluntad x2.

Capacidades C

1. No Presencia como el sortilegio de Místico.
2. Hiperfrenesi: como arriba, pero sortilegios instantáneos pueden ser lanzados mientras se esta en Furia, los críticos son reducidos dos niveles, y una tirada de 21 debe ser obtenida.
3. Corazón de Montaña 1 como el sortilegio de Nightblade, usable 1/día.
4. Habilidad Temporal como la opción de historial (duplica duración de hechizos lanzados).
5. Bonus Permanente +2 a las TRs que puedan ser resistidas activamente.
6. Propia Vida Suspendida como el sortilegio de Monje.
7. Puntos de Desarrollo derivados de Fuerza de Voluntad x3.

Capacidades D

1. Corazón de Montaña 1 como el sortilegio de Nightblade, usable 1/día (acumulable con C3)..
2. Los aturdimientos acumulados de cada golpe son reducidos en dos asaltos.
3. Neutralizar Dolor Verdadero como el sortilegio de mentalismo abierto.
4. Bonus Permanente +2 a las TRs que puedan ser resistidas activamente (acumulable con C5).
5. Voluntad de Hierro: Añade +7 a las TRs Vs sortilegios de influencia mental.
6. Control: las habilidades con bonus de FV tienen tiradas abiertas hacia arriba de 91-100, tiradas abiertas hacia abajo de 01-02.

Inteligencia

Capacidades A

1. Juez de Armamento como la opción de historial (determina calidad de un arma o armadura).
2. Detectar Mentiras (50% de probabilidad por mentira).
3. Observación como el sortilegio de mentalismo cerrado.
4. Calcular 2 como el sortilegio de Sabio.
5. Conocimiento como el sortilegio de Mentalista.
6. Precisión: +2 BO Vs una raza.

Capacidades B

1. La Táctica incrementa los grados de bonus en un punto.
2. Correlación como el sortilegio de mentalismo cerrado.
3. Detectar Ilusión como el sortilegio de Monje.
4. Calcular 3 como el sortilegio de Sabio.
5. La Severidad de los Críticos contra una raza se incrementa en un nivel.
6. Puntos de Desarrollo derivados de Inteligencia x2.

Capacidades C

1. Origen de un Pasaje 1 como el sortilegio de Sabio.
2. Los grados de habilidad de Emboscar se incrementan en un 50% y el coste de desarrollo es a la mitad.
3. Conocimiento Verdadero como el sortilegio de Mentalista.
4. Críticos Exterminadores permitidos contra una raza debido a una completa comprensión de esa raza.
5. Puntos de Desarrollo derivados de Inteligencia x3.

Capacidades D

1. Correlación Verdadera como el sortilegio de mentalismo cerrado.
2. Calcular Verdadero como el sortilegio de Sabio.
3. Detectar Mentiras sin probabilidad de fallo.
4. Razonamiento: tiradas abiertas hacia arriba con bonus de RAZ de 85-100.

5. Confianza: tiradas abiertas hacia abajo con bonus de RAZ de 01.

Fuerza

Capacidades A

1. Las penalizaciones mínimas a la maniobra con armadura son a la mitad.
2. Manomartillo como la opción de historial (pelea como maza a una mano).
3. Los Alcances de Proyectiles se incrementan en un 50%.
4. Los críticos causados también producen críticos de Desequilibrio (de 2 grados menos de severidad).
5. Firme Apretón de Manos que permite usar armas a 2 manos en una mano con una penalización de -2. Combo dos armas no es usable cuando se emplea esta capacidad.

Capacidades B

1. Apretón de Manos Mortal que produce críticos de Aplastamiento en el siguiente asalto después de apresar a un blanco.
2. Golpes Potentes: Todos los golpes en melé producen doble daño (no afecta al crítico).
3. Tensador de Arco: Todos los golpes de proyectiles producen doble daño (no afecta al crítico).
4. Levantador: Puedes arrojar objetos como lo haría un gigante, con un alcance de 60 m. La habilidad debe ser desarrollada.

Capacidades C

1. Rompehuesos: El 50% de los golpes hechos con armas contundentes rompen el arma/escudo. Mágicas tienen TR.
2. Complejión Corpulenta que permite la habilidad de usar el peso en los golpes, infringiendo críticos adicionales de Impacto en melé.
3. Los objetos tan duros como el mithril pueden ser doblados/rotos si el objeto falla un TR.
4. Maestro Precisión: El 50% de todos los golpes hechos con un arma de filo tratan la armadura como absorción 1. Las mágicas tienen TR.

Capacidades D

1. Los objetos tan duros como el Eog pueden ser doblados/rotos si el objeto falla un TR.
2. Tensador de Arco: Todos los golpes de proyectiles producen triple daño (no afectan al crítico).
3. Golpes Potentes: Todos los golpes en melé producen triple daño (no afectan al crítico).
4. Maestro Rompehuesos: El 75% de todos los golpes hechos con un arma apropiada tratan la armadura como absorción 1/rompen el arma/escudo. Mágicas tienen TR.
5. Fuerza: las habilidades con bonus de FU tienen tiradas abiertas hacia arriba de 85-100, tiradas abiertas hacia abajo de 01.

Rapidez

Capacidades A

1. Fluidez que añade +1 a todas las BOs o BDS no por la espalda incluyendo BD Vs sortilegios de ataque elemental.
2. Reacciones Relámpago te permite negar 1 asalto de sorpresa o desorientación por combate.
3. Balanceo mueve el crítico 1 localización de todos los críticos recibidos (si se conoce el ataque).
4. Orientación previene al PJ de ser atacado por el flanco/espalda por menos de tres oponentes. (Si se conocen los oponentes).

Capacidades B

1. Fluidez que añade +1 a todas las BOs o BDS no por la espalda incluyendo BD Vs sortilegios de ataque elemental. Acumulativo con A1 para complementarlo.

2. La Defensa Pasiva del oponente puede ser negada un 50% de las veces. Sólo si el oponente posee RAP por debajo de 12.
3. Golpe Anticipado: El PJ gana la iniciativa a su oponente el 25% de las veces.
4. Balanceo mueve el crítico 1 localización de todos los críticos recibidos. (Si se conoce el ataque).

Capacidades C

1. Fluidez que añade +2 a todas las BOs no por la espalda incluyendo BD Vs sortilegios de ataque elemental. No acumulativo con los de arriba.
2. Esquivar 3 como el sortilegio de Monje.
3. Esquivar Sortilegio como el sortilegio de Nightblade.
4. Balanceo mueve 2 la localización de todos los críticos recibidos. (Si se conoce el ataque).

Capacidades D

1. Fluidez que añade +2 a todas las BOs o BDS no por la espalda incluyendo BD Vs sortilegios de ataque elemental. Sólo acumulativo con C1 para complementarlo.
2. Golpe Anticipado: El PJ gana la iniciativa a su oponente el 50% de las veces.
3. Esquivar 5 como el sortilegio de Monje.
4. Velocidad: tiradas abiertas hacia arriba con bonus de RAP de 85-100.
5. Seguridad: tiradas abiertas hacia abajo con bonus de RAP de 01.

Carisma

Capacidades A

1. Mirada de Águila como la opción de historial (sus aliados no huirán mientras él esté bien y a la vista).
2. Sugestión como el sortilegio de esencia cerrada. El blanco gana +3 a resistir.
3. Fusión Mental como el sortilegio de Mentalista.
4. Escudo Mental como el sortilegio de mentalismo abierta.
5. Pensamientos Internos como el sortilegio de Mentalista.
6. Voz Mental 30m. como el sortilegio de Mentalista.
7. Bonus +1 Permanente a todas las habilidades con bonus de CAR.

Capacidades B

1. Mirada de Terror 1 como el sortilegio de Warlock.
2. Agresión como la opción de historial, excepto que se aplica a todas las tiradas de ataque (+1).
3. Muro Interno 5 como el sortilegio de mentalismo cerrado.
4. Aura como la opción de historial (+1 punto de poder).
5. Vida Suspendida (1Hr/nivel) como el sortilegio de Clérigo.
6. Encantar Semejante como el sortilegio de Mentalista. El blanco gana +30 a resistir.
7. Retener Semejante como el sortilegio de Mentalista.
8. Bonus +2 Permanente a todas las habilidades con bonus de CAR.

Capacidades C

1. Inspiraciones 2 como el sortilegio de Paladín.
2. Distorsión Verdadera como el sortilegio de Místico.
3. Controlar Demonios 5 como el sortilegio de Mago Maligno.
4. Amo de Semejante como el sortilegio de Mentalista. El blanco gana +3 a resistir.
5. Puño de Poder: La capacidad para exteriorizar la fuerza mental permite al lanzador simular los efectos del sortilegio de Mentalista *Descarga É* dos veces por día. Alternativamente, puede ser usado como "Rompedor".
6. Bonus +2 Permanente a todas las habilidades con bonus de CAR.
7. Permanente +2 a todas las BDs.

Capacidades D

1. Mirada de Terror 3 como el sortilegio de Warlock.
2. Espejo Mental como el sortilegio de mentalismo cerrado 3 veces por día.
3. Alkar (Aureola) como el sortilegio de canalización abierta.
4. Presencia: tiradas abiertas hacia arriba con bonus de CAR de 85-100.
5. Seguridad: tiradas abiertas hacia abajo con bonus de CAR de 01.

Percepción

Capacidades A

1. Sentido de la Dirección como la opción de historial (conoce la mejor ruta para sus intereses personales).
2. Conocimiento de la Localización Espacial ganas un bonus +5.
3. Bonus Defensivo ganas +1 incluyendo BDs por la espalda.
4. Bonus +1 Permanente a todas las habilidades con bonus de PER.

Capacidades B

1. Despertar como el sortilegio de Monje.
2. Detectar Emboscada como el sortilegio de Montaraz.
3. Canal Abierto (16 Km./nivel) como el sortilegio de Clérigo.
4. Bonus Defensivo ganas +2 incluyendo BDs por la espalda.
5. Bonus +15 Permanente a todas las habilidades con bonus de PER.

Capacidades C

1. Suerte como la opción de historial (+/- 1 a cualquier tirada que afecte al personaje).
2. Danza de Fervor como el sortilegio de Derviche una vez por semana.
3. Bonus Defensivo ganas +2 incluyendo BDs por la espalda.
4. Bonus +20 Permanente a todas las habilidades con bonus de PER.

Capacidades D

1. Canal Abierto Verdadero como el sortilegio de Clérigo.
2. Anticipación de Sortilegio Verdadera como el sortilegio de mentalismo abierto.
3. Anticipación: tiradas abiertas hacia arriba con bonus de PER de 85-100.
4. Seguridad: tiradas abiertas hacia abajo con bonus de PER de 01.