



NOSOLOD20

LO BÁSICO

Las reglas descritas en este apéndice permiten jugar esta campaña sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento. Se ofrecen además, dos posibilidades: utilizar el sistema d20 moderno o el sistema Fudge.

En este texto las reglas de Fudge se han adaptado, aprovechando la flexibilidad de este sistema, para utilizar conceptos propios de d20, simplificando así la convivencia de ambos sistemas de juego y su explicación en los párrafos siguientes.

[ENTRE CORCHETES]

Para marcar la separación de ambos sistemas, se ha adoptado en este libro el uso de corchetes para referirse a términos de Fudge. Así, cuando en el texto aparezca un valor de juego y junto a él otro entre corchetes, el primero corresponderá a las reglas de d20 moderno, mientras que el que se encuentra encerrado en los corchetes será el que debe utilizarse si se emplea el sistema Fudge.

MECÁNICA BÁSICA

Las reglas de d20 moderno utilizan una mecánica única para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que

la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En Fudge tanto los atributos del personaje como las dificultades están expresados en una escala de adjetivos: terrible, pobre, mediocre, normal, bueno, grande, excepcional y legendario. Cuando un personaje trata de realizar una acción, se modifica su nivel en el atributo apropiado con el resultado de una tirada de cuatro dados de Fudge (4dF). Esta tirada consiste en lanzar cuatro dados de seis caras de dos colores distintos: un color para los dados positivos y otro para los negativos. El resultado de la tirada de dados será la diferencia entre el menor de los dados positivos y el menor de los negativos (los otros dados se ignoran). Por ejemplo, una tirada de 3 y 5 en los dados positivos y 4 y 4 en los negativos arroja un resultado de -1 (3 - 4). De este modo el resultado de los dados modifica el nivel del personaje arriba o abajo en la escala para una acción concreta. Ese resultado se compara con la CD de la acción, expresada también en la escala de adjetivos. Si el resultado del personaje es igual o mayor, la acción tiene éxito, fallando en otro caso.

PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento de d20 Moderno o el de Fudge. Los

personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

En el sistema d20 moderno, la media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones “normales” oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

En Fudge la media de las características es Normal. Los valores oscilan entre Terrible y Excepcional, pero los personajes sobrehumanos pueden tener niveles de Legendario +n, donde la n expresa cuantos niveles sobre Excepcional está el personaje. Así Legendario +1 es un nivel por encima de Excepcional, Legendario +2 dos niveles, etc.

Escala Fudge

Terrible
Pobre
Mediocre
Normal
Bueno
Grande
Excepcional
Legendario +1
Legendario +n

Clase y nivel

En d20 moderno se utilizan los conceptos de clase y nivel como arquetipos para construir el personaje. La clase define el tipo de personaje, un punto de partida a partir del cuál construir el personaje. Las diferentes clases hacen énfasis en aspectos distintos del personaje. El nivel mide el grado de desarrollo del personaje, su experiencia: cuanto mayor es el nivel del personaje más poderoso resulta.

Puntos de golpe y salud

En d20 moderno se utilizan puntos de golpe (PG) para indicar la resistencia al daño del personaje y su estado de salud. Cada personaje tiene una determinada cantidad de puntos de golpe determinados por su característica de Constitución, su clase y su nivel. Dicha cantidad se irá viendo reducida a medida que el personaje reciba heridas. Cuando los PG del personaje son 0, este se encuentra herido de gravedad e inconsciente... pudiendo llegar a morir si no recibe asistencia.

En Fudge, en cambio, se emplean niveles de Salud para representar la capacidad del personaje para resistir el daño y su estado físico. Hay cinco categorías de salud diferentes: Rasguño, Herida, Herida grave, Incapacitado y Moribundo. En cada categoría un personaje tiene una serie de casillas o niveles de salud que puede resistir. El número

de casillas depende de la Constitución del personaje.

Daño	Nivel de salud Fudge
1-3	Rasguño
4-6	Herida
7-9	Herida grave
10-12	Incapacitado
13-15	Moribundo
16+	Muerto

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

En d20 moderno, las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en este libro ya incluyen este cálculo. La puntuación en la habilidad es el número de debe añadirse al resultado del dado en las pruebas de la habilidad correspondiente.

En Fudge por su parte, las habilidades se miden en los habituales niveles de Terrible a Excepcional. Cuando un personaje quiere hacer una prueba de la habilidad correspondiente, utilizará el nivel de la misma modificada por 4dF como vimos anteriormente.

Dotes y Talentos

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en el apartado final de este capítulo (página 136). En todo caso, cuando una dote da un modi-

ficador permanente a una puntuación este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

Los talentos son similares a las dotes, excepto porque en d20 moderno se reciben por pertenecer a una determinada clase y nivel.

Poderes

Algunos de los personajes de este libro tienen capacidades sobrehumanas únicas. Cuando es el caso, la mecánica de dichas capacidades se encuentra descrita en las estadísticas de juego del personaje.

Puntos de acción

Los personajes principales (como los de los jugadores) disponen de puntos de acción. Si utilizas el sistema d20 moderno, cada personaje dispone de 5 puntos de acción más la mitad de su nivel. En el sistema Fudge asume que cada personaje tiene 8 puntos de acción.

Los puntos de acción pueden utilizarse de dos maneras:

- Alterar el resultado de una tirada. En d20 moderno el gasto de un punto de acción permite sumar 1d6 al resultado de la tirada. En Fudge, cada punto de acción gastado proporciona un +1 a la tirada.
- Activar el uso de un talento o dote que lo requiera. Algunas dotes o talentos incluyen en su descripción la necesidad de gastar un punto de acción para utilizarlas.

DESARROLLO DEL JUEGO

TIRADAS DE DADOS

Ya sabemos como se realizan las tiradas de dados según el sistema que estemos utilizando. Ahora bien no siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción se importante o la situación sea emocionante es necesaria

una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10 [0]: En el sistema d20 moderno, un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para al acción y ese es su resultado. En Fudge puede hacerse lo mismo eligiendo 0, es decir decidiendo no tirar los dados y utilizando en su lugar el nivel sin modificar del atributo del personaje.

Elegir 20 [+3]: Si utilizas el sistema d20 moderno, un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción. Si utilizas Fudge, el equivalente a este sistema es elegir +3. No puede escogerse un resultado mayor en este sistema.

PRUEBAS DE HABILIDAD

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje y realiza la tirada adecuada según el sistema que estés utilizando. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de alguna acciones que muy posiblemente emprendan los personajes). Si el resultado es igual o mayor que la CD, el personaje tiene éxito en la tarea. En caso contrario falla.

Pruebas enfrentadas: algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin

ser oído. En ambos casos cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada y la CD de su acción es el resultado de la prueba del otro personaje. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba, hasta que uno de los personajes obtenga un resultado mayor.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza la puntuación de la característica para realizar la prueba. En el caso de d20 moderno debe utilizarse el modificador de la característica, no la puntuación en sí, mientras que en Fudge se utiliza el adjetivo de la característica correspondiente del modo normal.

Habilidades no entrenadas: también se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el valor de la característica como se ha descrito anteriormente. En el caso de Fudge, deberás aplicar una penalización de -3 niveles al resultado de la prueba como consecuencia de la falta de entrenamiento.

COMBATE

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

ASALTOS

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos, turnos equivalentes a 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto todos los personajes pueden actuar.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso de 5 pies (un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

ATAQUES

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparece las puntuaciones

que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

Tirada de ataque

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la Defensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

En el sistema d20 moderno un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante). En el sistema Fudge presentado aquí un resultado en los dados de +3 o superior se considera siempre un impacto certero, sin importar tampoco si el total del atacante supera o no la defensa del blanco.

Golpes críticos

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. En el sistema d20 moderno, cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal.

Si utilizas Fudge, un resultado sin modificar en los dados de +4 o +5 se considera automáticamente un impacto crítico, sin necesidad de amenaza ni tirada adicional.

Un impacto crítico causa doble daño.

DAÑO

Con el sistema d20 moderno el daño de los ataques se mide con un código de dados y la salud del personaje con Puntos de Golpe. Si un ataque impacta, haz la tirada de daño correspondiente y resta el resultado obtenido de los PG del blanco. Recuerda que si el impacto fue crítico debes doblar el código de daño antes de hacer la tirada de daño.

Además, si la cantidad de daño producida es mayor al valor de la puntuación de Constitución del blanco, entonces se produce daño masivo. Si el daño masivo no reduce los PG del personaje a menos de 0, este debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) y si falla sus PG se reducen automáticamente a -1.

En Fudge cada ataque tiene un valor de daño al que hay sumar la diferencia entre el resultado de la tirada de ataque y la defensa del blanco para obtener el daño total de ese ataque. Por ejemplo, si la Defensa del blanco es Normal y el atacante obtiene un resultado Grande, recibe un +2 al daño del ataque por los dos niveles en que su tirada supera la Defensa.

Esa cantidad de daño se convierte entonces en un tipo de herida según lo siguiente: de 1 a 3 puntos de daño, Rasguño, de 4 a 6, Herida, de 7 a 9, Herida grave, de 10 a 12, Incapacitado, de 13 a 15, Moribundo y 15 o más, muerte instantánea. Cada personaje tiene unas casillas de salud distribuidas entre los cinco estados de salud previos a la muerte: Rasguño, Herida, Herida grave, Incapacitado y Moribundo. Según el tipo de herida sufrido, el personaje marca la casilla correspondiente. Si las casillas del tipo indicado ya están llenas y el personaje recibe otra herida del mismo tipo (por ejemplo si tiene marcadas todas las casillas de Rasguño porque ya ha sufrido varios de estos y recibes un ataque que te produce otro Rasguño) entonces debe marcarse la siguiente casi-

lla libre por encima. Excepcionalmente, un personaje no puede resultar Incapacitado ni moribundo a causa de un Rasguño, por lo que si sufre daño de este tipo y solo tiene libres las casillas de Incapacitado y Moribundo, el daño simplemente se ignora.

Resistencia al daño: algunos personajes excepcionales tienen Resistencia al Daño (RD). La RD del personaje es una cantidad que se sustrae de cualquier daño que el personaje reciba, pudiendo reducir a 0 el daño sufrido por un ataque.

DEFENSA

La puntuación de Defensa de un personaje es la CD de las acciones de ataque que se realicen contra él. La Defensa del personaje vendrá determinada por su Destreza y otros factores, como su clase y nivel en d20 moderno, protección por armadura, etc.

OPCIONES DE ATAQUE

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones que un personaje puede considerar al atacar:

Ataque completo: algunos personajes tienen la posibilidad de realizar más de un ataque (del mismo tipo) en el mismo asalto. Esto se denomina ataque completo y se considera una acción de asalto completo. Cuando un personaje dispone de varios ataques del mismo tipo, posee varias puntuaciones de ataque en lugar de una sola, por ejemplo +8/+3 [Bueno/Mediocre]. De este modo, con este ataque y utilizando esta acción, el personaje puede atacar tantas veces como puntuaciones de ataque tenga (dos en el ejemplo anterior, una con +8 [Bueno] y otra con +3 [Mediocre]) al mismo o a diferentes objetivos.

Cargar: un personaje puede cargar contra otro para atacarle cuerpo a cuerpo. Cargar es una acción de asalto completo y permite al personaje moverse en línea recta hasta el doble de su velocidad (un

mínimo de 10 pies o 3 metros) y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. En el sistema d20 moderno, un personaje cargando recibe un +2 a su tirada de ataque y un -2 a su puntuación de Defensa. En el sistema Fudge, al cargar, el personaje recibe +1 al ataque y -1 a la Defensa.

Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. En el sistema d20 moderno, un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su Defensa a cambio de un -4 a su ataque. En Fudge, esta misma opción proporciona un +1 a la Defensa y un -2 al ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Con las reglas de d20 moderno, flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado. Esta bonificación es de +1 si se utiliza el sistema Fudge.

TIROS DE SALVACIÓN

Algunos ataques poco usuales permiten que el personaje realice un tiro de salvación para librarse de parte de sus efectos o incluso del todo. Por ejemplo, típicamente una explosión produciría mitad de daño a los que superaran un tiro de salvación de Reflejos con una CD determinada.

Hay tres tipos de tiros de salvación:

Fortaleza: este tiro de salvación se utiliza para resistir efectos que afectan a la vitalidad y la salud, como el daño masivo, los venenos o las enfermedades.

Reflejos: se emplea el tiro de salvación de Reflejos para librarse de ataques en los que la velocidad o la capacidad para ponerse a cubierto sean importantes.

Voluntad: se requiere para ignorar efectos de manipulación mental, tales como hipnosis, lectura mental, manipulación emocional, etc.

Cuando algún ataque especial de los personajes de este libro permite un tiro de salvación se menciona expresamente en el texto, junto con la CD del tiro y el resultado de superarlo.

MOVIMIENTO

Cada personaje tiene una puntuación de velocidad medida en pies (recuerda que tres pies son aproximadamente un metro). La velocidad normal de un humano son 30 pies y esta es la velocidad de casi todos los personajes. En una acción de movimiento, un personaje puede moverse hasta su velocidad normal. Si un personaje opta por hacer dos acciones de movimiento en el asalto, podrá moverse entonces hasta el doble de esa cantidad.

Recuerda que algunas acciones como recoger algo del suelo, coger algo guardado en una mochila y otras similares son acciones de movimiento, pero no implican desplazarse del sitio.

Además de lo dicho, un personaje puede correr como acción de asalto completo, moviendo entonces el cuádruple de su velocidad.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

En una situación de combate, los participantes se mantienen en guardia y alerta a los ataques de los demás participantes, pudiendo aprovechar despistes de estos para tratar de impactarles. Cada personaje tiene un rango de amenaza alrededor suyo de 5 pies (un metro y medio). Si un oponente realiza acciones que le ponen al descubierto dentro del rango de amenaza de un personaje, este puede realizar un ataque de oportunidad.

Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo normal con la puntuación de ataque correspondiente del personaje. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad cada asalto, si se presenta la ocasión.

Hay dos formas en las que un personaje puede provocar un ataque de oportunidad, es decir dar a sus oponentes la oportunidad de atacarle de este modo. La primera es realizando una acción que deje su guardia al descubierto, como buscar un objeto guardado en la mochila, levantarse del suelo, etc. La segunda forma es abandonando el área amenazada por otro personaje, es decir moviéndose fuera de esta. Al hacerlo, el personaje cuya área de amenaza abandonas puede realizar contra ti un ataque de oportunidad.

Esto último puede evitarse de dos formas. Primero mediante la acción de asalto completo retirarse. Esta acción permite a un personaje moverse hasta el doble de su velocidad sin provocar ataque de oportunidad por abandonar un área amenazada. Y segundo: tampoco provoca ataque de oportunidad un personaje cuyo movimiento consiste únicamente en un paso de 5 pies.

SALUD Y MUERTE

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente consecuencias desagradables. En función del sistema utilizado, se aplicarán unas u otras reglas de salud.

En d20 moderno, la salud del personaje se mide mediante sus puntos de golpe (PG):

1 o más PG: mientras el personaje tenga PG positivos el daño sufrido es llevadero y el personaje puede actuar con normalidad.

0 PG: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto y recibe 1 punto de daño después de completarla.

-1 a -9 PG: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada asalto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20). Si falla

pierde otro PG y debe volver a tirar el siguiente asalto. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 20) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD15).

-10 PG: el personaje muere al llegar a este punto.

Por su parte, en Fudge se utiliza un sistema de niveles de salud. Cada personaje tiene una serie de casillas en cada nivel y el estado de salud del personaje se corresponde con el más grave de los estados en los que tenga marcada alguna casilla:

Rasguño: el personaje solo ha sufrido arañazos, heridas cosméticas o contusiones y puede actuar con normalidad.

Herida: el personaje ha recibido una o más heridas. Puede actuar con normalidad pero recibe un -1 a todas sus acciones.

Herida grave: el personaje se encuentra herido de gravedad. Solo puede realizar una acción por asalto de movimiento o estándar (no puede realizar acciones de asalto completo) y recibe un -2 a todas sus acciones.

Incapacitado: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto con un -2 y recibe 1 nivel de daño después de completarla.

Moribundo: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada cinco asaltos debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD Grande). Si falla muere. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD Grande) para

recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD Normal).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

DOTES Y TALENTOS

A continuación se describen las dotes y talentos mencionadas en las fichas de los personajes, tanto jugadores como no jugadores, que aparecen en este libro. Cuando es posible la conversión, se menciona entre corchetes la equivalencia para el sistema Fudge. En otros casos se deja libremente al juicio del DJ el efecto de la dote en esta sistema.

Todas las dotes o talentos que tienen efectos permanentes sobre otras estadísticas (como las que proporcionan bonificadores a determinadas habilidades o cambios en el daño cuerpo a cuerpo) han sido ya tenidas en cuenta al presentar la estadísticas de los personajes de este libro y no deben, por lo tanto, volver a aplicarse.

Acceso ilimitado

El personaje tiene acceso a eventos y lugares a los que otros no pueden aspirar. Esto incluye ser invitado a fiestas VIPs, conseguir entradas privilegiadas para acontecimientos deportivos o espectáculos importantes, etc.

Acrobático

El personaje obtiene un +2 [+1] en todas las tiradas de saltar y Piruetas.

Aguante

El personaje gana un bonificador de +4 [+2] a las siguientes tiradas y salvaciones: las tiradas de Nadar que se hacen cada hora para evitar la fatiga, las tiradas de Constitución para seguir corriendo, las tiradas de Constitución para aguantar la respiración, las tiradas de

Constitución para evitar daño proveniente del hambre y la sed, las tiradas de salvación de Fortaleza para evitar el daño por calor y frío y las tiradas de Fortaleza para resistir asfixia o ahogos.

Además, el personaje puede dormir con armadura puesta sin despertarse fatigado.

Alerta

El personaje obtiene un bonificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Escuchar y Avistar.

Arma viviente

El artista marcial ataca con cualquiera de sus puños independientemente, o incluso con sus codos, rodillas y pies. Esto significa que el artista marcial puede llevar a cabo ataques desarmado incluso con las manos ocupadas y no existe el ataque con la “mano mala” para él.

Además, el artista marcial hace más daño con los ataques desarmados. A primer nivel hace 1d6 [+1] de daño con sus ataques desarmado. A cuarto nivel, el daño aumenta a 1d8 [+2] y a octavo^o nivel aumenta hasta a 1d10 [+3]

Artes marciales de combate

El personaje puede hacer daño letal o no letal a su elección cuando lleve a cabo ataques desarmado. Con un ataque desarmado, el personaje hace un daño letal o no letal (a su elección) igual a 1d4+ su modificador de Fuerza [+1]. Los ataques desarmados del personaje cuentan como si estuviera armado, lo que significa que los oponentes no reciben ataques de oportunidad cuando el personaje les ataca desarmado. El personaje puede atacar desarmado cuando aproveche un ataque de oportunidad contra un oponente.

Sin esta dote, un personaje solo puede hacer 1d3 [0] de daño no letal cuando ataca estando desarmado. Un ataque desarmado suele provocar un ataque de

oportunidad y un combatiente desarmado no suele poder llevar a cabo ataques de oportunidad.

Artes marciales de combate mejoradas

El rango de amenaza de crítico del personaje en los ataques desarmado aumenta a 19-20 [+3 o más].

El rango de amenaza de crítico de un personaje sin esta dote que ataque desarmado es solo de 20 [+4 o más].

Caído del cielo

El modificador de Riqueza del personaje se aumenta en +3. Además, esta dote proporciona un bonificador de +1 a las tiradas de profesión.

Calmado bajo presión

El personaje selecciona un número de habilidades igual a 3 + el modificador de Sabiduría del personaje [4]. Cuando realiza una prueba con una de esas habilidades, el personaje puede elegir 10 [0] aun cuando esté distraído o bajo coacción.

Cautivar

El personaje tiene la capacidad de seducir temporalmente a un objetivo a través del uso de las palabras. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible a un intento de cautivar, debe estar a 30 pies del personaje, debe estar desprevenido o no estar en combate y debe ser capaz de ver, oír y entender al personaje.

Para cautivar a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar una prueba de Carisma (CD 15 [Mediocre]), añadiendo su nivel de Carismático como bonificador [solo con su Carisma en Fudge]. Si esta prueba tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirse.

El objetivo resiste el intento de cautivación realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del personaje + el bonificador de Carisma del héroe

Carismático [El resultado de la tirada del personaje en Fudge]). Si falla, el personaje se convierte en el único enfoque del objetivo. El objetivo no presta atención a ningún otro durante 1 asalto y permanece desprevenido. Este enfoque de la atención del objetivo permite a otros personajes realizar acciones de las cuales el objetivo cautivado no es consciente. El efecto termina inmediatamente si el objetivo es atacado o amenazado.

Un personaje puede concentrarse en mantener cautivado a un objetivo durante asaltos adicionales. Concentra todo su esfuerzo en la tarea, y el objetivo vuelve a realizar una nueva salvación de Voluntad cada asalto. El efecto termina cuando el personaje deja de concentrarse o cuando el objetivo tiene éxito en una salvación. Esta es una aptitud enajenadora.

Chapuzas

El personaje obtiene un +2 [+1] en las pruebas de la habilidad Reparar que se hagan para realizar reparaciones temporales o chapuzas.

Charlatanería

El personaje tiene talento para manejar las palabras cuando intenta embaucar y burlar a otro. Con este talento, aplica su nivel como bonificador de competencia en cualquier prueba de Engañar, Diplomacia o Juegos de azar que el personaje realice mientras intenta mentir, engañar u otra forma de retorcer la verdad [+3].

Cirugía

El personaje puede usar la habilidad Curar Heridas para realizar cirugía sin penalizaciones.

Los personajes sin ésta dote sufren un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de Curar Heridas efectuadas para realizar cirugía.

Combate con dos Armas

Los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen a 2 [-1]

para la mano primaria y 6 [-3] para la mano mala.

Las armas deben ser ambas de cuerpo a cuerpo o de distancia (no se pueden mezclar los tipos).

Competencia con arma cuerpo a cuerpo exótica

Elige un arma cuerpo a cuerpo exótica. El personaje es competente con esa arma en combate.

El personaje realiza ataques con esta arma de modo normal.

Un personaje que usa un arma sin ser competente con ella sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque.

Se puede adquirir esta dote muchas veces. Cada vez que se adquiere la dote, se aplica a un arma exótica cuerpo a cuerpo diferente.

Competencia con armadura ligera

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, el personaje puede añadir el bonificador por equipamiento de la armadura a su Defensa. Además, el penalizador por armadura a las tiradas solo se aplica a tiradas de Equilibrio, Tregar, Escapismo, Escondarse, Saltar, Moverse Silenciosamente y Piruetas.

Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente añade solo el bonificador por equipamiento para no competentes de la armadura a su Defensa. Además, se le aplica el penalizador de la armadura a todas las tiradas que impliquen moverse.

Competencia con armaduras pesadas

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, el personaje puede añadir el bonificador por equipamiento de la armadura a su Defensa. Además, el penalizador por armadura a las tiradas solo se aplica a

tiradas de Equilibrio, Tregar, Escapismo, Escondarse, Saltar, Moverse silenciosamente y Piruetas.

Competencia con armas arcaicas

El personaje no sufre penalizadores al ataque cuando usa armas arcaicas de cualquier tipo.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] por no competente al realizar ataques con armas arcaicas.

Competencia con armas de fuego personales

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal sin penalizador.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque con armas de fuego personales.

Competencia con armas sencillas

El personaje hace las tiradas de ataque con armas sencillas del modo normal.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] al hacer tiradas de ataque con armas sencillas.

Competencia avanzada con armas de fuego

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal ajustada a fuego automático sin penalizador (siempre que el arma tenga opción de ajustarse a fuego automático, por supuesto).

Un personaje sin ésta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque realizados con armas de fuego personales ajustadas a fuego automático.

Confundir

El personaje tiene la capacidad de ofuscar a un objetivo por medio de pura fuerza de personalidad, una sonrisa encantadora y la charlatanería. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible de un intento de confundir, debe estar a 30 pies del personaje y debe ser capaz de ver, oír y entender al personaje.

Para confundir a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar un prueba de Carisma (CD 15 [Normal]), añadiendo su nivel como bonificador [únicamente con su Carisma en Fudge]. Si tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo.

El objetivo resiste el intento de confundir realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del personaje + el bonificador de Carisma del personaje [CD igual al resultado de la tirada del personaje]). Si falla, el objetivo recibe un penalizador -1 en las tiradas de ataque, pruebas de características, pruebas de habilidades y tiros de salvación durante un número de asaltos igual al nivel del personaje.

Este talento puede ser seleccionado varias veces, cada vez empeorando el penalizador de confusión en -1. Esta es una aptitud enajenadora.

Constructor

Elige dos de las siguientes habilidades: Artesanía (química), Artesanía (electrónica), Artesanía (mecánica), y Artesanía (estructural). El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas con esas habilidades.

El personaje puede coger esta dote dos veces. La segunda vez debe elegir las dos habilidades que no eligiera la primera vez.

Construir robot

El personaje obtiene la habilidad de construir pequeños robots que le sirvan para espiar o realizar acciones a distancia.

Coordinar

El personaje tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Cuando el personaje puede dedicar un asalto completo a dirigir a sus aliados y realiza una prueba de Carisma (CD 10 [Terrible]), proporciona a todos sus aliados dentro de 30 pies un bonificador +1 [+1] en sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad. El bonifi-

cador dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del personaje [1d6 asaltos].

El personaje puede coordinar un número de aliados igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo (hasta un mínimo de 1 aliado) [3].

Culto

Elige dos habilidades de Saber. El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas con esas habilidades.

Un personaje puede elegir esta dote hasta siete veces. Cada vez, el personaje elige dos habilidades de Saber nuevas.

De fiar

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Diplomacia y Conseguir Información

Despierto

El personaje es intuitivamente consciente de su alrededor. El personaje añade su salvación base de Voluntad [+2] a las pruebas de Escuchar o Avistar para evitar la sorpresa.

Disparo a bocajarro

El personaje obtiene un bonificador +1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 30 pies de él.

Don curativo

El personaje tiene un don para las artes curativas. El personaje recibe un bonificador +2 [+1] a todas las pruebas de la habilidad Curar heridas.

Empatía

El personaje tiene un don para ser sensible a los sentimientos y los pensamientos de otros sin tener esos sentimientos y pensamientos comunicados de ninguna manera objetivamente explícita. Este talento innato proporciona un bonificador en las pruebas que implican habilidades de interacción (Engañar, Diplomacia, Trato con animales, Intimidar, Interpretar y Averiguar intenciones), siempre que el personaje pase al

menos 1 minuto observando a su objetivo antes de hacer la prueba de habilidad. El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

Encanto

El personaje recibe un bonificador de competencia en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido (algunos personajes encantan a miembros del sexo opuesto, otros a miembros del mismo sexo). El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

Un personaje solo puede encantar a personajes del DJ con actitud de indiferente o mejor. El bonificador de encanto no se puede usar contra personajes que son malintencionados u hostiles.

Este talento se puede elegir más de una vez (para el otro sexo).

Énfasis en una habilidad

El personaje elige una única habilidad y recibe un bonificador +3 [+2] en todas las pruebas con esa habilidad. Este bonificador no permite al personaje realizar pruebas de habilidades que requieren entrenamiento si el personaje no tiene rangos en esa habilidad.

Engañoso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse.

Erudito

Selecciona una de las habilidades listadas en el siguiente párrafo. El personaje debe poseer rangos en la habilidad si ésta requiere entrenamiento. El personaje añade un bonificador igual a su nivel [+3] cuando realiza pruebas con esta habilidad. El personaje puede elegir este talento varias veces; cada vez se aplica a una habilidad diferente.

Informática, Artesanía (cualquier habilidad única), Descifrar escritura, Demoliciones, Inutilizar mecanismo,

Falsificar, Descubrir, Saber (cualquier habilidad única), Navegar, Reparar, Investigar, Buscar.

Esfuerzo extremo

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [+1] en la prueba.

Esfuerzo extremo mejorado

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [+1] que se apila con el bonificador proporcionado por esfuerzo extremo (total +4 [+2]).

Esfuerzo extremo avanzado

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [1] que se apila con los bonificadores proporcionados por esfuerzo extremo y esfuerzo extremo mejorado (total +6 [+3]).

Esquiva

Durante la acción del personaje, designa a un oponente y recibe un bonificador de Esquiva de +1 [+1] a su Defensa contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra él. El personaje puede elegir un nuevo oponente en cada acción.

Esquiva asombrosa 1

El personaje retiene su bonificador de Destreza a la Defensa sin importar si es cogido por sorpresa o golpeado por un atacante escondido (aún pierde su bonificador de Destreza a la Defensa si está inmovilizado).

Esquiva asombrosa 2

El personaje ya no puede ser flanqueado; puede reaccionar ante los oponentes de lados opuestos a él tan fácilmente como puede reaccionar a un solo atacante.

Evasión

Si el personaje se expone a cualquier efecto que normalmente permita al personaje intentar un tiro de salvación de Reflejos para recibir la mitad de daño, no sufre daño si realiza el tiro de salvación con éxito. La evasión solo puede usarse

cuando se porta armadura ligera o no se lleva armadura.

Experto en vehículos

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a las tiradas de Conducir y Pilotar.

Experto médico

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Artesanía (farmacéutica) y de Curar heridas.

Explotar debilidad

Después de 1 asalto de combate, el personaje puede designar un oponente e intentar encontrar formas de ganar ventaja usando el cerebro contra el músculo. El personaje usa una acción de movimiento y realiza una prueba de Inteligencia (CD 15 [Normal]) con un bonificador igual a su nivel [solo con su Inteligencia en Fudge]. Si la prueba tiene éxito, el resto del combate el personaje utiliza su bonificador de Inteligencia en lugar del bonificador de Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque ya que el personaje encuentra formas de pensar rápido acerca de su oponente y advertir debilidades en su estilo de combate.

Fama

La reputación del personaje aumenta en +3.

Favor

El personaje tiene la capacidad de adquirir ayudas menores de cualquiera que conozca. Realizando una prueba de favor, un personaje puede ganar información importante sin perder el tiempo y sin la molestia de hacer muchas indagaciones. Los favores también pueden usarse para adquirir el préstamo de equipo o documentos, o para recibir otra asistencia menor en el transcurso de una aventura.

Un personaje paga 1 punto de acción para activar este talento. Para realizar una prueba de favor, haz la tirada y añade el bonificador de favor del personaje, igual a su nivel [+3]. El DJ estable-

ce la CD basada en el alcance del favor solicitado. La CD varía desde 10 [Terrible] por un favor sencillo o hasta tan alto como 30 [Legendario +4] para favores formidables y altamente peligrosos, costosos o ilegales. Un personaje no puede elegir 10 [0] o 20 [+3] en esta prueba, ni puede reintentar la prueba para el mismo (o virtualmente el mismo) favor.

El DJ debería controlar cuidadosamente el uso de favores del personaje para asegurarse de que no se abusa de esta capacidad.

Fe

El personaje tiene mucha fe. Esto podría ser fe en sí mismo, en un poder superior, o en ambos. Esta firme creencia permite al personaje añadir su modificador de Sabiduría a la tirada de dado siempre que el personaje pague 1 punto de acción para mejorar el resultado de una tirada de ataque, prueba de habilidad, tiro de salvación o prueba de característica [En Fudge recibe +2 a la tirada por punto de acción en lugar del habitual +1].

Golpe cuerpo a cuerpo

El personaje recibe un bonificador de +1 [+1] en el daño cuerpo a cuerpo.

Golpe cuerpo a cuerpo avanzado

El personaje recibe un bonificador de +1 [+1] adicional en el daño cuerpo a cuerpo (total +3 [+2]).

Ignorar dureza avanzado

El personaje ignora 6 puntos de la dureza de un objeto.

Inspiración mayor

El personaje puede inspirar a sus aliados hasta mayores extremos, apoyándolos y mejorando sus oportunidades de éxito. Un aliado debe escuchar y observar al personaje durante un asalto completo para que la inspiración mayor influya, y el personaje debe realizar una prueba de Carisma (CD 10 [Terrible]). El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del personaje [1d6].

Un aliado inspirado gana un bonificador adicional +1 [+1] de moral en los tiros de salvación, tiradas de ataque y de daño, que se apilan con el bonificador de inspiración para un total de bonificador +3 [+2] de moral.

Un personaje no puede inspirarse a sí mismo. El personaje puede inspirar a un número de aliados igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo (hasta un mínimo de 1 aliado) [2].

Intuición

El personaje tiene una capacidad innata para sentir perturbaciones en el aire. El personaje puede realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 15 [Mediocre]). En una salvación con éxito, el personaje tiene una corazonada de que todo está bien, o el héroe adquiere un mal sentimiento acerca de la situación específica, basada en la mejor conjetura del DJ relacionada con las circunstancias. Este talento es utilizable un número de veces por día igual al nivel del personaje [4].

Lingüista

Con este talento, el personaje se vuelve un maestro lingüista. Siempre que el personaje encuentre un nuevo idioma que no conozca, tanto hablado como escrito, puede realizar una prueba de Inteligencia para determinar si puede entenderlo. La prueba se realiza con un bonificador igual al nivel del personaje [+3]. Para un idioma escrito, el bonificador se aplica a la prueba de Descifrar escritura.

La CD de la prueba depende de la situación: CD 15 [Normal] si el idioma está en el mismo grupo que un idioma que tiene el personaje como habilidad de Leer/Escribir Idioma o Hablar Idioma; CD 20 [Grande] si el idioma no está relacionado con ningún otro idioma que el personaje conozca; y CD 25 [Legendario +1] si el idioma es antiguo o único. Con esta capacidad especial, un personaje puede rebuscar suficiente significado de

la conversación o documento para hallar el mensaje básico, pero esta capacidad de ninguna manera simula realmente ser capaz de conversar o leer y escribir fluidamente en el idioma dado.

Una única prueba cubre aproximadamente un minuto de conversación o una página de un documento.

Manitas

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Artesanía (Mecánica) y Reparar.

Mano curativa 1

La capacidad del personaje para restaurar daño con un equipo médico o practicar cirugía con instrumental quirúrgico se incrementa en +2 puntos de golpe [+1 nivel de salud].

Mano curativa 2

La capacidad del personaje para restaurar daño con un equipo médico o practicar cirugía con instrumental quirúrgico se incrementa en +2 puntos de golpe [+1 nivel de salud], lo cual se apila con mano curativa 1 para un total de +4 puntos de golpe [+2 niveles de salud].

Máquina excepcional

Gastando un punto de acción y superando una prueba de Artesanía (mecánica o electrónica según corresponda a la naturaleza la máquina) el personaje puede mejorar temporalmente el rendimiento de una máquina. Se requiere una hora de trabajo para realizar las modificaciones y se corre el riesgo de estropear la máquina a resultas de estas. La CD de la prueba depende del tipo de modificación que el personaje quiera hacer, es decir del bonificador que se quiere proporcionar a las características de la máquina, pero será 15 [Mediocre] o mayor. El efecto de la modificación será el nivel del personaje en minutos [5 minutos]. Pasado ese tiempo hay un 50% de posibilidades de que la máquina quede estropeada y

requiera reparaciones antes de funcionar normalmente.

Meticuloso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en sus tiradas de Falsificar y Buscar.

Ocultar información

El personaje es un mentiroso consumado. Puede añadir su nivel [+4] siempre que se enfrente a una prueba de Averiguar intenciones.

Pelea

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un bonificador por competencia de +1 [+1] a las tiradas de ataque y hace un daño no letal igual a 1d6 + su modificador de fuerza [+1].

Los ataques desarmados hacen normalmente un daño no letal de 1d3 + el modificador de fuerza [0].

Pelea mejorada

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un bonificador por competencia de +2 [+1] a sus tiradas de ataque y hace un daño no letal igual a 1d8 + su modificador de fuerza [+2].

Los ataques desarmados hacen normalmente un daño no letal de 1d3 + el modificador de fuerza [0].

Pericia en combate

Cuando el personaje lleva a cabo una acción de ataque o un ataque de asalto completo en cuerpo a cuerpo, puede asignarse un penalizador de hasta -5 [-3] a la tirada de ataque a cambio de añadirse el mismo número (hasta +5 [+3]) a la Defensa. Este número no puede ser mayor que su ataque base [sin límite en Fudge]. Los cambios a las tiradas de ataque y la defensa duran hasta su siguiente acción. El bonificador a la defensa que obtiene el personaje es un bonificador de esquiva, por lo que se apila con los demás modificadores de esquiva que pueda tener y queda negado por situacio-

nes que nieguen los modificadores de esquiva.

Un personaje sin esta dote puede luchar defensivamente cuando lleva a cabo acciones de ataque o ataques de asalto completo en cuerpo a cuerpo asignándose un penalizador de -4 [-2] a la tirada de ataque a cambio de un +2 [+1] por esquiva a la Defensa.

Permanecer consciente

El personaje gana la capacidad de continuar realizando acciones cuando de otra manera se consideraría inconsciente y moribundo. Cuando los puntos de golpe del personaje alcanzan -1 [Moribundo], este puede actuar como si estuviese incapacitado [Incapacitado], haciendo o una acción de ataque o una acción de movimiento cada asalto hasta que el personaje alcance los -10 puntos de golpe (y muera) o los puntos de golpe del personaje suban a 1 o más. El personaje puede elegir sucumbir a la inconsciencia si piensa que haciéndolo puede prevenirle de sufrir más daño.

Poco conocido

Reduce la Reputación del personaje en 3 puntos.

Presencia amedrentadora

Cuando el personaje usa esta dote, todos los oponentes dentro de un radio de 10 pies que tengan nivel inferior al del personaje deben hacer una tirada de Voluntad (CD 10 + $\frac{1}{2}$ del nivel del personaje + el modificador de Carisma del personaje [CD igual al Carisma del personaje]). Un oponente que falle su tirada está estremecido, recibiendo un penalizador de -2 [-1] a las tiradas de ataque, salvaciones y tiradas de habilidad durante un número de turnos igual a 1d6 + el modificador de carisma del personaje [1d6 turnos]. El personaje puede usar esta dote una vez por turno como una acción gratuita.

Una tirada de salvación con éxito significa que el oponente es inmune al uso de esta dote por parte del personaje durante 24 horas. Esta dote no afecta a criaturas con una inteligencia de 3 o menor.

Si el personaje tiene la dote de Fama la CD de la tirada de salvación de Voluntad se aumenta en 5 [3].

Prestar ayuda mejorado

El bonificador del personaje en intentos de ayudar a otro se incrementa en +1 [+1] en una prueba de prestar ayuda con éxito. Este talento puede ser seleccionado varias veces, cada vez incrementando el bonificador en +1 [+1].

Provocar

El personaje tiene la capacidad de desconcertar temporalmente a un objetivo mediante el uso de insultos. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible a una provocación, debe estar a 30 pies del personaje y debe ser capaz de oír y entender al personaje.

Para provocar a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar una prueba de Carisma (CD 15 [Normal]), añadiendo su nivel como bonificador [+3]. Si tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo.

El objetivo resiste la provocación realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del personaje + el bonificador de Carisma del personaje [CD igual al resultado de la tirada]). Si falla, el objetivo queda atontado (incapaz de actuar, pero puede defenderse normalmente) durante 1 asalto.

Una provocación puede jugarse en un oponente cualquier número de veces. Esta es una aptitud enajenadora.

Puñetazo aplastante

Al hacer su primer ataque desarmado contra un oponente sorprendido, trata

un ataque con éxito siempre como un golpe crítico. Este daño es daño no letal.

Incluso si el personaje tiene la habilidad de hacer daño letal en sus ataques desarmados, el daño de un puñetazo aplastante siempre es daño no letal.

Rastrear

Encontrar un rastro o seguirlo durante una milla requiere una tirada de Supervivencia. El personaje debe hacer otra tirada de supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir o las circunstancias para seguirlo se compliquen.

El personaje se mueve a la mitad de su velocidad normal (o a su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -5 [-3] o al doble de su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -20 [-10]). La CD depende de la superficie y las circunstancias.

Si el personaje falla la tirada de supervivencia pasada una hora, puede volver a intentarlo tras una hora (en el exterior) o 10 minutos (en interiores) de buscar.

Un personaje sin esta dote puede buscar rastros con tiradas de Supervivencia, pero solo puede seguir rastros con una CD de 10 [Terrible] o menos. Un personaje puede usar la habilidad de Buscar para hallar huellas individuales, pero no puede seguir rastros usando esta habilidad.

Reaccionar primero

Siempre que el personaje se encuentre involucrado en una negociación previa a un conflicto, tiene la capacidad de actuar antes de la otra parte si esta decide comenzar las hostilidades. El personaje recibe una acción estándar o de movimiento previa a la resolución de iniciativa si durante una negociación el otro bando decide dejar las palabras y pasar a la acción.

Reducción de daño 1/-

El personaje ignora un punto de daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Reducción de daño 2/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total de RD 2/-).

Reducción de daño 3/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total RD 3/-).

Reflejos rápidos

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a sus tiradas de salvación de Reflejos.

Renovar fuerzas

El personaje puede gastar un punto de acción para ganar un segundo aliento. Cuando el personaje hace esto, recupera un número de puntos de golpe igual a su modificador de Constitución [2 niveles de salud]. Este talento no incrementa los puntos de golpe del personaje por encima del total normal del personaje.

Robusto

El personaje se vuelve especialmente robusto, ganando un número de puntos de golpe igual a su nivel tan pronto como selecciona este talento. Por tanto, el personaje gana +1 puntos de golpe con cada nivel que gana.

Rodar a la defensiva

El personaje puede rodar con un ataque potencialmente letal para sufrir menos daño. Cuando el personaje sería reducido a 0 puntos de golpe o menos [nivel de salud incapacitado o peor] por daño en un combate (de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia), puede intentar rodar.

Un personaje emplea un punto de acción para usar este talento. Una vez que el punto es pagado, el personaje realiza un tiro de salvación de Reflejos (CD igual al daño sufrido [CD igual a los niveles de

salud del ataque]). Si la salvación tiene éxito, solo sufre la mitad de daño. El personaje debe ser capaz de reaccionar al ataque para utilizar el talento: si el personaje es inmovilizado, no puede usarlo.

Sigiloso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Esconderse y Moverse Silenciosamente.

Soltura con arma

Elige un arma específica. Un personaje puede elegir ataque desarmado o un ataque de presa en lo que a esta dote se refiere al elegir el arma.

El personaje gana un bonificador de +1 [+1] a todas las tiradas de ataque que efectúe con éste arma.

Un personaje puede ganar esta dote múltiples veces. Cada vez que elija la dote, debe elegir un arma diferente.

Sutileza con arma

Elige un arma de cuerpo a cuerpo ligera. Un personaje puede elegir ataque desarmado o ataques de presa como si fueran un arma al escoger esta dote.

El personaje puede usar su modificador de Destreza en lugar de el de fuerza cuando hace ataques con este arma.

Un personaje puede elegir esta dote múltiples veces, pero cada vez debe elegir un arma diferente.

Voluntad de hierro

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Voluntad.

Vigor

El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal. Por tanto, el personaje recupera 2 puntos de golpe por nivel de personaje por noche de descanso, 2 puntos de daño temporal de característica por noche de descanso y se levanta en la mitad del tiempo normal después de caer inconsciente.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are

Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.