Virtudes de Lethal Formula

Capacidades extraordinarias para Classic, LF100 y Sport

Un golpe que atraviesa una guardia, una carrera por el techo o un presentimiento que salva a la compañía: las virtudes dan al personaje capacidades propias al llevar un atributo secundario a 10, 11 o 12. Se usan con el reglamento básico de la edición elegida. Sport resuelve sus reglas como LF100; el grupo acuerda antes qué poderes admite su ambientación.

Elegir una virtud

Al alcanzar 10 elige una A de ese atributo; al alcanzar 11 añade una B; al alcanzar 12 añade una C. Hay cuatro opciones por umbral. Conserva las anteriores y puedes elegir cualquier opción del nuevo umbral, sin exigir una virtud previa concreta.

El CAP racial marca el límite: CAP 10 permite A; CAP 11, A y B; CAP 12, A, B y C. Las virtudes no elevan ese CAP. Si comienza con 11 o 12, elige también los umbrales inferiores. Aumentos temporales y atributos principales calculados como medias no conceden elecciones.

Anota atributo, umbral, código, nombre y efecto. Cada umbral concede una única elección: perder y recuperar su valor no permite elegir de nuevo. Si un descenso permanente lo deja por debajo del requisito, suspende el efecto hasta recuperarlo; un malus temporal no lo suspende.

Encontrar el atributo

Atributo	Qué ofrece
FU Fuerza	Daño, dominio del espacio y proezas físicas
CO Constitución	Resistencia, curación y protección corporal
AG Agilidad	Movilidad, técnica y aprendizaje
RA Rapidez	Guardia, iniciativa y ritmo de combate
FV Fuerza de Voluntad	Entereza, furia y dominio de sí
CA Carisma	Influencia, apoyo y presencia
EM Empatía	Vínculos, magia y cuidado
IN Intuición	Sueños, búsqueda y anticipación
PE Percepción	Vigilancia, observación y coordinación
RZ Razón	Investigación, conocimiento y táctica

Dos ediciones y un catálogo

+3/+15% significa +3 en Classic y +15 puntos de Objetivo en LF100/Sport. PV, daño, PP, PD, estorbo, distancias y grados de crítico conservan sus unidades. Classic mantiene su bono normal de atributos, máximo +5; una prueba directa de atributo suma su valor completo al dado objetivo. LF100/Sport conserva sus fórmulas normales.

El catálogo ordinario termina tras Razón. El anexo reúne 45 concesiones excepcionales para el DJ: sólo se adquieren por un motivo acordado, sin umbral automático 13 ni aumento de CAP. Pueden usarse sin poseer la versión menor.

Usar las capacidades

Acciones y duración

Una pasiva actúa sin gasto. MAY, MOV, MEN y REA consumen las acciones del básico; cada capacidad activa se usa como máximo una vez por asalto. Una acción comprometida o gastada no vuelve a estar disponible para otro efecto. Las virtudes conservan alcance, percepción, equipo, agotamiento y demás condiciones normales salvo excepción expresa.

Una capacidad de duración determinada se activa una sola vez y dura el plazo indicado. Mantenerla sólo cuesta acciones si lo dice. Los plazos de preparación y tratamiento no son duraciones. Un efecto sobre varias personas afecta sólo a los blancos elegidos al activarlo, salvo indicación contraria.

Usos diarios: se recuperan con el descanso completo del básico, nunca más de una vez cada 24 horas. Por descanso exige ese mismo reposo. Por combate: termina el encuentro y pasan diez minutos de reposo; dividir artificialmente una lucha no recupera usos. Activar consume acciones, recursos y uso aunque la prueba falle o el blanco resista. Recuperar PV nunca supera el máximo del paciente.

Una virtud conserva rangos, especializaciones y máximos, y no da acciones adicionales salvo que lo diga. Las capacidades innatas no enseñan hechizos ni gastan PP salvo coste expreso. Un ataque con Hechizos dirigidos usa su habilidad y pifia, sin lanzamiento ni FR; los hechizos aprendidos conservan sus reglas mágicas completas.

Resistir un efecto

El nivel del usuario es el NA de la virtud. Las criaturas usan la TR de magia, miedo o afección indicada, con sus bonos normales. Un voluntario puede aceptar un beneficio sin TR; una maldición o afección que lo perjudique no renuncia por él a su propia resistencia.

Resistencia propia de un efecto o pieza mágica: usa su nivel como nivel defensor. Classic tira 3Do10 +3 contra 9 + (NA - nivel defensor)/3. LF100/Sport tira contra 50% + 5 x (nivel defensor - NA). Se aplican explosión y fallos automáticos del básico. A igual nivel resiste el 50% en ambas ediciones. El DJ fija niveles desconocidos antes de tirar.

Una pieza mágica puede usar en cambio el nivel y la TR de magia de su portador consciente: éste elige antes del intento. Maldiciones y afecciones usan siempre su nivel propio. Una resistencia superada impide ese intento. Los límites por persona, efecto o afección se comparten entre usuarios de la misma capacidad; los usos diarios generales pertenecen a cada usuario.

Resistencia de purga usa la resistencia propia. Una misma afección sobre una persona hace como máximo una resistencia de purga al día, compartida por todas estas virtudes y usuarios. Una nueva exposición tras curarse crea otra afección. Suspender un efecto detiene sus malus y nuevas consecuencias durante el plazo indicado; no cura PV ni lesiones ya causadas. Al vencer el plazo, lo que siga activo vuelve a manifestarse.

Impulso e iniciativa

Si posee una virtud de impulso, tira una vez 1D100 al comenzar el asalto, antes de actuar. Ese resultado vale para todas sus virtudes de impulso y ataques del asalto: 01-50 activa ordinarias; 01-75, superiores. Elige el rival de una delantera antes de tirar. Cada personaje usa su propio impulso.

La INI base se obtiene al comenzar el combate con equipo y modificadores persistentes. Las delanteras usan esa base, no una INI ya adelantada; así no encadenan cambios de orden. Cada personaje conserva un turno por asalto y los empates del básico.

Resolver bonos y críticos

Defensas y tiradas

Classic suma bonos de defensa a sus valores fijos; no tira para defenderse. Un bono exclusivo a Esquivar no mejora Parar o Bloquear. LF100/Sport suma al Objetivo de la defensa activa. Un bono a DP aumenta también el malus de Esquiva instintiva cuando corresponda, sin aplicar el mismo bono dos veces al mismo ataque.

Seguridad: Classic sólo triple 1 original es pifia de la habilidad citada; LF100/Sport sólo 00. Conserva los fallos automáticos y ordinarios. Pericia: el dado objetivo Classic explota con 9 o 10 una vez; LF100/Sport trata como críticos los éxitos terminados en 9 o 0, además de los dobles del básico. Pericia superior amplía a 8-10 o finales 8, 9 y 0. No se aplica a tablas ni lanzamiento mágico.

Pericia y Seguridad son los efectos definidos aquí, distintos de las especializaciones por rangos. En Esquivar Classic se usan las contrapartidas fijas descritas en Velocidad y Seguridad veloz. Cada edición conserva sus probabilidades propias.

Acumulación

Bonos de virtudes distintas se suman salvo sustitución expresa. Una misma virtud repetida, o sus versiones que la sustituyan, no se acumula. Entre absorciones innatas se usa la mayor, sumable a armadura. Entre descuentos de virtudes sobre una compra se usa el mayor: se aplica al coste vigente, redondeando arriba y con mínimo 1 PD.

Los PD extra se reciben al ganar niveles posteriores y pasan al saldo ordinario: pueden pagar habilidades, atributos o aprendizaje según el básico, con sus CAP, costes y límites. Se pueden guardar. No son retroactivos; perder y recuperar el umbral no concede otra vez lo ya recibido.

Una tirada se repite como máximo una vez y conserva el segundo resultado. Por defecto no se repiten tablas; Hilo del destino lo permite expresamente para una tirada de crítico. Si una virtud y una especialización cambian localización, elige uno de esos cambios antes de resolverla.

Orden del daño y los críticos

1. Calcula daño, penetración y absorción con el básico. Obtén sus críticos originales antes de multiplicar daño por una virtud. Multiplica sólo el daño directo a PV, después de absorción; conserva aparte daños de tablas, hemorragias y efectos periódicos. Si coinciden multiplicadores de virtud, aplica el mayor.

2. Crea adicionales desde el grado original del principal y su localización. Aplica la diferencia de grados de la virtud y luego el máximo E; por debajo de A no nace. Cada virtud produce como máximo uno por impacto. Los adicionales no generan nuevas copias.

3. Suma mejoras ofensivas aplicables al grado completo, máximo J. Una mejora de todos los críticos propios afecta a principal y adicionales; una del principal sólo a éste. Las versiones superiores que sustituyen a otra no se suman a ella.

4. Reduce cada grado completo con la reducción racial aplicable, la mayor de virtudes y la mayor de equipo. Por debajo de A se elimina. Después descompón F=A+E, G=B+E, H=C+E, I=D+E, J=E+E. No repitas mejoras ni protecciones sobre esos componentes.

Ejemplo: daño 20 frente a absorción 6 deja 14 PV y crítico B. Golpes potentes causa 28 PV y mantiene B. Peso en el golpe añadiría otro B. Si una protección racial y una de virtud reducen un grado cada una, eliminan ambos B; el daño directo permanece.

1. Fuerza



FU · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Elige entre daño sostenido, control del combate y proezas que cambian el terreno.

Atributo 10

FU-A1 Armadura llevadera. Pasiva. Divide por dos el estorbo final de la armadura, incluidos sus mínimos, después de FU y Armadura; redondea abajo. No reduce estorbo de escudo o exceso de carga.

FU-A2 Puños de hierro. Pasiva. Sus golpes desarmados usan Pelea con el daño y crítico de una maza a una mano. Conservan el alcance y las condiciones de un ataque desarmado; no son armas a efectos de Parar.

FU-A3 Proyectiles de largo alcance. Pasiva. Aumenta 50% todas las bandas de distancia de arcos y arrojadizas impulsados por su fuerza. No modifica daño, recarga, ballestas, armas de fuego ni magia.

FU-A4 Golpe desequilibrante. Pasiva. Cuando un impacto físico cause crítico, añade uno de Desequilibrio dos grados menor, en la misma localización. Si baja de A, no lo produce.

Atributo 11

FU-B1 Carga de ariete. MOV+MAY. Carga contra hasta tres enemigos contiguos en su recorrido. Compara una misma tirada combinada de Carga con cada defensa y resuelve por separado daño y críticos de Carga. Cada blanco impactado retrocede una casilla por una ruta libre elegida por el atacante; si no puede retroceder, queda Derribado.

FU-B2 Golpes potentes. Pasiva. Duplica el daño a PV de todos los impactos cuerpo a cuerpo después de absorción. Calcula sus críticos antes de duplicar; no multiplica hemorragias, venenos o daño periódico.

FU-B3 Tensador de arco. Pasiva. Duplica el daño a PV de arcos y arrojadizas impulsados por su fuerza después de absorción, sin modificar sus críticos. No afecta ballestas, armas de fuego ni magia.

FU-B4 Lanzamiento de gigante. MAY. Con al menos un rango de Arrojadizas lanza hasta 100 kg a 60 m: ataque de Arrojadizas, DDD + FU, Aplastamiento, FP 0. Un objeto de 20 kg o más añade un grado al crítico principal y derriba al blanco si impacta. Puede lanzar objetos; para lanzar a un ser que se resista debe inmovilizarlo antes.

Atributo 12

FU-C1 Fuerza de titán. Pasiva. Multiplica por diez su capacidad personal de carga; armaduras y escudos conservan su estorbo propio. Una vez por asalto, un impacto cuerpo a cuerpo que genere crítico antes de protecciones puede desplazar hasta tres casillas por una ruta libre y derribar a un blanco de hasta FU × 50 kg, conservando daño y críticos. Sustituye otros empujes de ese impacto; no requiere otra tirada ni gasto adicional de acciones o EXT, y no activa Trabar.

FU-C2 Peso en el golpe. Pasiva. Cada impacto cuerpo a cuerpo que cause crítico añade Aplastamiento del mismo grado original y localización.

FU-C3 Abollar la armadura. Cada impacto físico que genere un crítico antes de protecciones reduce en 2 la absorción base de la armadura, mínimo 0, hasta reparación. Una vez por asalto, en lugar de abollar la armadura puede reducir en 1/5% el bono defensivo del arma o escudo usados contra ese impacto, mínimo 0, hasta reparación. Equipo mágico hace resistencia propia por pieza afectada.

FU-C4 Abrir la protección. En un asalto de impulso 01-50, sus ataques con filo tratan la absorción de armadura como 1 si era mayor. Equipo mágico puede impedirlo mediante TR por ataque. No modifica otras fuentes de absorción.

2. Constitución



CO · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Puedes resistir el castigo, tratar heridas o proteger a otros con tu propio vigor.

Atributo 10

CO-A1 Resistencia de fondo. Pasiva. Puede correr hasta tres veces su MB por MOV sobre suelo transitable, consumiendo 1 EXT por cada 60 asaltos dedicados sólo a correr. Combate, esprintar con cargas, obstáculos y otras acciones conservan su gasto normal.

CO-A2 Tolerancia. Pasiva. Permanece consciente hasta PV negativos iguales al 50% de sus PV máximos, salvo muerte, shock u otra causa. No elimina malus ni sana daño.

CO-A3 Recuperación vigorosa. El tiempo ordinario de curación de lesiones se divide por dos después de aplicar CO. Durante un descanso completo recupera además PV iguales a CO, hasta su máximo, aparte de la curación normal.

CO-A4 Coagulación. MEN, una vez por asalto. Reduce en 1 su hemorragia en PV por asalto, mínimo 0. La reducción permanece en esa lesión; no repone PV ni cierra otras heridas.

Atributo 11

CO-B1 Físico natural. Los rangos nuevos de Forma Física cuestan mitad de PD. Cada rango real aporta 1 PV máximo adicional, además de su aportación normal de 3 PV. Recalcula este beneficio cuando cambien sus rangos; no altera rangos, máximos ni otros efectos de Forma Física.

CO-B2 Cerrar la herida. Una hora, una vez al día. Repara una lesión propia de tejidos o hueso: elimina sus malus y hemorragia, y recupera PV iguales a CO. Cura la parte conservada; reconstruir una parte ausente requiere otra capacidad.

CO-B3 Resistencia orgánica. Pasiva. +3/+15% a TR contra venenos y enfermedades. Si una afección requiere varias TR, aplica el bono a cada una, sin repetirlas ni eliminar las secuelas ya sufridas.

CO-B4 Tenacidad. Pasiva. Cada impacto impone un asalto menos de aturdimiento, mínimo 0. No elimina el aturdimiento previo ni el estado Sin reaccionar.

Atributo 12

CO-C1 Sangre depurada. MAY. Un veneno o enfermedad propios hacen resistencia de purga. Si fallan, desaparecen; si resisten, quedan suspendidos diez minutos. Un mismo padecimiento sólo admite una resistencia de purga al día, aunque intervengan varios usuarios.

CO-C2 Cuerpo soberano. MAY. Sobre sí o un voluntario tocado, intenta terminar una transformación, inmovilización o daño periódico mágicos: el efecto hace resistencia propia. Si resiste, la persona gana +3/+15% a sus TR contra ese efecto durante diez minutos. Cada efecto sobre una persona admite un intento de esta virtud por combate; control mental corresponde a otras capacidades.

CO-C3 Rehacer el cuerpo. Una hora, una vez al día. Sobre sí o un voluntario tocado cura todas las lesiones físicas, elimina sus malus y hemorragias y recupera un cuarto de sus PV máximos, redondeando arriba. Puede reintegrar partes separadas conservadas sin descomposición. Las partes ausentes necesitan regeneración.

CO-C4 Cuerpo indomable. Pasiva. Reduce un grado cada crítico recibido, antes de descomponer F-J. Se suma a la reducción racial; entre virtudes de protección aplica sólo la mayor. Mantiene daño directo y las consecuencias de otros críticos.

3. Agilidad



AG · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

La movilidad extraordinaria compite con la técnica y con una preparación más rápida.

Atributo 10

AG-A1 Armadura natural. Los rangos nuevos de Armadura cuestan mitad de PD. Al calcular el estorbo, cada dos rangos reales de Armadura cuentan como tres, redondeando abajo y respetando el mínimo de la pieza. Los rangos anotados y sus especializaciones se conservan.

AG-A2 Control corporal. Pasiva. +5/+25% a Acrobacias para equilibrio y contorsión, y a Agilidad Manual para escapar de ligaduras. Ignora los primeros 3 metros por nivel de una caída al calcular su daño; no permite detenerse en el aire.

AG-A3 Correr por el borde. Corre por apoyos firmes de al menos 5 cm de ancho como por suelo normal. Puede detenerse y combatir sobre ellos, y recorre a MB completo apoyos móviles o resbaladizos con una prueba de Acrobacias con +3/+15%. Los apoyos que cedan pueden derrumbarse.

AG-A4 Margen de seguridad. Pasiva. LF100/Sport: un doble fallido sólo es pifia si supera el Objetivo en 20 o más; 00 sigue siendo pifia. Classic: sólo triple 1 original es pifia de habilidad. No cambia lanzamiento mágico, fallo automático o fallos ordinarios.

Atributo 11

AG-B1 Ambidestreza. Ignora penalizaciones de mano no dominante. Una vez por asalto, al usar dos armas, puede aplicar a un ataque o Parada con una de ellas los rangos reales de la otra, si son mayores. Usa los atributos y propiedades del arma empleada. Esta transferencia sólo sirve para esa resolución; las especializaciones y requisitos exigen sus rangos propios.

AG-B2 Parar la descarga. REA. Puede Parar un hechizo dirigido percibido con un arma empuñada. Resuelve la defensa según su edición. No protege contra áreas o magia resuelta mediante TR.

AG-B3 Parada que desarma. Tras evitar un ataque con Parada, puede desarmar al atacante si éste falla TR de magia contra su nivel. Cuesta MEN del siguiente turno. Debe comprometerla antes del ataque y tenerla disponible; no afecta armas sujetas al cuerpo.

AG-B4 Aprendizaje ágil. Cada nivel nuevo añade 34 PD al desarrollo ordinario, utilizables y guardables con los demás. No da rangos gratuitos ni cambia los atributos de las habilidades.

Atributo 12

AG-C1 Paso imposible. MOV. Recorre hasta su MB por una pared o techo sólidos sin prueba de agarre. Puede terminar adherido mientras mantenga una mano o pie en contacto, hasta diez minutos, y combatir con las extremidades libres. Conserva carga, alcance y obstáculos normales.

AG-C2 Ataques encadenados. Pasiva. Reduce a la mitad el malus de tirada de Ataque rápido y Trabar, redondeando la penalización hacia abajo. Mantiene acciones, requisitos y malus de daño. Se aplica después de Versátil.

AG-C3 Precisión. Pasiva. Aumenta un grado los críticos propios de impactos cuerpo a cuerpo, proyectiles y hechizos dirigidos.

AG-C4 Aprendizaje extraordinario. Cada nivel nuevo añade 100 PD al desarrollo ordinario, utilizables y guardables con los demás. Se suman a los 34 de Aprendizaje ágil si posee ambas virtudes. No concede Seguridad, Pericia ni rangos gratuitos.

4. Rapidez



RA · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Decide si prefieres una guardia constante, anticiparte al rival o responder a un golpe decisivo.

Atributo 10

RA-A1 Fluidez. Pasiva. +1/+5% a todas las tiradas de ataque y defensas contra ataques percibidos, incluidos hechizos dirigidos. No se aplica si el ataque viene por la espalda ni cambia acciones o daño.

RA-A2 Reacciones relámpago. Una vez por combate ignora para sí el primer asalto de sorpresa o desorientación impuesto. Conserva sus acciones normales y puede gastar una REA disponible aunque el atacante aún no esté localizado, si existe una defensa válida contra ese ataque.

RA-A3 Balanceo. Pasiva. Mueve una fila arriba o abajo la localización de cada crítico recibido de un ataque percibido, sin cruzar extremos. No cambia grado ni daño y no se suma a otro cambio de localización.

RA-A4 Orientación de combate. Pasiva. Hasta tres adversarios percibidos no obtienen contra él ventajas por flanco o espalda. No protege frente a un cuarto oponente, ataques ocultos o inmovilización.

Atributo 11

RA-B1 Fluidez sostenida. Pasiva. +1/+5% a ataques y defensas de Fluidez. Se suma expresamente al bono de A, si la tiene. Conserva su exclusión de ataques por la espalda.

RA-B2 Rebasar la guardia. Impulso 01-50: +3/+15% a ataques contra rivales con RA inferior a 7. Una vez por asalto, uno de sus impactos contra esos rivales hace perder al blanco su próxima REA disponible en ese asalto. Conserva defensa, armadura y escudo.

RA-B3 Tomar la delantera. Antes del impulso elige un rival con INI base mayor. Con 01-50 actúa a su INI base +1 durante este asalto. En ese turno puede dividir su MOV antes y después de MAY, hasta su MB total; ambas partes consumen la misma MOV. Después recupera su INI base.

RA-B4 Salida del golpe. REA, una vez por combate. Antes de resolver un impacto de un ataque percibido, reduce un grado todos sus críticos. Después puede desplazarse una casilla por una ruta libre. Se suma a Balanceo, que cambia localización; las reducciones siguen los grupos comunes.

Atributo 12

RA-C1 Fluidez superior. Pasiva. +3/+15% a tiradas de ataque contra enemigos percibidos, incluidos hechizos dirigidos salvo ataque por la espalda. Sustituye el bono ofensivo de A y B; sus bonos defensivos permanecen.

RA-C2 Esquiva extraordinaria. Pasiva. +3/+15% a Esquivar. REA: puede Esquivar un hechizo dirigido percibido con las condiciones normales de defensa de su edición. No protege contra áreas o magia resistida mediante TR.

RA-C3 Velocidad. Pasiva. Pericia a Montar, Atletismo y Acrobacias en movimiento. LF100/Sport también aplica Pericia a Esquivar; Classic añade +2 a su defensa fija de Esquiva, sin tirada.

RA-C4 Seguridad veloz. Pasiva. Seguridad a Montar, Atletismo y Acrobacias en movimiento. LF100/Sport también a Esquivar. Classic ignora en su defensa fija de Esquiva los malus por dolor, aturdimiento y agotamiento; mantiene estorbo, acciones perdidas y Sin reaccionar.

5. Fuerza de Voluntad



FV · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

La entereza sostiene la acción cuando el miedo, el dolor o la fatiga deberían detenerla.

Atributo 10

FV-A1 Coraje. Pasiva. +3/+15% a TR de miedo. Puede repetir una TR de miedo fallida una vez por combate, antes de aplicar sus efectos. Conserva el nuevo resultado.

FV-A2 Meditación. Tras diez minutos de reposo consciente recupera el doble de EXT que otorgaría ese descanso. Una hora puede sustituir una hora de sueño; no sustituye comida ni el descanso diario necesario para recuperar PP.

FV-A3 Dolor contenido. Pasiva. Reduce a la mitad los malus numéricos debidos sólo al dolor, redondeando la penalización hacia abajo. Mantiene pérdida de conciencia, aturdimiento, hemorragia y miembros inutilizados. No cura daño.

FV-A4 Determinación. Una vez al día, tras fallar una TR contra influencia mental, puede repetirla antes de aplicar el efecto. Conserva el nuevo resultado. No permite repetir miedo, daño ni una TR ya repetida.

Atributo 11

FV-B1 Furia disciplinada. MEN. Con una prueba directa de FV entra en modo Agresivo con defensa normal y críticos físicos recibidos reducidos un grado hasta su siguiente turno: dado objetivo + FV contra 15 en Classic; FV x 10 -35% en LF100/Sport. Mantenerla cuesta MEN por turno.

FV-B2 Voluntad de hierro. Pasiva. +5/+25% a TR contra influencia mental. No protege contra daño ni ilusiones que sólo alteren los sentidos.

FV-B3 Dominio del dolor. MEN, una vez por combate. Durante diez minutos ignora los malus numéricos por dolor. Mantiene aturdimiento, hemorragia, miembros inutilizados y otras consecuencias físicas; no recupera PV ni conciencia.

FV-B4 Desarrollo disciplinado. Cada nivel nuevo añade 10 × FV PD al desarrollo ordinario, utilizables y guardables con los demás. Pueden pagar habilidades, atributos y aprendizaje según el básico. No elevan CAP, dan rangos gratuitos ni enseñan hechizos automáticamente.

Atributo 12

FV-C1 Presencia velada. MAY, una vez al día. Diez minutos sin firma perceptible para detección sobrenatural de presencias o pensamientos. Sigue visible y audible y conserva las tiradas normales de Sigilo; atacar o usar otro poder termina el velo.

FV-C2 Furia lúcida. MEN, una vez por combate. Prueba directa de FV: dado objetivo + FV contra 18 en Classic; FV x 10 -70% en LF100/Sport. Si supera, permanece tres turnos en modo Agresivo con defensa normal y críticos físicos recibidos reducidos dos grados. Sustituye Furia disciplinada durante ese tiempo.

FV-C3 Tiempo sostenido. Pasiva. Duplica la duración numérica de sus hechizos y virtudes, incluidos los lanzados sobre otros. +3/+15% a pruebas de concentración. No amplía efectos instantáneos, permanentes, hasta su siguiente turno o de mantenimiento periódico. Mantiene acciones, costes y causas de interrupción; no duplica usos ni recuperación.

FV-C4 Vida en reserva. MAY, una vez al día. Entra en suspensión hasta una hora por nivel, sin comer, beber ni respirar. Queda inmóvil e inconsciente y despierta al vencer el plazo fijado al activarla. Sigue sufriendo el daño externo normalmente; no es una forma de resucitar.

6. Carisma



CA · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Tu presencia puede reunir aliados, abrir una tregua o imponerse a una voluntad.

Atributo 10

CA-A1 Aliento de compañía. Aliados que lo vean consciente mantienen su posición frente al miedo y reducen a la mitad sus malus numéricos por temor, redondeando la penalización hacia abajo. La huida y los malus restantes vuelven si dejan de verlo mientras persista el miedo. Pueden retirarse voluntariamente.

CA-A2 Sugestión. MAY, una vez al día. Un interlocutor a 5 m hace TR de magia con +3/+15%. Fallar lo dispone diez minutos a realizar una petición concreta que considere razonable. Peligro manifiesto, agresión o traición a convicciones firmes termina el efecto.

CA-A3 Conversación interior. MEN. Durante diez minutos se comunica mentalmente con un voluntario visible a 30 m. Comparten palabras comprendidas por ambos o imágenes sencillas elegidas; no recuerdos completos ni secretos. Puede mantener el enlace mientras cada uno actúa, sin ganar acciones.

CA-A4 Mente protegida. Pasiva. +3/+15% a TR contra lectura o control mental. No protege contra daño, ilusión sensorial ni miedo sin influencia mental.

Atributo 11

CA-B1 Mirada de terror. MAY, una vez por combate. Una criatura que lo vea a 10 m hace TR de miedo. Si falla, debe alejarse durante su siguiente turno por una ruta segura y no puede acercarse durante tres turnos. No obliga a saltar al vacío.

CA-B2 Ímpetu. Pasiva. +1/+5% a todos sus ataques. MEN, una vez por combate: un aliado que lo vea u oiga a 10 m gana +3/+15% a su siguiente ataque antes de terminar su próximo turno.

CA-B3 Muro interior. Pasiva. +5/+25% a TR contra lectura o control mental. Sustituye el bono de Mente protegida si la tiene. No impide que un interlocutor lo convenza mediante argumentos ordinarios.

CA-B4 Tregua irresistible. MAY, una vez por combate. Hasta tres criaturas que lo vean y entiendan a 10 m hacen TR de magia. Las que fallen no realizan acciones hostiles hasta el final de su siguiente turno; pueden retirarse o protegerse. Una agresión del usuario o sus aliados contra ellas termina la tregua.

Atributo 12

CA-C1 Inspiración. MAY, una vez por combate. Él y hasta tres aliados que lo vean u oigan a 10 m ganan +3/+15% a ataques y TR de miedo durante tres turnos. Cada afectado puede además repetir una TR de miedo fallida durante ese plazo, una sola vez.

CA-C2 Dominio mental. MAY, una vez al día. Un humanoide o ser sobrenatural inteligente a 10 m hace TR de magia con +3/+15%. Si falla, obedece una orden durante un minuto; no puede exigir autodestrucción ni agresión a seres queridos. Su ataque al blanco rompe el vínculo.

CA-C3 Golpe de presencia. MAY+MEN y 5 EXT adicionales. Ataque de Hechizos dirigidos a 30 m: DDD + nivel, Aplastamiento. Puede golpear un objeto con su absorción normal. No usa PP ni lanzamiento mágico. Conserva pifia de habilidad y malus de agotamiento; no necesita conocer un hechizo.

CA-C4 Autoridad. Pasiva. +2/+10% a Persuasión, Liderazgo y Diplomacia. Una sola prueba puede obtener colaboración de hasta tres interlocutores: misma petición viable y dificultad del más reticente. Si supera, los tres aceptan lo acordado. No obliga a sacrificios manifiestos ni fidelidad futura; una petición inviable no se tira.

7. Empatía



EM · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Los vínculos permiten comprender una huella, reconocer magia y cuidar a quien sufre sus efectos.

Atributo 10

EM-A1 Afinidad animal. Pasiva. Elige una familia animal concreta. +3/+15% al tratarla mediante Perspicacia, Sanación u Oficio pertinente. Comprende actitudes y necesidades sin palabras; una relación prolongada y cuidados permiten amistad, nunca obediencia automática.

EM-A2 Percibir la mente. MEN. Una criatura visible a 10 m hace TR de magia. Si falla, conoce si razona, su emoción dominante y si está consciente. No obtiene pensamientos, recuerdos ni certeza sobre lo que dice.

EM-A3 Leer el hechizo. REA, antes de resolver un lanzamiento que vea u oiga. Reconoce su Reino, función general (daño, control, protección, cura u otra) y blanco o zona elegidos. Puede avisar brevemente a sus aliados; no gana defensas ni anula magia. Sin indicios perceptibles no funciona.

EM-A4 Sentir la magia. MEN. Detecta magia activa o encantamiento en una persona u objeto a 5 m. Percibe intensidad débil, media o fuerte según nivel del efecto frente al propio. No identifica propiedades ni atraviesa cobertura sólida.

Atributo 11

EM-B1 Huellas del pasado. Diez minutos por contacto, una vez al día por persona, objeto o lugar distinto. Recibe una imagen y una emoción de un hecho real relevante ligado al blanco. Si aporta un indicio, puede buscar un acontecimiento concreto que haya dejado huella; obtiene además un detalle reconocible con el que continuar la investigación.

EM-B2 Deshacer una maldición. MAY, una vez al día, sobre sí o un voluntario tocado. La maldición hace resistencia propia: si falla, desaparece; si resiste, revela una condición concreta necesaria para retirarla por otros medios. El DJ determina esa condición para el mundo de juego.

EM-B3 Leer el poder. Diez minutos examinando un objeto mágico. +2/+10% a Objetos mágicos para identificarlo; un éxito explica una propiedad, su activación y sus riesgos perceptibles. No gasta cargas ni evita requisitos.

EM-B4 Sentir emociones. MEN. Durante un minuto percibe la emoción predominante y el foco inmediato de atención de hasta tres criaturas visibles a 10 m. Cada una puede resistir con TR de magia. El foco indica a quién o a qué atiende, sin revelar pensamientos ni garantizar sinceridad.

Atributo 12

EM-C1 Magia entre armaduras. Pasiva. Reduce en 30 el FR debido a armadura, casco y escudo, mínimo 0. En Classic cambia gravedad, no frecuencia de pifia; en LF100/Sport también reduce su franja conforme al básico. No reduce otros FR.

EM-C2 Verdad percibida. MAY, una vez al día. Una persona a 5 m hace una TR de magia. Si falla, durante diez minutos reconoce sus mentiras deliberadas mientras la oiga hablar. Si resiste, no obtiene información. Cada persona admite un solo intento de esta virtud al día. Error sincero o silencio no son mentira.

EM-C3 Amparo compartido. Pasiva. Un hechizo de protección que normalmente sólo afecta al lanzador puede incluir a un voluntario tocado, con iguales duración y condiciones. Además, puede transferirle uno de sus bonos defensivos de virtud durante un minuto con MEN: el usuario pierde ese bono mientras lo cede. No transfiere CAP, rangos ni reducciones de críticos.

EM-C4 Conciencia ampliada. MEN. Durante un minuto percibe dirección y distancia aproximada de criaturas a 10 m, incluso tras cobertura sólida: conscientes, inconscientes o fallecidas en la última hora. Las vivas pueden resistir con TR de magia. Puede distinguir sus presencias entre sí para seguirlas; conserva las condiciones normales para atacarlas.

8. Intuición



IN · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Sueños, vínculos y presentimientos se convierten en pistas, decisiones y formas de evitar el peligro.

Atributo 10

IN-A1 Sueño revelador. Una vez al día, al dormir, declara una preocupación. Sueña una escena real relacionada con ella y recuerda un detalle reconocible al despertar. Puede ser un hecho pasado o presente; el DJ elige una pista que pueda encontrar jugando.

IN-A2 Orientación intuitiva. Pasiva. +3/+15% a Orientación y Callejeo. No requiere mapa, pero no revela pasos inexistentes ni convierte una tirada en éxito automático.

IN-A3 Rastreo intuitivo. Pasiva. +3/+15% a Investigación para explorar y a Rastreo. Necesita indicios accesibles; no crea huellas ni permite seguir las que no existen.

IN-A4 Intuir el ataque. Pasiva. +1/+5% a defensa pasiva, incluida su contribución a defensas activas.

Atributo 11

IN-B1 Sentir la emboscada. Una vez por combate, percibe peligro antes de resolver una emboscada contra él. Puede gastar una REA disponible en una defensa válida con +3/+15%, aunque aún no localice al atacante. El aviso no elimina la sorpresa de sus compañeros.

IN-B2 Despertar premonitorio. Una vez por descanso, despierta del sueño natural justo antes de un peligro físico inmediato contra él o un compañero dormido a 10 m. Puede dar la alarma antes de resolverlo. Cada uno conserva sólo las acciones disponibles; sedación y sueño sobrenatural mantienen sus efectos.

IN-B3 Presentimiento certero. MEN, una vez al día. Antes de tocar, abrir, beber, cruzar o activar algo que perciba, pregunta si hacerlo ahora lo expondría directamente a daño, veneno, enfermedad, maldición o una trampa. Recibe sí o no según el estado actual. No identifica la causa ni convierte consecuencias sociales futuras en peligro inmediato.

IN-B4 Vínculo de búsqueda. Diez minutos, una vez al día. Con una pertenencia o resto material de una persona u objeto, percibe durante una hora su dirección aproximada mientras siga en el mismo mundo o plano. Necesita un vínculo auténtico: copia o descripción no bastan. La dirección cambia con el blanco; no indica distancia ni ruta.

Atributo 12

IN-C1 Suerte. Tres veces al día, después de una tirada propia de habilidad, atributo o TR y antes de aplicar sus efectos, puede repetirla completa. Conserva el nuevo resultado con sus éxitos, críticos o pifias normales. No afecta tablas de críticos ni tiradas ya repetidas.

IN-C2 Hilo del destino. Una vez al día, después de ver una tirada de tabla de crítico recibida y antes de aplicar sus consecuencias, puede repetirla y conservar el nuevo resultado. Mantiene grado y localización. En un crítico F-J elige una sola de sus tiradas de tabla; otros críticos del impacto permanecen.

IN-C3 Al filo del peligro. REA, una vez por combate. Al percibir una amenaza inmediata contra él y antes de sus tiradas, recorre hasta su MB por una ruta libre. Resuelve la amenaza desde su nueva posición. Si sale del alcance o zona, queda fuera del efecto; el atacante no cambia el blanco de esa misma acción. La REA gastada en moverse no sirve para defenderse.

IN-C4 Anticipación profunda. Un minuto, una vez al día. Declara una tarea inmediata y voluntaria de habilidad o atributo, con blanco y circunstancias fijados, y ve su propia tirada. Puede ejecutarla con ese resultado o desistir antes de gastar sus demás acciones y recursos. El minuto y el uso se consumen; un cambio de circunstancias hace caducar la visión. Las tiradas de otros participantes se resuelven normalmente.

9. Percepción



PE · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Observar mejor puede descubrir un indicio, vigilar a un compañero o abrir una ventana para atacar.

Atributo 10

PE-A1 Sentido de dirección. Conoce el rumbo de cualquier lugar que haya visitado y puede volver sobre sus propios pasos sin tirada, aunque pierda referencias visibles. Conserva obstáculos y peligros del camino. Si una ruta conocida se vuelve impracticable, lo advierte al encontrar el impedimento.

PE-A2 Localización espacial. Pasiva. +3/+15% a Investigación para explorar y a Orientación. Recuerda su situación relativa respecto a puntos percibidos; no conoce cambios ocultos del terreno.

PE-A3 Defensa alrededor. Pasiva. +1/+5% a defensa pasiva, también frente a flanco o retaguardia. Conserva el tratamiento de ataques inadvertidos y los requisitos de defensa activa.

PE-A4 Percepción afinada. Pasiva. +1/+5% a Investigación, Orientación, Rastreo y Perspicacia cuando depende de vista u oído. No añade rangos ni sustituye especializaciones.

Atributo 11

PE-B1 Vigilia. Pasiva. Durante el sueño natural realiza las pruebas de percepción de peligro sin penalización por dormir y despierta si supera. No vence sedación ni sueño sobrenatural; un peligro sin indicios sigue sin ser detectable.

PE-B2 Vigía compartido. MAY, una vez al día. Durante una hora enlaza con un voluntario al que toca al activarla. Pueden intercambiar mensajes deliberados a cualquier distancia. Con MEN observa por uno de sus sentidos hasta su siguiente turno y pierde entretanto ese sentido propio. Una barrera que impida comunicación sobrenatural interrumpe el enlace.

PE-B3 Defensa atenta. Pasiva. +2/+10% a defensa pasiva, incluidos flanco y retaguardia. Sustituye Defensa alrededor; no concede REA ni descubre ataques ocultos.

PE-B4 Percepción experta. Pasiva. +2/+10% a Investigación, Orientación, Rastreo y Perspicacia basadas en vista u oído; sustituye Percepción afinada. Ignora el malus por penumbra o ruido ambiental al percibir, siempre que aún haya indicios visibles o audibles.

Atributo 12

PE-C1 Fortuna perceptiva. Tres veces al día, después de ver una tirada que le afecte y antes de resolverla, aplica +1/-1 al resultado Classic o +5/-5 puntos al Objetivo LF100/Sport. Una tirada admite un único ajuste de esta virtud entre todos los usuarios. No afecta tablas, críticos, pifias ni fallos automáticos, ni convierte un éxito en crítico.

PE-C2 Ventana decisiva. MEN, una vez por combate. Señala un rival visible a 10 m; durante tres turnos él y hasta dos aliados que lo vean u oigan ganan +3/+15% a ataques contra ese rival. Pierde el beneficio quien no pueda percibirlo. No concede ataques ni afecta miedo o modo de combate.

PE-C3 Anticipación. Pasiva. Aplica Pericia a Investigación, Orientación, Rastreo y Perspicacia cuando dependan de vista u oído.

PE-C4 Seguridad perceptiva. Pasiva. Aplica Seguridad a los mismos destinos de Anticipación; mantiene fallos normales y automáticos. No concede éxito a una tarea imposible.

10. Razón



RZ · Cuatro opciones por umbral · CAP racial obligatorio

Transforma indicios y conocimientos en comprobaciones, planes y ventajas concretas.

Atributo 10

RZ-A1 Juez de armamento. Diez minutos examinando arma o armadura. Reconoce su calidad, desgaste y reparaciones ordinarias sin tirada. +3/+15% a Oficio pertinente para detectar defectos disimulados; no identifica propiedades mágicas.

RZ-A2 Detectar contradicciones. Tras diez minutos contrastando testimonios o documentos sobre un hecho, identifica una contradicción deducible y qué comprobación permitiría resolverla, si existe. +3/+15% a Investigación para realizar esa comprobación. Distinguir engaño, error y memoria incompleta sigue requiriendo pruebas.

RZ-A3 Memoria de lo observado. Pasiva. Recuerda con precisión detalles que haya estudiado atentamente. +3/+15% a Investigación para reconocer cambios, reconstruir una escena o comparar indicios previamente observados. No aporta detalles que nunca pudo percibir.

RZ-A4 Leer al adversario. MEN. Tras observar a un rival actuar, gana +2/+10% a su siguiente ataque contra él antes de terminar su próximo turno. Debe percibirlo; conocer una especie no sustituye la observación. No identifica habilidades ocultas ni permite gastar una MEN dos veces.

Atributo 11

RZ-B1 Táctica. Una preparación de Tácticas concede un efecto táctico adicional, incluso si falla la tirada, salvo pifia. Una vez por combate puede recuperar en su reserva un efecto táctico propio ya gastado. Si el efecto aún está activo, espera a que termine para recuperarlo. Mantiene la preparación e instrucción requeridas.

RZ-B2 Relacionar indicios. MAY, una vez al día, tras diez minutos de estudio de dos indicios reales. El DJ señala una conexión verdadera y una forma de comprobarla. Puede revelar qué indicio parecía relacionado pero no lo está; no resuelve por sí sola toda la investigación.

RZ-B3 Cálculo avanzado. Pasiva. Resuelve cálculos complejos con datos suficientes. +3/+15% a Oficios aprendidos para diseñar, dimensionar o estimar recursos. Antes de ejecutar un plan así estudiado, el DJ señala un fallo material deducible de esos datos, si existe. No predice azar ni aporta datos ocultos.

RZ-B4 Explotar una apertura. Una vez por asalto, después de que un rival percibido falle un ataque contra él, su siguiente impacto contra ese rival antes de terminar su próximo turno aumenta un grado el crítico principal. No crea un crítico ni mejora adicionales. Una nueva apertura sustituye la anterior.

Atributo 12

RZ-C1 Leer lo perdido. Diez minutos, una vez al día, con un texto, plano o inscripción parcialmente conservados. El DJ revela una instrucción o idea cierta del fragmento perdido y una pista verificable de su procedencia. Necesita al menos una frase o dibujo legible; no reconstruye toda la obra ni concede dominio de un idioma.

RZ-C2 Estudio eficaz. Los rangos nuevos de Historia, Religión, Idiomas y Oficios intelectuales cuestan mitad de PD. Para sus tiradas, cada dos rangos reales aportan un bono adicional de +1 Classic o +5 puntos de Objetivo LF100/Sport. Los rangos anotados, máximos y requisitos no cambian.

RZ-C3 Conocimiento profundo. Diez minutos, una vez al día. Formula una pregunta concreta de un campo que haya aprendido. Recibe un dato verdadero y pertinente, una aplicación práctica y una fuente que permita contrastarlo. Trata saberes de ese campo, no hechos privados inaccesibles a él.

RZ-C4 Conocimiento letal. Tras estudiar diez minutos a una criatura o sus huellas y superar Investigación, identifica una vulnerabilidad concreta. Contra esa criatura aplica sus rangos reales de Emboscar a cada impacto aunque falten sus condiciones normales. Dura hasta el siguiente descanso completo; otro estudio sustituye al anterior. No aumenta rangos ni afecta a toda una especie.

Concesiones excepcionales

Anexo opcional para el DJ. Una proeza, transformación o recompensa extraordinaria puede justificar una concesión. Acuerda quién la obtiene y anótala por su código E. No exige umbral 13 ni permite elevar el CAP. Toda versión superior funciona sin poseer la menor; sustituye o se suma sólo como indique su texto.

Fuerza

FU-E1 Abolladura profunda. Cada impacto físico que genere un crítico antes de protecciones reduce en 3 la absorción base de la armadura, mínimo 0, hasta reparación. Una vez por asalto, en lugar de abollar la armadura puede reducir en 2/10% el bono defensivo del arma o escudo usados contra ese impacto, mínimo 0, hasta reparación. Equipo mágico hace resistencia propia por pieza afectada. Sustituye Abollar la armadura.

FU-E2 Arco de leyenda. Pasiva. Triplica daño a PV de arcos y arrojadizas impulsados por su FU, después de absorción y sin modificar críticos. Sustituye Tensador de arco.

FU-E3 Golpes de leyenda. Pasiva. Triplica daño a PV cuerpo a cuerpo, después de absorción y sin modificar críticos. Sustituye Golpes potentes.

FU-E4 Demoledor. En un asalto de impulso 01-75, sus impactos con filo o contundente tratan la absorción de armadura como 1 si era mayor y pueden romper un arma o escudo que intervino, sin renunciar al daño. Cada pieza mágica hace resistencia propia por impacto. Sustituye Abrir la protección; no exige poseerla.

FU-E5 Fuerza certera. Pasiva. Aplica Seguridad y Pericia a Pelea, Trepar y Atletismo, y ataques de contundentes, astas y arrojadizas impulsadas por FU.

Constitución

CO-E1 Purga compartida. MAY y contacto con un voluntario. Todos sus venenos y enfermedades hacen resistencia de purga por separado. Los que fallen desaparecen; los que resistan quedan suspendidos una hora. Mantiene el límite de una resistencia de purga por afección y día.

CO-E2 Piel endurecida. Pasiva. +2 absorción física aparte de armadura. No se suma a otra absorción innata menor; se aplica la mayor; no reduce estorbo ni absorbe daño interno por veneno o enfermedad.

CO-E3 Sangre renovada. MAY, tres veces al día, sobre sí o un voluntario tocado. Detiene todas sus hemorragias y recupera PV iguales a CO. Las lesiones que causaban el sangrado conservan sus otros efectos hasta recibir tratamiento.

CO-E4 Regeneración completa. Pasiva. Tras siete días de reposo regenera una parte propia perdida, incluidos huesos, tejidos y órganos, aunque la parte original no se conserve. Requiere seguir vivo; la función vuelve al completar el proceso.

CO-E5 Regeneración compartida. MAY por contacto. Inicia Regeneración completa sobre un voluntario vivo, sin necesidad de poseerla. El paciente necesita siete días de reposo y diez minutos diarios de cuidados del usuario. Cada día sin cuidados retrasa un día la recuperación. Puede atender a un paciente cada vez.

CO-E6 Críticos atenuados. Pasiva. Reduce un grado los críticos A-E y dos los F-J, antes de descomponerlos. Sustituye Cuerpo indomable. Añade reducción racial y la mayor de equipo, sin aplicar otra vez protección a los componentes. No cambia daño directo.

Agilidad

AG-E1 Cadena perfecta. Pasiva. Vuelve a reducir a la mitad los malus de tirada de Ataque rápido y Trabar. Se acumula expresamente con Ataques encadenados; mantiene daño y coste de acciones.

AG-E2 Precisión extrema. Pasiva. Aumenta dos grados los críticos propios de melé, proyectiles y hechizos dirigidos. Sustituye Precisión C, sin sumarse.

AG-E3 Agilidad constante. Pasiva. +1/+5% a Acrobacias, Agilidad Manual, Cerrajería y Sigilo; +1/+5% a pruebas directas de AG.

AG-E4 Desarme experto. Tras Parar un ataque percibido, el atacante hace TR de magia contra su nivel; fallar le hace soltar el arma. No cuesta MEN futura. Requiere especialización de rango 7 en el arma; sustituye Parada que desarma.

AG-E5 Seguridad extrema. Pasiva. En los destinos de Agilidad constante aplica Seguridad, también si ya tiene una reducción menor de pifias.

AG-E6 Pericia extrema. Pasiva. Aplica Pericia superior a los destinos de Agilidad constante. Sustituye la Pericia ordinaria; no cambia grados de críticos de lesión.

Rapidez

RA-E1 Fluidez completa. Pasiva. +2/+10% a ataques y defensas contra ataques percibidos salvo por espalda. Sólo se suma a Fluidez superior C; sustituye Fluidez A y Fluidez sostenida B.

RA-E2 Delantera dominante. Elige antes del impulso un rival con INI base mayor. Con 01-75 actúa a su INI base +1 ese asalto y puede dividir su MOV antes y después de MAY, hasta su MB total. Después recupera su INI base. Sustituye Tomar la delantera.

RA-E3 Esquiva plena. Pasiva. +5/+25% a Esquivar. Sustituye el bono +3/+15% de Esquiva extraordinaria; mantiene sus condiciones.

RA-E4 Balanceo extremo. Pasiva. Mueve hasta dos filas la localización de cada crítico de ataque percibido. Sustituye el cambio de localización de Balanceo A y no se suma a cambios de otras fuentes.

Fuerza de Voluntad

FV-E1 Corazón inquebrantable. Pasiva. Es inmune a efectos de miedo. MEN, una vez por combate: elimina un efecto de miedo, con sus malus y huida, de un aliado que lo vea u oiga a 10 m. Otros controles mentales conservan sus efectos.

FV-E2 Recobrarse del golpe. Pasiva. Cada impacto causa dos asaltos menos de aturdimiento, mínimo 0. Sustituye la reducción de un asalto de Tenacidad, sin sumarse.

FV-E3 Analgesia completa. Pasiva. Ignora malus numéricos por dolor y no pierde conciencia sólo por PV antes del umbral de muerte. Mantiene shock, aturdimiento, hemorragia, miembros inutilizados y otras causas de inconsciencia.

FV-E4 Resistencia consciente. Pasiva. +2/+10% a cualquier TR mientras esté consciente. Se suma a bonos de otras virtudes y no requiere percibir la causa de la TR.

FV-E5 Voluntad inexpugnable. Pasiva. +7/+35% a TR contra influencia mental. Sustituye el +5/+25% de Voluntad de hierro y no protege contra daño o ilusión sensorial.

FV-E6 Control. Pasiva. Aplica Seguridad y Pericia a Runas, Objetos mágicos y Conocimientos mágicos.

Carisma

CA-E1 Terror extendido. MAY, una vez por combate. Tres criaturas que lo vean a 10 m resisten miedo; las que fallen se alejan un turno por una ruta segura y no se acercan durante tres. Sustituye el blanco único de Mirada de terror.

CA-E2 Espejo de la mente. REA, tres veces al día. Ante influencia mental dirigida sólo contra él, tira su TR normal; si supera, el emisor debe resistir su propio efecto al mismo nivel. Nunca refleja daño, áreas ni efectos sin TR.

CA-E3 Aura luminosa. MEN, una vez al día. Durante diez minutos emite luz a 10 m, gana +3/+15% a defensa contra ataques percibidos y +3/+15% a TR de miedo. Puede apagarla antes; conserva otras restricciones defensivas.

CA-E4 Presencia magistral. Pasiva. Aplica Pericia a Persuasión, Liderazgo y Diplomacia. No controla voluntades ni mejora ataques.

CA-E5 Seguridad social. Pasiva. Aplica Seguridad a Persuasión, Liderazgo y Diplomacia. No convierte una petición imposible en una tirada viable.

Empatía

EM-E1 Compartir la reserva. MAY y contacto con un voluntario. Transfiere hasta 10 PP de una reserva a la otra, en cualquiera de las dos direcciones, sin superar el máximo receptor. Donante pierde lo recibido; no consume cargas de objetos ni drena involuntarios. No crea PP y mantiene las reglas de recuperación de cada reserva.

EM-E2 Curar la alteración. Una hora, tres veces al día, sobre sí o un voluntario tocado. Una maldición, transformación impuesta o afección sobrenatural hacen resistencia propia: si fallan, terminan; si resisten, quedan suspendidas un día. Un mismo efecto sobre una persona admite un intento de esta virtud al día.

Intuición

IN-E1 Aviso providencial. REA, una vez por combate. Al percibir peligro inmediato contra un aliado a 10 m, puede avisarle antes de resolverlo. El aliado puede gastar una REA disponible en una defensa válida con +3/+15%. No descubre atacantes ocultos ni concede acciones.

IN-E2 Aviso al vínculo. MAY, una vez al día. Durante un minuto envía un mensaje de hasta cuarenta palabras a un voluntario conocido personalmente, a cualquier distancia. Éste puede responder con otro mensaje igual. No conoce su ubicación ni percibe por sus sentidos. Si está inconsciente o una barrera impide la comunicación sobrenatural, no recibe respuesta.

Percepción

PE-E1 Vigía de compañía. MAY, una vez al día. Activa Vigía compartido con hasta tres voluntarios tocados, durante una hora. Intercambia mensajes con ellos y observa por uno cada vez con MEN, perdiendo entretanto ese sentido propio. Sustituye el enlace único; no necesita la virtud menor.

PE-E2 Anticipar la magia. Pasiva. Al percibir preparación de un hechizo dirigido contra él, lo considera advertido y gana +3/+15% a una defensa válida declarada antes de su tirada. No concede una defensa prohibida contra áreas ni descubre lanzadores ocultos.

PE-E3 Defensa plena. Pasiva. +3/+15% a defensa pasiva, incluidos flanco y espalda. Sustituye los bonos de Defensa alrededor y Defensa atenta.

PE-E4 Percepción plena. Pasiva. +3/+15% a Investigación, Orientación, Rastreo y Perspicacia basadas en vista u oído; sustituye sus bonos A y B y conserva ignorar penumbra y ruido. Puede concentrarse con MEN en un indicio durante un minuto para percibirlo a través de hasta 30 cm de cobertura sólida. Necesita conocer dónde está o haberlo percibido antes.

Razón

RZ-E1 Correlación completa. Treinta minutos, una vez al día. Con tres indicios reales de un mismo asunto, descubre una conexión verdadera y una comprobación decisiva para avanzar. Puede repetir una prueba de Investigación fallida al realizar esa comprobación antes del siguiente descanso completo.

RZ-E2 Cálculo pleno. Pasiva. Resuelve mentalmente cualquier cálculo con datos suficientes. +5/+25% al Oficio aprendido para diseñar, dimensionar o comprobar hipótesis; sustituye el bono de Cálculo avanzado y conserva su aviso de fallo material, aunque no posea esa virtud. No predice azar ni elimina materiales o tiempo de ejecución.

RZ-E3 Mentira patente. Pasiva. Advierte toda mentira deliberada que entienda y escuche. No conoce la verdad oculta, no distingue errores sinceros como engaño ni fuerza a contestar.

RZ-E4 Razonamiento magistral. Pasiva. Aplica Pericia a Historia, Investigación, Religión, Idiomas y Oficios intelectuales aprendidos.

RZ-E5 Confianza intelectual. Pasiva. Aplica Seguridad a los destinos de Razonamiento magistral. No concede conocimientos nuevos ni éxito automático.