



DECIPHER

NEXUS



DEGENESIS

NEXUS

YO SOLO
PUEDO MOSTRARTE
LA PUERTA

TÚ ERES QUIEN
LA TIENE QUE ATRAVESAR

[MORFEO]



¿QUÉ ES NEXUS?

Nexus es un suplemento no oficial para *Degensis*. La finalidad perseguida es facilitar la consulta de los distintos potenciales repartidos tanto en el libro básico, *Katarsis*, como en el resto de las publicaciones oficiales y suplementos realizados por la comunidad. Se ha utilizado un sistema de etiquetas referenciando el manual o suplemento y la página donde se encuentra el potencial. El color negro se ha usado para el contenido oficial, y el rojo para las creaciones de los fans.

Todo el material aquí presentado y utilizado es propiedad de sus respectivos autores. Este suplemento tiene un carácter

exclusivamente divulgativo, quedando limitada a su difusión libre sin ánimo de lucro.

Puedes unirte a la comunidad de *Degensis* en castellano en los siguientes enlaces:

<https://mewe.com/group/5bbcd522ee15f2bb85a1513>

<https://www.facebook.com/groups/comunidaddegenesis>

<https://t.me/Degensisrol>

CRÉDITOS

AUTORES

Christian Günter & Marko Djurdjevic

IDEA ORIGINAL

Pablo González Romero

MAQUETACIÓN Y DISEÑO

Adrián Jiménez Rodríguez

CORRECCIÓN

Pablo González Romero

Adrián Jiménez Rodríguez

Ignacio Sánchez Aranda

CONTENIDOS

NOMBRE

POTENCIALES SPITALIANOS	04	06
POTENCIALES CRONISTAS	07	08
POTENCIALES HELLVÉTICOS	09	09
POTENCIALES JUECES	10	11
POTENCIALES CLANES	12	13
POTENCIALES CHATARREROS	14	14
POTENCIALES NEOLIBIOS	15	15
POTENCIALES AZOTADORES	16	16
POTENCIALES ANUBIANOS	17	18
POTENCIALES JEHAMMEDANOS	19	20
POTENCIALES APOCALÍPTICOS	21	22
POTENCIALES ANABAPTISTAS	23	24
POTENCIALES PÁLIDOS	25	25
POTENCIALES COMUNES	26	35

POTENCIALES SPITALIANOS



DESPLEGAR

Las hojas se despliegan y forman una cruz mortal: el mango se desliza fácilmente en una mano mientras que la otra se utiliza para mover el arma y la piel pasa por el metal hasta agarrar la palanca que activa el mecanismo de cierre. Las cuchillas se repliegan con un chasquido. El spitaliano salta hacia adelante, empujando el desplegador hacia arriba con ambas manos, volviéndose contra su enemigo y golpeando la cabeza del hombre con la palanca para que el mecanismo despliegue a tiempo las cuchillas. Un paso lateral y de vuelta a la posición original. Puede cambiar su ataque, golpear el arma del enemigo con el desplegador en un movimiento circular, parar con el estribo y desarmarlo. Los ojos del hombre se mantienen fijos en las cuchillas. Un famulante entrenado utiliza ese hecho y pelea con cada parte del arma.

El potencial Desplegar se activa con 2 Desencadenantes y no puede ser combinado con la habilidad especial del desplegador «Cortar». Después de la activación, el spitaliano se beneficia de defensa +1 y manejo +1D durante una ronda. Si ataca de nuevo inmediatamente con 2 Desencadenantes (en esta ronda o la siguiente), añade otro +1 a la defensa y +1D al manejo, si es que el nivel del potencial lo permite: las bonificaciones a defensa y manejo no pueden ser mayores que el nivel. Por ejemplo, a nivel 3 la máxima bonificación aplicable al potencial es +3 defensa/+3 manejo. Si la activación falla en un ataque posterior, se pierde la bonificación.

FALANGE

Una maraña de lanzas se dirige hacia el enemigo, que no podrá atravesarla sin un rasguño. El potencial necesita al menos un hombre en el flanco que se defiende, equipado con una lanza, desplegador u otra arma de asta. El spitaliano también está defendiendo y puede aprovechar los ataques de los hombres que están a su lado. Por cada vecino, se beneficia de +1D en su tirada de defensa hasta el nivel del potencial. Si consigue al menos 2DT, la defensa cuenta como un ataque con éxito y el Desencadenante como daño especial: el oponente ha cargado, clavándose el desplegador. Se puede combinar con la habilidad es-

pecial del desplegador «Cortar». El potencial puede ser utilizado en la primera ronda de combate sin ninguna restricción. En rondas posteriores, el spitaliano y sus camaradas de los flancos necesitan una ronda en la que no sufran ataque alguno y en la que no hayan atacado para reagruparse.

PRESERVALIS

REQUISITOS: Preservista

Los preservistas no obligan a sus enemigos a rendirse. Atacan a léperos violentos y se abren paso a través de paredes de hueso para clavar su espada en el cuerpo mortal de un bioquinético. Luchan para destruir.

Algunos de ellos aprenden en su fortaleza en Arnsberg una técnica llamada Preservalis: golpes poderosos que tienen por objetivo la defensa y el arma enemiga; el preservista utiliza la inercia para caer girando sobre el oponente, empuja la mano con la pistola hacia su enemigo y aprieta el gatillo. El retroceso separa a los combatientes.

El preservista tiene que realizar un ataque con éxito con su espada. Si entonces inicia Preservalis, su siguiente ataque sufre un -3D (-2D a nivel 2 y -1D a nivel 3) en el manejo. Si el ataque tiene éxito, realiza un disparo que ignora la protección del enemigo.

LAS ENSEÑANZAS DE KRANZLER

REQUISITOS: Concentración

El alma de Kranzler es negra y dura como el basalto, y el canto de un dusaní podría atravesarla sin siquiera hacerle temblar.

Hoy en día todos los famulantes del Spital aprenden las técnicas de Kranzler, pero su dominio requiere dedicación. Alcanzar un alto grado asegura inmunidad contra influencias psiconáuticas; al menos durante un número de rondas de combate igual al nivel del potencial.

ÚLTIMO BASTIÓN

Sajar la carne, arrancar las placas óseas, dejar el plexo solar sin protección, hundir el cráneo, cortar los ojos: el spitaliano conoce a su enemigo, y cuando dice «de corazón», no habla metafóricamente.

Sabe dónde hacer daño y cómo.

Cuando lucha contra psiconautas, obtiene en cada ataque una cantidad de Desencadenantes igual al nivel del potencial.

EL ÚLTIMO ADIÓS

REQUISITOS: Primordial

Todos están muertos o yacen moribundos en el suelo. El spitaliano es la última persona que queda en pie. Una vez más, le corresponde al Spital defender la última frontera y luchar un día más en el bando de la luz. Toda la humanidad del spitaliano grita al unísono, ardiendo en la gloria de la absoluta locura destructiva.

Recibe +1D por cada nivel en las tiradas de ataque y defensa durante 6 rondas de combate. Su defensa pasiva también aumenta en +1 por cada nivel, al igual que ocurre con el daño.

Si un aliado despierta de la inconsciencia y se reincorpora a la batalla, el potencial termina abruptamente.

VISIÓN TÚNEL

REQUISITOS: Al menos cirujano, Concentración.

Las emociones conducen a errores. Cuando hay una vida que salvar, un verdadero cirujano introduce las manos en la cavidad pectoral, se vuelve insensible a todo lo que le rodea. El spitaliano se beneficia de +1D a la defensa mental por cada nivel del potencial contra cualquier esfuerzo de manipulación psíquica.

APUNTES DEL SPITAL

REQUISITOS: Famulante

Un cuaderno de notas importantes, un libro sobre cirugía u otro elemento relevante que sirva de utilidad a la hora de realizar pruebas de medicina. El spitaliano es el único que puede valerse de este material (la mayoría de las veces nadie entiende su propia letra), con el que guiarse en una operación o cura a otros. El spitaliano solo podrá aumentar este potencial si dedica un tiempo considerable a observar, aprender y anotar. Sin los apuntes, el uso de este potencial quedará restringido. El spitaliano tardará unos días en reproducirlos, al menos una semana menos un día por cada desencadenante obtenido en una tirada de INT + Medicina (2). Condicionantes como acceso a material enciclopédico o la ausencia de papel y lápiz, un terminal o una impresora acelerarán o ralentizarán el proceso añadiendo o restando dados al número de la acción.

Convierte automáticamente uno de los dados de la acción en un Desencadenante por cada nivel de potencial en una acción de INT + Medicina para recuperar salud de un paciente. No aumentará el número de la acción si este es menor que el nivel del potencial.

ANTICUERPOS

REQUISITOS: CUE+Resistencia 6

El entrenamiento básico en el Apéndice no es cosa de débiles. Quienquiera que sobreviva durante todo ese tiempo puede estar seguro de tener una resistencia innata a las enfermedades más comunes. Combinado con un estricto plan de vacunación, el sistema inmunológico de los spitalianos se vuelve tremendamente eficaz.

Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CUE+Resistencia para resistir enfermedades. Además, el personaje puede ignorar un punto de daño a Ego o Trauma por nivel del potencial. Si está enfermo, el recupera 1 punto de Ego adicional por nivel del potencial.

NOÚMENO

REQUISITOS: INT+Ciencia 8, INT+Ingeniería 5

La formación de todo spitaliano conlleva un manejo básico del vocalizador del nóumeno. Algunos llegan a conseguir bastante habilidad con el aparato, pero un personaje con este potencial tiene talento natural. Debido a su capacidad de comprensión inmediata de los patrones de ondas y los matices de la llamada del éter, son esenciales para rastrear a psiconautas.

La experiencia con patrones de ondas psiconáuticas reduce la dificultad para utilizar el vocalizador del nóumeno en 1 por nivel del potencial. Un vasto conocimiento en la materia, adquirido a lo largo de horas de formación práctica y de estudio de los datos de misiones proporciona +1D las tiradas de INS+Percepción para analizar las ondas del nóumeno.

DESARMAR

REQUISITOS: Famulante o superior, CUE+Cuerpo a cuerpo 8, INT+Medicina 7

Si no quieres morir como una mosquita en mitad de campo de batalla, tienes que conocer bien al enemigo. Los spitalianos con este potencial han adquirido cierta experiencia y táctica en combate a la hora de localizar los puntos débiles del objetivo.

Al luchar contra psiconautas, el personaje recibe, por nivel del potencial, +1E en CUE+Cuerpo a cuerpo y +1D a la defensa activa.

INSTIGADOR ELEMENTAL

REQUISITOS: Epigenetista, INT+Medicina 6, INT+Ciencia 8

El personaje ha estado investigando el Elemental en todas sus formas de manera casi religiosa durante años, hasta el punto que sus pensamientos han empezado a retorcerse como si fueran los extraños patrones fractales que observa al microscopio.

El personaje gana +1E por nivel del potencial cuando analiza flora y fauna relacionada con el Elemental, además de +1D por nivel del potencial cuando lucha contra criaturas infectadas por el mismo.

ADULTERADOR

REQUISITOS: INT+Ciencia 4, INT+Medicina 4, PSI+Astucia 5, agente adulterante

La escasez es el pan de cada día de un spitaliano. Esto hace que muchos de ellos sepan cómo estirar las raciones, los medicamentos y otros suministros. Los más talentosos saben cómo hacer esto sin debilitar demasiado el efecto. Para estirar cualquier dosis, el personaje tiene que lanzar una tirada combinada de INT+Ciencia y PSI+Astucia. La dificultad es igual al nivel de la sustancia -1 por nivel del potencial y menos el nivel del agente adulterante. Si tiene éxito, la cantidad de dosis aumenta en una cantidad igual al nivel del agente adulterante +1 por nivel del potencial. Por otro lado, el nivel de la sustancia disminuye en un nivel si el resultado de ambas tiradas no acumula 5DT. Si alguna de las tiradas falla, el nivel de la sustancia baja 1D niveles y se pierde la mitad de la cantidad.

EL LEGADO DE VASCO

REQUISITOS: INT+Ciencia 8, INT+Leyendas 6, INT+Medicina 8, Red 4, Secretos 8

Cualquier spitaliano conoce los rumores e historias circulan en torno al legendario Dr. Hérnez Vasco. Muchas de ellas son pura fantasía y se contradicen entre sí, pero unos pocos saben la verdad detrás del mito. Este personaje ha demostrado ser digno de ganarse la confianza de Petrova y llegar a conocer algunos de los secretos del Spital. El verdadero potencial de las investigaciones sobre el Elemental es enorme y, a todas luces, resulta bastante controvertido. No todos los spitalianos están listos para saberlo; no todavía.

Recibe +1D por nivel del potencial a las acciones relacionadas con localizar, combatir o interactuar con psicoautas o criaturas relacionadas con el Elemental. Aumenta los trasfondos Recursos y Secretos en 2.

POTENCIALES CRONISTAS



TESLA

Las descargas eléctricas son un alivio. Demuestran que el traje funciona y está cargado. El cronista tiene control absoluto de los módulos y los carga de energía con un gesto de su dedo, ofreciendo partes de su cuerpo al enemigo que le aturdirán con descargas de destellos. La activación espontánea del componente de descarga es más fácil, -IDT. +ID en la tirada de defensa por cada nivel del potencial.

NOVA

REQUISITOS: Primordial

El cronista se convierte en una estrella que explota, gritando, ardiendo, rodeado de un disco de acreción hecho de humo; emite gruesos rayos de luz abrasadora que ciegan al justo y ahuyentan al supersticioso.

Cuando el cronista se encuentra en batalla, carga contra sus enemigos y activa todos los módulos de defensa con una tirada de acción de INT + Ingeniería (5). Cada nivel del potencial reduce la Dificultad en 1. Si hay por lo menos dos enemigos a distancia de combate cuerpo a cuerpo, sus compañeros no sufren ningún efecto por esta acción. Si la tirada falla, el cronista sólo activa un componente (elegido al azar) y los miembros de su grupo sufren los mismos efectos que el enemigo.

CARGA

Los estímulos clave conducen a una descarga de contenidos, así que también debería ser posible subirlos con una Carga. Atar al sujeto no siempre ha demostrado ser fructífero.

Los paradigmas y agujas utilizan una combinación de superstición, miedo y descargas eléctricas ocasionales para implantar una sugerencia en la mente consciente del sujeto.

Los cronistas con el Potencial Carga obtienen un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial cada vez que tratan de influenciar a alguien mediante Carisma y Psique (por ejemplo, con PSI + Dominación, CAR + Liderazgo o CAR + Seducción).

Se puede combinar con Descarga.

MEMORIA FRACTAL

REQUISITOS: Concentración

La memoria del cronista es como un mapa con puntos de referencia y complejas líneas de costas. Sobre la superficie ha dispuesto su conocimiento de acuerdo a reglas matemáticas tomadas de la teoría fractal.

En todas las tiradas de acción de INT genera automáticamente un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial. Este potencial está permanentemente activo.

DESCARGA

Los humanos funcionan con electricidad. El que la controla, también controla a los humanos. Con la cantidad exacta de electricidad en el punto correcto del cuerpo, un especialista en Descarga puede extraer información de sujetos reacios.

Este método de interrogación otorga al cronista +ID y +IDT por cada nivel del potencial, que añade a las tiradas de PSI + Dominación cuando trata con una víctima inmovilizada.

SIN ESCAPATORIA

Los ultimadores pelean sucio. Utilizan emboscadas, trucos y engaños. Sólo atacan cuando han acorralado a sus enemigos, cuando están seguros de su presa, y lo hacen con eficiencia y vehemencia. Si la víctima del ultimador no tiene escapatoria, éste consigue una bonificación al ataque y la defensa (activa y pasiva) igual al nivel del potencial.

MULTIPLICAR

REQUISITOS: PSI+ Engaño 6

Soy muchas personas. Algunos ultimadores llevan una identidad diferente hasta que se vuelve una segunda piel. Un cronista puede adquirir tantas identidades falsas como nivel tenga en este potencial. Cambia los roles de manera tan automática que obtiene, junto con las respectivas identidades falsas, +ID por nivel del potencial en PSI+ Engaño.

INFILTRADOR

REQUISITOS: Fusible

El Fusible ha planeado toda la operación, recuerda de memoria cada paso. Todas las precauciones han sido tomadas para la discreción del equipo y, una vez la operación haya empezado, nada la detendrá.

Antes de la operación, el Fusible obtiene +1D por nivel del potencial a todas las acciones que cubran los rastros del equipo. Una vez haya empezado, obtiene +1D por nivel del potencial para todas las acciones planeadas.

POTENCIALES HELLVÉTICOS



DOCTRINA: ASALTO

REQUISITOS: Primordial

Un arnés se pone en movimiento, sale al descubierto, salta por encima de unas rocas, corre cada vez más rápido levantando el barro con sus botas atronadoras. El hellvético grita: «¡Seguidme!». Entonces carga contra las líneas enemigas.

Cuando un hellvético ordena atacar a su escuadrón, va en cabeza para dar ejemplo y si su ataque genera 2DT, todos sus compañeros que ataquen después en la misma ronda de combate añaden a sus tiradas de ataque +1D por cada nivel del potencial. Sólo se puede utilizar en la primera ronda de combate.

DOCTRINA: MURO DE ESCUDOS

Desde la salvaguardia estratégica de los cantones hasta la doctrina táctica Muro de escudos, los hellvéticos se dedican a proteger a las personas.

Entregados a la Doctrina Muro de escudos, aprenden a rechazar con sus cuerpos y arneses los ataques dirigidos a otras personas. Durante el combate, un hellvético es capaz si atraer los ataques realizados contra un camarada sobre sí mismo.

En el caso de los ataques cuerpo a cuerpo, necesita superar una tirada de PSI + Reacción (4); para los ataques a distancia, la Dificultad se eleva a 6. Añade +1D a la tirada por cada nivel del potencial. Además, si obtienes 3 Desencadenantes en combate cuerpo a cuerpo y tienes la bayoneta montada en el Rastreador puedes lanzar un contraataque.

DOCTRINA: INFILTRACIÓN

La información gana guerras. Un hellvético dedicado a la Doctrina Infiltración se mezcla con la gente, encuentra a los cabecillas y se encarga de ellos. Es un maestro de la subversión y la mentira. Añade +1D a todas las tiradas de engaño (CAR y PSI) y +1 a Red por cada nivel del potencial.

DOCTRINA: MARCHA FORZADA

Los ultimadores pelean sucio. Utilizan emboscadas, trucos y engaños. Sólo atacan cuando han acorralado a sus enemigos, cuando están seguros de su presa, y lo hacen con eficiencia y vehemencia. Si la víctima del ultimador no tiene escapatoria, éste consigue una bonificación al ataque y la defensa (activa y pasiva) igual al nivel del potencial.

DOCTRINA: DISCIPLINA

REQUISITOS: Concentración.

Las fuerzas mental y física de un hellvético son en parte el resultado de su carácter o de su equipo. La disciplina férrea convierte incluso al hombre más pusilánime en un soldado de manual. Algunos pueden llegar aún más lejos.

Un hellvético con la Doctrina Disciplina puede convertir Desencadenantes en puntos de Ego a razón de 1:1 cada vez que ataca o se defiende activamente, hasta un límite equivalente al nivel del potencial.

DOCTRINA: MORAL

Cualquiera puede ganar una batalla arrojando suficientes soldados contra el enemigo. El soldado hellvético demuestra realmente su valía cuando se encuentra en inferioridad numérica. Los hellvéticos superados en número se benefician de +1 a la defensa mental por cada nivel del potencial.

POTENCIALES JUECES



FIAT LUX

REQUISITOS: Renombre 4

La oscuridad esconde la mentira; la luz revela la verdad. El juez es un ejemplo resplandeciente de legalidad e incorruptibilidad, y las personas a su alrededor lo saben. Las personas depravadas se inquietan: parpadean demasiado y se mueven nerviosas, con los hombros rígidos. El juez se da cuenta: nota cada mentira y ya está pensando en el castigo.

Cuando se trata de escoria en general —y en especial de apocalípticos—, el juez recibe una bonificación de +1D por cada nivel del potencial contra todo intento de engañarle y en su defensa mental.

ESTAMPIDA

A veces, la violencia es la única opción. El juez se inclina y echa a correr. El viento le arranca el sombrero, pero no mira atrás, lanzándose firmemente hacia adelante. Empuña el martillo con ambas manos: una bajo la cabeza, la otra en el extremo del astil. Su enemigo está a sólo dos metros de distancia. Levanta el martillo para bloquear los golpes a modo de bastón, siente el impacto, aplica toda su potencia y atraviesa el rocío de saliva resultante. Escucha cómo un cuerpo voluminoso golpea contra el suelo detrás de él. Sus compañeros harán el resto.

El juez se lanza contra un enemigo en una ronda de combate. Para ello se vale de una tirada de CUE + Fuerza a la que suma un número de dados igual al nivel del potencial. Si el ataque tiene éxito, su oponente cae al suelo y no puede moverse en toda una ronda de combate.

LA LEY DE LYNCH

Los jueces han controlado a la población durante tanto tiempo que saben muy bien qué botones apretar para enardecerla.

Un juez con este potencial puede reunir a una turbamulta y azuzarla contra cualquier perpetrador: de esa forma consigue +1D a las tiradas de CAR + Liderazgo por cada nivel del potencial.

LA CARA DE JANO

Los jueces se pasan la vida conviviendo con la escoria. Un solo empujón y caerían de la luz hacia la oscuridad. Algunos utilizan su experiencia para penetrar en las mentes de sus oponentes y anticiparse a todas sus acciones.

Un juez con la Cara de Jano se pone en el lugar del contrario en la batalla con una tirada de INS + Empatía contra la PSI + Voluntad/Fe de su oponente. Si el juez supera la tirada, sabe cómo piensa el otro. El juez añade una bonificación de +1D por cada nivel del potencial a todos los ataques y defensas para el resto de la batalla mientras lucha contra ese mismo enemigo.

MARTILLAZO

El martillo del juicio es pesado y difícil de manejar. Los errantes ignoran su valor simbólico y se quejan de que apenas pueden resistir contra los enemigos de los jueces usando un arma tan pesada y arcaica. No tienen ni idea. Una vez te haces al martillo del juicio, aprendes a aprovechar la fuerza bruta que representa cada golpe: las manos se deslizan por el mango, controlando o reorientando las fuerzas centrífugas. Con la técnica adecuada, el martillo es tan fácil de usar como una espada, sin perder inercia. Las penalizaciones por la habilidad especial «Impacto» se reducen en 1 por cada nivel del potencial.

TRUENO DE ACERO

El martillo es pesado, pero con el entrenamiento adecuado, puede elevarse con una mano como si fuera un péndulo. Un paso más, el brazo gira con facilidad y cae para elevarse otra vez con más ímpetu. Incluso los jueces con más entrenamiento no pueden realizar esta maniobra durante mucho rato. Y lo que es peor, el lado del cuerpo más alejado del martillo resulta un blanco fácil para los enemigos, si es que el juez no lleva un mosquete en la otra mano para abrir fuego sobre los enemigos a corta distancia.

A pesar de la mala posición táctica de la técnica, algunos jueces la siguen utilizando: un ataque compuesto

de un martillazo y un disparo suele finiquitar cualquier combate.

La técnica del Trueno de acero impone una penalización de -4D al manejo (el martillo del juicio es el arma principal). Esta penalización se reduce en un número igual al nivel del potencial. Si el ataque tiene efecto, sólo cuenta el daño infligido por el martillo, pero los Desencadenantes que se generen se duplican. La defensa pasiva del juez se reduce a 1 hasta su siguiente turno.

POTENCIALES CLANES



TRASTORNADO

REQUISITOS: Cucaracha

A un enjambre de insectos no le importa que algunos de sus miembros sean aplastados. Otros ocupan su lugar. Para los cucarachas, la muerte por un martillo es una llamada de atención a los supervivientes y un grito de venganza. Sólo viven para su ira, tienen una docena de palabras para el asesinato, pero sólo una para la belleza. Si un cucaracha muere en batalla, todos los testigos ganan Ego +1. Este efecto puede aumentar temporalmente la reserva de Ego por encima del máximo.

EN COMBATE

REQUISITOS: Neumante

Los neumantes dicen que cada periodo de la vida está acompañado de dolor que forma el carácter. Ellos viven de acuerdo a esa máxima y no sufren ninguna penalización por trauma hasta que sumen 3 puntos de trauma. Los neumantes son conocidos por una de las armas legendarias del Mecanicista: el neumomartillo. Nunca usan otra arma.

VENENO RADIANTE

REQUISITOS: Fosforita

Los combatientes fosforitas dependen principalmente de sus lanzadores de fósforo (cartuchos de fósforo, distancia [20/60], daño 12, cargas 4, incendiaria, impedimenta 1, NT IV, ensamblajes 2, 1.400 LC). La munición debe ser almacenada en agua o de lo contrario arderá. Sus lanzas de hueso, retorcidos garrotes y armas blancas están recubiertas con pastas de minerales tóxicos y causan trauma +1 cuando impactan.

SIN DOLOR

REQUISITOS: Devorador de cadáveres.

Todas las penalizaciones por trauma se ignoran. A cambio, el devorador de cadáveres obtiene Ego +1 por cada herida, porque el hambre le causa frenesí.

ESTASIS DE TEJIDOS

REQUISITOS: Pandoriano

Si un ataque a un pandoriano con un arma blanca tiene efecto, la hoja puede quedarse atascada en su carne. Tiene una sangre pegajosa como la miel que se endurece en un ámbar burbujeante en contacto con el aire. El atacante sólo puede liberar el arma de inmediato si obtiene al menos 1 Desencadenante. En caso contrario, puede extraer el arma en la siguiente acción, pero no puede defenderse. Cada ataque corre el riesgo de provocar un estallido de una viruela de esporas. Con un resultado de 1-3 en 1D, estalla en una nube de esporas con un diámetro de 2 metros y una impedimenta de esporas de 5 (tirada de resistencia CUE + Resistencia [5] y en caso de fallar +1 de infestación de esporas, las protecciones con la cualidad «Hermética»

AFECTO

REQUISITOS: Matador

Los matadores consiguen el afecto de la multitud. Pueden ganarse a los espectadores en cada ronda gracias a maniobras peligrosas (utilizando 2D menos de los que tienen) y recuperan 1 punto de Ego.

ÁGIL

REQUISITOS: Matador

Los matadores son rápidos, de paso firme y ágiles. Trepan paredes y corren sobre las cornisas y tejados. Saltan por encima de callejones, se deslizan sobre las baldosas, se ponen en pie y siguen corriendo. Añaden +2E a CUE + Atletismo. Si tienen que liberarse de un presa cuerpo a cuerpo, añaden +2E a AGI + Movilidad.

DESTINO

REQUISITOS: Corredor

Luchar contra un corredor es luchar contra el propio futuro. La Sabia del escuadrón de corredores les previene contra cualquier ataque; todas las emboscadas en las que deberían caer los corredores se convierten en trampas para los atacantes. Hasta donde recuerde la Sabia, los co-

rededores pueden atacar en la primera ronda de combate sin ninguna resistencia.

SANGRE LOMBARDI

REQUISITOS: Lombardi

El clan Lombardi es viejo, mucho más viejo que el colectivo anabaptista. Los niños del clan aprenden a una temprana edad quiénes fueron los primeros gobernantes de esta tierra. Un Lombardi añade +1D por cada nivel del potencial a su defensa mental contra influencias anabaptistas. Esta bonificación aumenta a +2D por cada nivel del potencial contra los esfuerzos de los misioneros.

MARTIRIO

REQUISITOS: Flagelante

La mayoría de los flagelantes no son físicamente rivales para sus enemigos, pero su aura, dedicación y capacidad de sufrimiento inspiran a las personas. Si el flagelante es atacado o vencido, añade +1S a un ataque mental con INS+ Empatía por cada nivel del potencial. Si supera la tirada, proyecta su sufrimiento en los espectadores y los enfurece. Las mujeres arrojan orinales contra los atacantes y los hombres agarran sus horcas. Cuanto peores sean

PRESTAMISTA

REQUISITOS: Romano, Recursos 2

Su negocio consiste en prestar dinero a la gente a cambio de unas suculentas comisiones, que sabe que siempre va a cobrar. Una vez por aventura, puede cobrar un préstamo, lo que se traduce en que ganará 100 LC/Dinares por el nivel de este potencial.

HUYE HOY, LUCHA MAÑANA

REQUISITOS: Romano, AGI+ Movilidad 5

Solo los necios que se hacen llamar héroes se quedan a un combate que no tienen ninguna posibilidad de ganar. Cuando todo está perdido o es superado en número, puede realizar una tirada de AGI+ Movilidad añadiendo +1D por nivel del potencial, para apartarse de un combate sin recibir represalias (ataques de oportunidad). Además, en este movimiento para apartarse de su enemigo, podrán moverse el doble de su distancia de movimiento normal.

NEGOCIADOR EXPERTO

REQUISITOS: Romano, CAR+ Negociación 6

Está tan acostumbrado a negociar con esos necios que ya les puede engañar de forma natural y sacar los máximos beneficios posibles. Cuando vaya a vender alguno de sus caros y exóticos productos, recibirá un 10% extra del precio final acordado por el nivel del potencial.

HA SIDO ÉL, YO LO VI

REQUISITOS: Romano, PSI+ Engaño 6

Siempre que el Romano tenga problemas y sea acusado de algo, habrá alguna cabeza de turco para comerse el

marrón en su lugar y así parecer inocente. Cuando se le acuse de algo, podrá realizar una tirada de PSI+ Engaño (la dificultad depende del delito cometido y las pruebas en su contra) con +1D por nivel del potencial. Si la consigue, se podrá ir de rositas y la culpa recaerá sobre algún otro pobre desgraciado.

ORCA

REQUISITOS: Clan Nautrageur

El Nautrageur se siente como pez en el agua, incluso a bajas temperaturas. Cada vez que luche en el agua, sus acciones reciben +1D por nivel del potencial

ABRAZO DE LA DAMA NEGRA

REQUISITOS: Clan Darmes

Los Darmes son fríos, su piel es gélida, y sus músculos duros como una roca. Cuando luchan cuerpo a cuerpo se lanzan hacia sus enemigos con intención de propinarles un abrazo hasta que sus huesos se hagan pedazos. Reciben +1D por nivel del potencial en las tiradas de CUE+Pelea.

BUSCADOR DE ARTE

REQUISITOS: Resistance.

El objetivo de la Resistance es reconstruir su país a través de la búsqueda de su pasado cultural. Los saqueadores de ruinas saben dónde encontrar información para descubrir nuevos lugares que saquear. Por cada nivel del potencial, el personaje añade +1D a Red cuando realiza una investigación para encontrar obras de arte.

POTENCIALES CHATARREROS



TURBAMULTA

Los apocalípticos les despluman, los jueces les acosan, los cronistas les engañan, los jehammedanos les escupen, los clanes les persiguen... pero antes o después se cansan de todo. Claman su descontento agitando con argumentos acusadores a la gente que se reúne a su alrededor y que asiente identificada. Empiezan los gritos, las caras enrojecen de ira. Suenan las primeras incitaciones a la rebelión, pero aún es pronto. Una tormenta se está gestando.

El chatarrero puede movilizar a las masas en un Conflicto con representantes de otros colectivos con una tirada de CAR + Liderazgo a la que añade +iD por cada nivel del potencial. Su oponente puede tratar de calmar a la multitud en un Conflicto con CAR + Expresión. Si el chatarrero gana, lidera la turba. Tiene que legitimar sus órdenes con la idea de que habrá consecuencias graves por medio de una tirada de CAR + Liderazgo. La Dificultad varía entre 2 («Id hacia allí») y 6 («Acabemos con los jueces»).

RATA

REQUISITOS: PSI + Astucia 6

Los chatarreros sobreviven porque se las arreglan para evitar los problemas. Los más ratas entre ellos sí buscan problemas, pero no llaman la atención y siempre se salen con la suya. ¿Han robado a un comerciante? Todo señala a un inocente miembro de un clan, embutido en una capa de piel. En un instante el voluminoso cuerpo de un juez se abalanza sobre él. El rata niega con la cabeza mientras esconde bajo el abrigo lo que ha encontrado y se va.

Los Ratas son siempre inocentes, o al menos eso es lo que logran aparentar con éxito. Cuando tratan de encubrir sus actos, añaden un +iD por cada nivel del potencial a la tirada de acción.

DURO DE PELAR

REQUISITOS: CUE + Dureza 6

La gente maltrata y atormenta a los Duros de pelar, que se limitan a decir «¿Es todo lo que podéis hacer, debilu-chos?». Son capaces de aguantar los golpes mientras espe-

ran a que su enemigo se canse. «¡Ja! No valéis para nada». Los verdaderamente Duros de pelar pueden aguantar más que otros: se benefician de la protección adicional «Carne correosa» con un valor de la protección igual al nivel del potencial.

NITRO

REQUISITOS: Primordial

Un odio arde contra esa cobardía eterna, enterrado bajo las profundidades atávicas, el miedo aprendido y los reflejos instintivos. Los Nitros han descubierto muchos artefactos en sus vidas, pero también han cultivado un rencor que es-pera su oportunidad para mostrarse y devastar como una tormenta de fuego a los que ven al chatarrero como alguien que meramente escarba en la tierra y transporta lo que encuentra.

El chatarrero puede sufrir un ataque explosivo de ira en la primera ronda de combate, beneficiándose de un +iD a sus ataques por cada nivel del potencial.

CERDO TRUFERO

Los mejores chatarreros saben encontrar siempre artefactos que hacen temblar a los cronistas mientras cuentan gruesos fajos de letras de cambio. Los peores sólo encuentran objetos que les pagan como desechos. Tal vez sea porque no conocen el idioma de las ruinas ni saben leer los signos. Los chatarreros con Cerdo trufero tienen un sexto sentido para los artefactos y las trampas. Siempre que busquen trampas o chatarra, añaden +iD a las tiradas de INS + Percepción por cada nivel del potencial.

DARWIN

La evolución gobierna cruelmente sobre las ruinas. Sólo sobreviven los más fuertes. Los mejores son los Darwin. Escapan una y otra vez a situaciones desesperadas, ya sea gracias a la suerte o a través de absurdas hazañas. Un Darwin es un artista de la supervivencia que recibe una bonificación de +iD por cada nivel del potencial en la habilidad que utilice para salvar la vida en una situación aparentemente perdida. Si sobrevive, su Renombre aumenta en +1 hasta un máximo de 4.

POTENCIALES NEOLIBIOS



LA PARTE DEL LEÓN

El neolibio conoce a su oponente, sabe pulsar las cuerdas para apelar a su vanidad, alabarle y amenazarle hasta donde estime necesario para conseguir sacar beneficio para sí mismo.

El neolibio obtiene en cada transacción un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial en la tirada. De esa forma consigue una participación mayor o un precio más bajo.

TIRADOR

REQUISITOS: Concentración

El fusil no le tiembla en las manos; su mirada se pasea a lo lejos a través de la mira metálica. El neolibio controla la respiración, sigue cada movimiento del objetivo con el arma, contiene el aliento y dispara. El objetivo vacila y cae con el corazón atravesado.

El tirador apunta durante toda una ronda y dispara en la siguiente si no se distrae o es atacado. Consigue un número de Desencadenantes igual al nivel del potencial para la tirada de ataque.

INSPIRACIÓN

El Libio es un ejemplo rutilante en la mente de sus descendientes; los escribas jóvenes miran con temor a sus mentores, admirando su previsión y comprensión de cómo fluyen las mercancías. Los neolibios llevan en la sangre adorar, emular e incluso superar a un modelo. Algunos tienen una forma peculiar de ganar (y el potencial «Inspiración»): si logran un éxito extraordinario en una acción (por lo menos 3 Desencadenantes) e invierten 1 punto de Ego, encienden los corazones de sus camaradas.

De esta forma, reciben una bonificación de +1D por cada nivel del potencial para la siguiente acción, siempre y cuando sea similar a la del neolibio.

NUEVE VIDAS

Un neolibio salta a la acción cuando siente amenazada su integridad; sus instintos se despiertan, su mente empieza a trabajar y pone en marcha su cuerpo. En situaciones po-

tencialmente mortales añade +1D por cada nivel del potencial a todas las tiradas de acción que puedan ser vitales... por un precio: pierde 1 punto de Ego por cada acción.

MIRAR A LOS OJOS

El neolibio logra con su comportamiento que la otra persona olvide quién es quién, qué hombre es el rico y poderoso. El neolibio mira al desconocido a los ojos, como un amigo y aliado; y a los amigos y aliados se les escucha, puesto que son de confianza.

Cada vez que un neolibio comienza una conversación o una negociación con alguien que no sea otro neolibio, añade +1D por cada nivel del potencial a todas las tiradas de habilidades de Carisma. Por el contrario, todas las habilidades de Psique sufren un -3D a lo largo de la discusión.

RUEDA DE LA FORTUNA

Las personas normales son normales y seguirán siendo normales porque sólo ponen migajas en la balanza de la vida. La gente sencilla dice que cuanto más alto se salta, mayor es la caída. Qué más da. El neolibio está por encima porque disfruta asumiendo riesgos, pone oro en la balanza a manos llenas y espera grandes resultados. Cuanto más se arriesga un neolibio con este potencial, mayor serán los posibles beneficios: el neolibio determina la cantidad de dados a tirar antes de una tirada de ataque o defensa. Cuando la acción tiene éxito, obtiene +1 Desencadenante para el siguiente ataque por cada 2 dados que no haya utilizado. Puede reservar 2 dados por cada nivel del potencial; por ejemplo, si el potencial es de nivel 3, puede reservar hasta 6 dados, obteniendo así 3 Desencadenantes.

POTENCIALES AZOTADORES



LA VENGANZA DEL LEÓN

REQUISITOS: Primordial

El león es todo él aliento caliente, ojos brillantes, dientes y garras. Aquel que empuje su espada dentro de sus fauces no escapará indemne. Cuando un enemigo realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra un azotador que posee este potencial (a distancia corta, sin armas de asta), sufre daño en función de la cantidad que haya podido causar, recibiendo el mismo daño hasta el nivel del potencial. Es decir, a nivel 3, el atacante no puede sufrir más de 3 puntos de daño. Sólo la protección con la cualidad «Endurecida» puede reducir ese daño.

LA SANGRE DE LOS ANCIANOS

REQUISITOS: PSI + Fe 8

Ríos de sangre ancestral han salpicado el suelo africano, empapándolo y bendiciéndolo. Cuando un azotador toca el suelo, siente dolor, sed de guerra y de victoria. Mezcla la tierra con saliva y la frota sobre su pecho, dando a los antepasados el acceso a su alma, sus ojos y oídos. Se vuelve uno con ellos, compartiendo en breve otra victoria.

La sangre ancestral es un ritual que prepara al azotador para el combate venidero. Fortalece su defensa mental en la misma cantidad que el nivel del potencial. El ritual requiere dedicación y poco más de 15 minutos.

EL DESAFÍO DEL HÉROE

La fuerza del enemigo representa una gran hazaña. Matar a un gusano es algo que sucede a diario y no reporta honor. Si por el contrario el azotador se enfrenta a un enemigo digno, su sangre hierve; se eleva por encima de sí mismo, se convierte en la encarnación del León, rugiendo y atacando. Los ancestros le observan orgullosos. Cuando el azotador combate contra enemigos física o tecnológicamente superiores, recibe una bonificación equivalente al nivel del potencial en su tirada de iniciativa.

LA RISA DE LA HIENA

La risa estridente y burlona de la hiena alerta al Cuervo de que la manada está en camino. Pronto le cortarán las alas.

En realidad, no son hienas quienes profieren esos sonidos, sino los azotadores que se incitan unos a otros y gritan para aliviar la tensión de enfrentarse al enemigo.

Los que dominan esta técnica, aplican +1D por cada nivel del potencial al ataque o la defensa al inicio de la primera ronda de combate. El potencial sólo se puede utilizar una vez por combate.

LA CAZA DEL PERRO SALVAJE

El azotador le pisa los talones al Cuervo. El viento le acaricia el cuerpo, enfría el sudor y lo empuja en la dirección de las huellas de su víctima. Sus músculos se tensan; cada paso es un esfuerzo perfectamente medido. Los dedos de sus pies se clavan en el suelo, propulsándolo, levantando polvo. Los hombres blancos tratan de eludirle; puede oír sus jadeos. Se mantiene justo detrás de ellos, a pesar de que podría darles alcance en dos o tres saltos. El perro salvaje caza a su presa hasta la muerte, porque esa es su naturaleza.

Cada ronda que el azotador persiga a un enemigo que huya a pie, recupera un número de puntos de Ego igual al nivel del potencial.

LA PRESA DEL SIMBA

REQUISITOS: Concentración

Cuervo contra León o azotador contra SAMCOM: criaturas extrañas entre sí, y aun así elegidas por el destino para cho-car como dos soles ardientes. Toda interferencia en este conflicto será castigada. El azotador elige a un enemigo y lo separa de la masa. Recibe una bonificación a su defensa pasiva iguala al nivel del potencial que se aplica a todos los enemigos con excepción del elegido.

POTENCIALES ANUBIANOS



LA VENGANZA DEL LEÓN

REQUISITOS: Primordial

Todas las barreras mentales se rompen y el devorador de almas se abre camino en la mente del anubiano corrompiéndole, conduciéndole a un abismo de odio antiguo. Guía su mano, le obliga a cortar con la hoz a través de entrañas y romper la onda. Pronto habrá almas frescas chorreando sangre frente a Anubis, a la espera de ser juzgadas.

Los Desencadenantes generados en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo (son necesarios 2DT) pueden provocar el frenesí en el anubiano. Los anubianos imbuidos por Ammit ya no se defienden activamente. Sin embargo, el estado de conciencia de Ammit es volátil y corrosivo: debe ser alcanzado de nuevo (activado con Desencadenantes) cada ronda y pagado con sangre cada ronda después de la primera (1 herida superficial). Cada ronda que el anubiano permanezca en el frenesí, su ataque aumenta en 1D y su daño en 1. El máximo viene determinado por el nivel del Potencial: a nivel 3 es posible obtener +3D y +3 al daño. Si el frenesí se interrumpe, vuelven a su valor original.

EL OMBLIGO DE NEFERTUM

Y la yema de la flor de loto azul se elevó de las aguas primordiales, floreciendo con una belleza cruel en un mundo extraño y Nefertum era su dios. El loto, susurran los hogones, no devorará a los que caminan en la sombra del dios. El anubiano desarrolla una resistencia contra los psicóvoros que también influye en la catálisis: cada nivel de El ombligo de Nefertum reduce la Dificultad a la hora de tratar con los psicóvoros (Defensa contra la Disgregación y catálisis de la medicina) en 1.

EL OJO DE HORUS

El cabeza de halcón se eleva en el aire y toca con las puntas de las alas los confines de la tierra. Sus ojos —el ojo de la luna y el ojo del sol— observan sin pestañear cada perturbación de la onda.

Los anubianos usan El ojo de Horus para sentir per-

turbaciones de la onda a distancias de kilómetros (nivel 1: hasta 100 m; nivel 2: hasta 1 km; nivel 3: hasta 10 km). Siempre son capaces de encontrar psiconautas y ver la brillante red de líneas de fuerza en el cuerpo de los aberrantes (+1D por nivel al atacar a psiconautas, variedades de esporas y léperos).

LA MISERICORDIA DE ANUBIS

La onda se rompe pero al anubiano no le es concedida la profunda caída en el reino de Anubis. Aún no está listo.

Si el anubiano cae en coma a causa de sus heridas (daño por trauma por encima del máximo), se levanta de nuevo y sigue luchando (1 ronda más por cada nivel antes de que se desplome muerto). La visión del cuerpo mutilado infunde terror en los corazones enemigos: cada ronda que La misericordia de Anubis imbuye el cadáver, deben hacer una tirada de acción de PSI + Fe/Voluntad con Dificultad = (número de rondas × 2).

EL SUEÑO DE SEHKMET

El cabeza de león protege el cuerpo muerto con sus garras para que no puedan verlo los demonios ni la atenta mirada de Anubis.

El anubiano cae en un rigor mortis que no puede ser interrumpido una vez comienza. Después de (4 - el nivel del potencial) días, despierta totalmente curado. Combinable con La misericordia de Anubis.

LA MIRADA DEL DESTINO

REQUISITOS: Concentración

Ni siquiera los dioses se atreven a mirar hacia el futuro, porque temen a los demonios más allá de los contornos del mundo, más allá de las puntas de las alas de Horus. Los que aún pueden llegar a atravesar el velo de la realidad, sienten fríos miembros tratando de agarrar la vida.

Los anubianos con La mirada del destino prevén (o incluso viven) un período muy limitado de su futuro inminente una vez al mes: atacan a un enemigo o experimentan cómo sus compañeros tratan de abrir el mecanismo

de cierre de alguna cripta. El hecho sucederá dentro de una cierta cantidad limitada de tiempo que depende del nivel del anubiano. Éste se beneficia de +2D a la acción prevista por cada nivel del potencial.

- **NIVEL 1:** Segundos; por ejemplo, un ataque o defensa.
- **NIVEL 2:** Minutos; por ejemplo, el resultado de una discusión, preguntas sencillas.
- **NIVEL 3:** Horas; por ejemplo, encontrar la solución a problemas difíciles.

POTENCIALES JEHAMMEDANOS



LA CÓLERA DE JEHAMMED

REQUISITOS: Fe

El enemigo mancilla el renombre de Jehammed y hasta la misma creación. El alma del guerrero embutida en fe hierve hasta que su furia termina por romper las cadenas y envuelve al enemigo.

Cuando los jehammedanos se enfrentan a enemigos blasfemos como psiconautas, apocalípticos, anabaptistas o forajidos y presencian cómo resisten todos los embates del grupo, su furia crece. Van sumando todos los ataques del enemigo; si uno hiere a un amigo, cuenta como doble. Al llegar a diez, el jehammedano estalla. Durante el resto de la batalla se beneficiará de +1D por cada nivel del potencial. El Ego aumenta en 1 punto por cada ataque realizado con éxito bajo los efectos del frenesí.

EL VELLOCINO DE ARIES

REQUISITOS: Ariano, vellocino negro

Cuando el colectivo pasa por sus horas más oscuras, los que no tienen miedo de una oscuridad mucho mayor convocan a Aries el Carnero. El jehammedano entra en un estado de meditación, se pone el vellocino alrededor de los hombros, se arrodilla y se encoge hasta que la piel lo cubre por completo. Algo entra en su mente, le hace gruñir y saltar.

El aliento de Aries ha tocado su alma y la cabra ha dado a luz a un lobo. El ritual lleva aproximadamente 15 minutos. En ese momento, el jehammedano encarna a Aries. Todas sus habilidades de Carisma se reducen a 0 durante 1 hora. Sin embargo, puede gastar más puntos de Ego de lo normal: la capacidad de gasto de puntos de Ego se eleva en la misma cantidad que su nivel del potencial.

LA LLAMADA DE JEHAMMED

Los anabaptistas sólo gritan al atacar, tan inconscientes como un oso, reducidos a las emociones más simples. Por el contrario, las oraciones que gritan los jehammedanos son aforismos cuidadosamente elaborados que celebran la vida, llegando al corazón y manteniendo la bestia tranquila. Nacen de una voz majestuosa y pueden determi-

nar los acontecimientos de una batalla.

La persona que hace la llamada necesita 1 ronda de combate para llamar a sus amigos y compañeros e imbuirles con el espíritu de Jehammed: tira CAR + Arte añadiendo +1D por cada nivel del potencial. La Dificultad depende de la amenaza a la que se enfrenta el grupo: si la victoria está asegurada es 2; si están a punto de perder la batalla, la persona que realiza la llamada debe tirar contra una Dificultad de 6. El Director de Juego decide la Dificultad exacta. Si el jehammedano realiza la tirada con éxito, rompe toda manipulación psíquica del enemigo. Si la tirada genera Desencadenantes, se añaden como dados adicionales a la defensa mental del grupo. Esta bonificación se reduce en 1 cada ronda de combate hasta que se utiliza.

LA MALDICIÓN DE LOS ICÓNIDAS

REQUISITOS: Rango de icónida u oráculo

La voz del icónida es como truenos y relámpagos. Habla con sabiduría divina y cada pensamiento que pronuncia es digno del mismo Jehammed. La gente humilde que avanza torpemente por la vida tiembla bajo el poder de su voz y su trascendencia espiritual. Es verdad que hay un hombre santo entre ellos.

Si desata la ira de Dios sobre su creación, hasta un anabaptista tendrá dudas y bajará su arma, presa de la ansiedad e inseguridad.

La maldición de los icónidas es un ataque mental sobre un grupo de enemigos humanos. Los animales, psiconautas y SAMCOM son inmunes. El icónida ataca la Psique de sus enemigos con una tirada de PSI + Fe/Voluntad +1D por cada nivel del potencial. Se pueden defender activamente. Si no lo logran, aplican -1D a todas las tiradas de acción por cada desencadenante. La penalización

LA BENDICIÓN DE LOS ICÓNIDAS

REQUISITOS: Rango de icónida u oráculo

Las estrellas están en posición; la sangre lunar de la saraelita no ha fluido; hace horas que un mensajero trajo

noticias de una victoria importante en el este: va a ser un día feliz. ¿Qué mejor día para que los icónidas cumplan su destino?

El icónida interpreta un evento importante como un presa-gio y puede bendecir todos los iconos que le lleven ese día. Sus efectos aumentan en el nivel del potencial durante todo el día.

ORÁCULO

REQUISITOS: Rango de oráculo

La forma de las nubes, de las entrañas o el resultado de lanzar los huesos entrañan verdades y futuros que sólo pueden percibir los elegidos. El oráculo comprende los signos cuando se presentan.

El oráculo sabe cómo dirigirse a su público. Después de toda la parafernalia necesaria, describe el futuro y sugiere un posible resultado. El caso es que la audiencia se ve inspirada y trata de hacer realidad ese futuro. Si un miembro de la audiencia se enfrenta a la situación descrita por el oráculo durante el mes siguiente, aplica +1D por cada nivel del potencial a una acción cuyo resultado se aproxime a la realidad mencionada por el oráculo. Éste puede hacer una profecía diaria.

DESTINO DEL ISAAQUITA

REQUISITOS: Isaaquita o superior

El sentimiento de sacrificio de Isaac le honra. Con tal de proteger a los suyos, está listo para liderar tropas en el campo de batalla. Cuando comienza un combate, el isaaquita reza para que Jehammed le acompañe y guíe su espada hacia el corazón de sus enemigos. Al comienzo de cada ronda, el isaaquita puede lanzar PSI+Fe (6) para tener +1D en su iniciativa. La dificultad de esta tirada se reduce en 1 por cada nivel del potencial.

POTENCIALES APOCALÍPTICOS



APOSTARLO TODO

¡Hagan sus apuestas! En combate arriesgas la sangre y los huesos; sólo un apocalíptico se atrevería a ir tan lejos como para arriesgar la vida. Ansía cobrar sus ganancias. El apocalíptico decide no utilizar todos sus dados en una defensa activa, renunciando a un número de ellos hasta 2 veces el nivel del potencial.

Si se las arregla para defenderse, añade en su siguiente tirada de ataque un número de Desencadenantes igual a la cantidad de dados no utilizados. Con un potencial de nivel 3 pueden llegar a ser hasta 6 Desencadenantes.

LA CARTA DEL DESTINO

REQUISITOS: Fe; cuervo, albatros o halcón

Las cartas son una forma de manipulación. Pero cuando llevas mucho tiempo utilizándolas, sientes su verdadera fuerza, cómo funcionan los arquetipos y cómo proyectan las sombras del futuro en el pasado. Los que saben leerlas caminan a través del tiempo impregnados de conocimiento.

El adivino conoce su propia fortuna y por lo tanto determina su futuro. Interpreta la carta del destino y los nombres de sus piedras angulares: ¿dónde tendrá que enfrentarse a quién? El «quién» puede resultar incierto, pero al menos queda claro a qué colectivo pertenece el rival. Si la combinación exacta de «dónde» y «quién» se produce en los diez días siguientes, el adivino puede añadir el nivel del potencial como bonificación a todas las tiradas de Carisma y Psi-que en la situación anunciada.

EL NIDO DEL CUERVO

REQUISITOS: Primordial

La bandada es más que una familia para el apocalíptico. Es su origen, la parte viva y pulsante de sí mismo. Los que hacen daño a la bandada, le hunden una daga en las entrañas. Mientras el apocalíptico actúe a instancias de su bandada o la defiende contra los atacantes, puede invertir 1 punto de Ego por cada tirada de acción para añadir +1D por cada nivel del potencial en cualquier acción.

ESPEJO

REQUISITOS: Concentración

El corazón del apocalíptico late al unísono con el de su enemigo; observa, reacciona y repite los patrones de ataque del rival como si se hubieran entrenado juntos. Un apocalíptico con el potencial Espejo imita la forma de luchar de su oponente: activa el potencial con una defensa activa, si tiene éxito con 1DT. Mientras continúe luchando contra el mismo enemigo, su defensa pasiva aumenta en 1 por cada nivel del potencial. Si el oponente activa un potencial, el apocalíptico lo puede imitar al mismo nivel y volverlo contra el enemigo.

LA PROFECÍA OSCURA

Los adivinos de la bandada son capaces de ver los posibles futuros tras la cortina del presente, pero no allanan el camino para lo que ocurra. En realidad no es complicado. Un cuervo muerto envuelto en vendas presagia un desastre que acontecerá desde la oscuridad, de la misma forma que una cruz pintada con sangre en una puerta; piedras de negro azabache en la sopa anuncian una abdominalgia segura. Mucha gente ve en el salvajismo de los apocalípticos un pacto con fuerzas primordiales que es mejor evitar. Los migrantes saben cómo utilizar este hecho en su beneficio; sus maldiciones son muy temidas.

La profecía oscura es un ataque mental. El apocalíptico hace una tirada de PSI + Dominación y añade +1D por cada nivel del potencial. Sus oponentes la contrarrestan con PSI + Fe; si ha elegido Voluntad, es inmune al ataque. Si el apocalíptico gana el Conflicto, su oponente sufre una penalización permanente igual al número de Desencadenantes generados +1. Para deshacerse de la maldición, el oponente tiene que limpiarse espiritualmente a través de la oración, rituales o una peregrinación.

MIL MANERAS

REQUISITOS: Sólo utilizable en combate cuerpo a cuerpo

El apocalíptico ha participado en numerosas peleas, estudiado muchos estilos de combate y los ha desechado. El

combate no es un baile que siga ciertas reglas de ritmo y seducción. Lo que importa es el resultado; el camino para llegar al resultado puede ramificarse de mil maneras.

Los ataques del apocalíptico son prácticamente impredecibles y por lo tanto difíciles de bloquear: el oponente sufre -1D a su defensa activa por cada Desencadenante. Se puede utilizar 1 Desencadenante por cada nivel del potencial. Es decir, a nivel 3 se puede usar un máximo de 3 Desencadenantes que aplican -3D a la defensa del rival.

Los Desencadenantes siguen contando como daño adicional.

POTENCIALES ANABAPTISTAS



LA SANGRE DEL PESCADOR

REQUISITOS: Primordial

Cuando los jehammedanos ven a los anabaptistas, se ríen y les gritan «¡Hijo del Pescador!», «¡Hijo del Pescador!». Muy inteligente. El anabaptista se limita a responder «Si nos cortáis, ¿acaso no sangramos, también?». Asienten sin dejar de reír. El anabaptista sonrío. «Pero si sangramos, ¿no os destrozaremos?».

Si el anabaptista está herido y sufre más del 50% de la suma de las heridas superficiales y trauma que puede soportar, experimenta un frenesí hasta el final del combate. Puede utilizar cualquier cantidad de puntos de Ego; no se aplica ninguna restricción. Ya no puede defenderse activamente. El potencial La sangre del Pescador sólo tiene un nivel y no se puede mejorar.

GOLPE ASESINO

El enemigo levanta su lanza esperando golpear al anabaptista con la hoja. Pero éste gira la espada a su alrededor, lanzándose sobre el contrincante y golpeándole con el mango en la cabeza. El golpe asesino (o Mordstreich) es un ataque especial con una espada contra una parte vital del cuerpo de un enemigo que está desprotegida, como la cabeza, el pecho o el abdomen. La tirada de ataque se realiza aplicando -5D, pero el anabaptista se beneficia de +1D por cada nivel del potencial. El anabaptista balancea la espada y golpea con el mango o la guarnición. Si el ataque tiene efecto, el oponente pierde la conciencia al instante y con ella todos los puntos de Ego. Si por el contrario falla, el anabaptista se desequilibra: durante 1 ronda de combate cuenta como si estuviera desarmado y no puede atacar.

EL NIDO DEL CUERVO

REQUISITOS: Concentración

Si el enemigo es golpeado por un ataque, de su cuerpo brota algo más que sangre y vísceras. Su carne se separa de su alma y un sagrado Pneuma fluye del cuerpo podrido. Sólo hay un pequeño paso hacia el Paraíso, pero el anabaptista siente cómo le comunica fuerza y energía para empujarlo. Si el anabaptista causa una herida de al menos 5 - el nivel del potencial puntos de daño, recupera

EL REINO DE LAS EMANACIONES

REQUISITOS: PSI + Fe 8

La fe del anabaptista es su estrella en medio de la oscuridad. Pero donde brilla la luz, revela partes podridas de la oscuridad, el miedo primigenio, los psiconautas, cuerpos retorciéndose en campos de esporocarpios, ungidos con la infamia. Es aún peor por la noche. El anabaptista se duerme como yaciendo en una cama de alquitrán líquido. Pero lo que le sucede en la noche no tiene efecto durante el día.

La sugestión dusaní no le afecta; los confusos caleidoscopios de los psicoquinéticos se hacen añicos como el cristal fino ante los ojos escrutadores del anabaptista. Si se defiende de un fenómeno psiconáutico y logra generar por lo me-nos 1 Desencadenante en la tirada, activa el potencial: tira un número de dados adicional igual al nivel del potencial. Puede sumar el mayor resultado como Éxitos a su tirada de defensa. Por ejemplo, si saca 1, 4 y 5 a nivel 3, obtiene otros 5 Éxitos.

PORTADOR DE LA ANTORCHA

REQUISITOS: Al menos elíseo o furor

La proximidad del anabaptista al enemigo ha desquiciado sus sentidos. Siente la corrupción por todas partes con la precisión que un molusco nunca podría alcanzar. Su mente saca psiconautas, léperos y campos de esporas de la oscuridad a la luz: aplica +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS + Percepción para dar con ellos.

FANÁTICO

El anabaptista se sirve de la austeridad, la meditación diaria y un montón de agua bendita para limpiar su cuerpo, luchar contra la carnalidad y liberar el Pneuma. Su cuerpo es un escudo en el campo de batalla; el dolor es sólo un indicador del daño recibido, pero ya no es un problema.

La penalización por trauma se reduce en el nivel del potencial.

FANÁTICO

REQUISITOS: Primordial, al menos furor

Una sólo golpe certero puede decidir un combate. Si un furor se deja llevar por la ira, puede gastar 3 puntos de Ego para duplicar la cantidad de Desencadenantes generados en una tirada de ataque con CUE+ Armas cuerpo a cuerpo. El anabaptista sólo puede utilizar Desatado un número de veces al día igual al nivel del potencial.

POTENCIALES PÁLIDOS



PESADILLA

La sombra cobra forma y masa, cayendo sobre el enemigo como una ola de cuchillos.

El pálido debe acechar en las sombras y ganar un Conflicto de su AGI + Sigilo contra la INS + Percepción de su enemigo. No se puede realizar una defensa activa contra su siguiente ataque y si tiene efecto, obtiene una serie de Desencadenantes igual al nivel del potencial. La Pesadilla es además casi inaudible en la noche: aplica +1D por cada nivel del potencial a las tiradas de AGI + Sigilo.

LAMENTO

REQUISITOS: Primordial.

Un chillido como el sonido de uñas arañando una pizarra resuena por los pasillos, las uñas penetran profundamente en el cerebro de las personas que están cerca, destruyéndolo. El pálido vierte todos sus temores en este grito y tira INS + Primordial +1D por cada nivel del potencial. El resultado es la Dificultad contra la que tienen que defenderse mentalmente todos los combatientes desprotegidos. Los que fallen, pasarán incapacitados al menos 1 ronda de combate. Pasarán otra ronda de combate incapacitados por cada 3DT que obtenga el pálido. Los compañeros de éste también están sujetos al chillido y tienen que protegerse con tapones para los oídos.

ALIAS

La noche enfría la mirada ardiente de los habitantes de la superficie y oculta los movimientos de los pálidos. Pero el día es difícil e ir saltando de sombra en sombra no es digno de un siervo de los divinos. El potencial Alias permite que el pálido imite los movimientos de los habitantes de la superficie. Flota en la corriente de ignorantes. Las miradas inquisitivas pasan de largo ante su ostentosa normalidad. Aplica +1D por cada nivel del potencial a las tiradas de PSI + Engaño al intentar ocultar su verdadera identidad.

EL SOL DE MEDIANOCHE

REQUISITOS: Concentración.

La niebla oculta al enemigo y la noche devora todos los colores: la imagen en la retina suele ser tan engañosa que nos lleva a creer que estamos a salvo. Algunos pálidos sólo necesitan cerrar los ojos. Así perciben su entorno con los oídos, sienten cada movimiento como una brisa en la cara.

Todas las penalizaciones debidas a las malas condiciones visuales, ceguera u oscuridad se reducen en un 1 por cada nivel del potencial.

ELEGIDO

REQUISITOS: Aureola.

El durmiente profeta camina entre sus aureolas. Todos se parecen, lo que está bien. Pero ése de ahí... ¿no es...?

El durmiente profeta vacila, cierra los ojos un instante y bendice al aureola con la mirada. Éste aureola ha destacado y será recompensado.

El reconocimiento del durmiente profeta aumenta con el nivel del potencial y conlleva una bonificación a los trasfondos Autoridad y Secretos igual al mismo.

SUGESTIONADOR

REQUISITOS: Demagogo.

La voz en su cabeza le incita y adula. Es la familia, el amor, el dolor apasionado. Es el gusano creado por las palabras de un demagogo que va introduciéndose por las circunvoluciones cerebrales.

Si el demagogo consigue coger desprevenida a una víctima inocente (AGI + Sigilo), puede suggestionarla para generarle pensamientos extraños. La víctima «oye» estos pensamientos como una voz en la cabeza: la suya propia.

La víctima lucha por hacerse con el control: el demagogo aplica +2D por cada nivel del potencial para suggestionarla e inducir una opinión enfrentando su CAR + Negociación contra la resistencia de la víctima.

POTENCIALES COMUNES

ASCETISMO

El personaje puede sobrevivir durante días a base de líquenes y escarabajos, masticando tiras de cuero y lamiendo el rocío de las piedras. Siente hambre y sed, pero no sufre por ello. Cuando por fin encuentra algo de comer, no se pone exquisito ni su estómago se muestra muy sensible.

El personaje puede sobrevivir durante un tiempo sin alimentos ni agua: puede saltarse una comida por cada nivel del potencial (por lo menos una vez al día) sin penalizaciones.

LA LLAMADA DEL ÉTER

Más allá del mundo acústico, el éter vibra con las canciones de los chakras y ondas cerebrales que se desplazan libres. La infestación de esporas abre la puerta, deja que las emociones alcancen el éter, disfruten de las vibraciones, acaricien la intoxicación.

Los que escapan del caos y separan las corrientes, leen el éter como un intérprete lee las nubes. Nada es obvio, pero hay probabilidades. El personaje con este potencial debe sufrir una infestación de esporas de al menos 5 puntos para sentir la acción de psiconautas y otras personas infestadas de esporas. Esto le proporciona una ventaja en el combate y las tiradas de percepción: añade +1D por cada nivel del potencial en cada conflicto con un oponente infestado por las esporas.

MOVER MONTAÑAS

Cuando los obstáculos parecen insuperables y el coraje se desvanece, el personaje empieza por controlarse a sí mismo y luego al desafío gracias a su pura fuerza de voluntad. En una situación desesperada, obtiene +1 Éxito por cada nivel del potencial para 1 acción en concreto (sólo se puede utilizar una vez cada 3 días).

PIEL DE ELEFANTE

Las tormentas de arena y el frío han agrietado y bronceado su piel; la carne ha sido hendida un centenar de veces y después se ha encostrado en duro tejido cicatricial. No

es una visión bonita, pero sí más difícil de cortar con un cuchillo. Esta piel de elefante actúa como una protección natural contra ataques: +1 de protección por cada nivel del potencial. También sufre -1D por cada nivel del potencial en las tiradas de CAR + Seducción.

ONDA CEREBRAL

La selva intrincada de la meditación fuerza a que los pensamientos vayan en círculo. Sólo una idea genial arroja algo de luz y muestra una posible solución. El personaje con el potencial Onda cerebral puede confiar en esta gracia salvadora: una vez al día, obtiene una bonificación de +1D por cada nivel del potencial en una tirada de INT.

SENTIR EL PELIGRO

Todo es una amenaza para el personaje. Por esa razón se muestra asustadizo y responde a gestos amistosos con golpes defensivos. Da la impresión de estar tenso y agitarse fácilmente, pero también de ser un vigía de confianza cuyos reflejos funcionan cuando existe la amenaza de un peligro real. Es difícil cogerle por sorpresa: +1D por cada nivel del potencial a las tiradas de INS + Percepción. Sólo lo aplica cuando un peligro lo amenaza.

FLEXIBLE

El personaje estira sus articulaciones hasta el punto de arrancar gritos y aplausos cuando lo hace en público. Si un oponente trata de agarrarle, se ha quedado atascado o le han encadenado, tiene una oportunidad de liberarse: añade +1D por cada nivel del potencial a la correspondiente tirada de acción.

PODRÍA SER PEOR

Se suponía que el dolor sirve para proteger a las personas, no para obstaculizar su supervivencia. Un personaje con el potencial Podría ser peor sentirá la herida y el dolor, pero no sucumbirá por ello. Las penalizaciones por trauma se reducen en el nivel del potencial.

MARATÓN

El cuerpo es una máquina que se obliga a seguir imparables por un camino determinado. El personaje tiene la resistencia de un gendo de caza: no se cansa cuando corre. Se beneficia de una bonificación de +1D por cada nivel del potencial en todas las tiradas de CUE + Vigor relacionadas con el correr.

INQUEBRANTABLE

REQUISITOS: Voluntad.

¿Qué es la mente, sino un músculo que puede endurecerse a través de la pasión y la paz interior? Una vez por conflicto el personaje puede contrarrestar un ataque mental con un esfuerzo de voluntad que le proporciona +1D por cada nivel del potencial.

MENTE MATEMÁTICA

REQUISITOS: INT 4.

El mundo se compone de relaciones e imágenes lógicas y el personaje reconoce correlaciones en todas partes que pueden ser expresadas numéricamente. Aplica una bonificación de +1D por cada nivel del potencial a todo lo que se puede resolver matemática o lógicamente.

HASTA LA MUERTE

REQUISITOS: CAR+ Liderazgo 10

Quienes gobiernan con prudencia y justicia se ganan el respeto absoluto de sus seguidores. Esta aura de dignidad hace que los demás estén dispuestos a recibir una bala por ellos. Los seguidores que combaten junto a un personaje con este potencial recuperan 1 punto de Ego cada ronda de combate mientras el personaje esté presente. Además, obtienen +1 a la iniciativa en el primer turno de combate por cada nivel del potencial.

LENGUA DE LA VÍBORA

REQUISITOS: CAR+ Seducción 9

Cuando el veneno de la víbora alcanza el corazón de su objetivo, es demasiado tarde. Los personajes con este potencial son maestros de la seducción que utilizan todos sus encantos para alcanzar sus objetivos. Cuando el personaje ha seducido con éxito a una víctima, la mente de ésta se nubla cada vez más. La defensa mental de la víctima contra la influencia del personaje se reduce en 1D por cada nivel del potencial.

OJO DE HALCÓN

REQUISITOS: AGI+ Armas de proyectiles 8, INS+ Percepción 8

El proyectil vuela hacia su objetivo entre dos respiraciones y da de lleno en el blanco. Los personajes con Ojo de halcón son buenos tiradores que, cuando disparan a gran distancia, tienen instintivamente en cuenta la dirección del viento, las cualidades de las armas y el movimiento del blanco. Cuando el personaje dispara sobre un objetivo a una distancia superior a la efectiva, añade +1D por cada nivel del potencial a AGI+ Armas de proyectiles.

INVENCIBLE

REQUISITOS: Primordial, CUE+ Pelea 10 o CUE+ Armas cuerpo a cuerpo 10, AGI+ Movimiento 10

Quien piensa, pierde. Las personas con este potencial son combatientes natos. Han estado en innumerables peleas y conocen la respuesta a cada ataque. En combate cuerpo a cuerpo son capaces de prever intuitivamente los movimientos de sus oponentes, lo que aumenta su defensa pasiva en 1 punto por punto de Ego invertido en cada ronda de combate o en +1D si se defiende activamente; por cada nivel del potencial.

OLVIDADO POR LA MUERTE

Bendecido por la suerte o detestado por el infierno. Si el personaje va a sufrir trauma por haber fallado una Tirada de acción (o no haber tenido el suficiente éxito), tiene una segunda oportunidad. Una vez al día, puede volver a hacer la Tirada de acción gastando 1 punto de Ego, con una bonificación de +1D por cada nivel del potencial.

INOCENCIA

Las personas puras de corazón no abundan y no suponen una amenaza. Bajan la mirada y levantan las manos en gesto de defensa, mostrando su inocencia como un escudo protector. ¡Malditos sean quienes presos de la ira alzan la mano contra ellos! Inocencia es un ataque mental. El personaje tira INS+ Empatía y añade +1D por cada nivel del potencial. Los oponentes se defienden con PSI+ Voluntad/Fe. Si el personaje gana, su oponente sufre una penalización igual al número de Desencadenantes generados en la tirada +1 a todas las acciones físicas de combate contra el personaje hasta el final de la escena, siempre y cuando el personaje no inicie una pelea.

PACIFISTA

El personaje nunca tratará de devolver un golpe y resulta inofensivo. Ignorar tal acto da lugar a un gran sentimiento de culpa. Tras cada ataque, el atacante debe realizar una tirada de PSI+Fe/Voluntad (3). Si falla, recibe tanto daño a sus puntos de Ego como nivel del potencial.

RABIA DE SANGRE

Nada hará que el coloso hincle su rodilla. Durante una pelea, cada ataque exitoso recupera una cantidad de puntos de Ego igual al nivel del potencial.

MIEDO

El personaje puede actuar de forma intimidante para asustar a sus oponentes mediante una tirada de PSI+ Dominación. Cualquier enemigo que falle una tirada de Defensa Mental tendrá una penalización de -2D en cualquier tirada durante una ronda por nivel del potencial.

FURIA ANCESTRAL

Los espíritus de los ancestros están al lado de todos aquellos que defienden a la tribu de sus enemigos. Los guerreros ya no tienen nada que temer: serán capaces de repeler a los atacantes o se unirán a su familia en la muerte. Si el personaje defiende su aldea, o algo sagrado para su tribu, obtiene +1D en CUE+Fuerza y en PSI+Fe por nivel del potencial.

PLASMA

REQUISITOS: Cortadora de plasma, INT+Ciencia 10.

El personaje es un genio de la tecnología. Ha conseguido fabricar una cortadora de plasma, pero del tamaño de una cuchilla, que ha acoplado a su brazo derecho. Gracias al descubrimiento, puede medirse codo con codo contra el campeón de un clan. Las armaduras se funden ante el extremo calor de la hoja; antes de aplicar el daño, el objetivo pierde tantos puntos de armadura como nivel del potencial hasta que ésta sea reparada.

LOBO DE MAR

REQUISITOS: Ser propietario de una embarcación, AGI+Conducción 7.

A fuerza de haber tenido que aprender a navegar con tu propio barco, empiezas a entender cómo funciona esta máquina. Sabes cómo virar, cuándo acelerar y cuándo pisar el freno. Cada nivel del potencial reduce en una ronda el tiempo necesario para acelerar o frenar un nivel de velocidad. Es imposible bajar de una ronda por nivel.

LAS PAREDES TIENEN OÍDOS

REQUISITOS: PSI+Astucia 6, INS+Percepción 6.

El personaje está acostumbrado a escuchar conversaciones ajenas mientras simula estar haciendo otra cosa. Recibe +1D por cada nivel del potencial cuando trata de escuchar algo mientras finge estar a otra cosa.

TRANCE CHAMÁNICO

REQUISITOS: Chamán.

El chamán realiza alguna clase de acto ritual, danza o cánticos. A continuación realiza una tirada de PSI+Fe. Los personajes con Fe deben defenderse con una tirada de Defensa Mental, con dificultad igual al número de éxitos del chamán más el nivel del potencial. Si fallan, considerarán al chamán como un hombre sagrado y su palabra no será puesta en duda.

CYBORG

El personaje ha sido gravemente herido y posteriormente tratado por algún grupo de spitalianos, cronistas o pápidos que utilizó un artefacto experimental de nivel tecnológico V. Ahora una de las partes de su cuerpo ha sido reemplazada por un aparato de bioingeniería. El implante es visible y provoca curiosidad en quien preste atención al mismo: una placa de circuitos en la cabeza, un ojo completamente negro, etc. Aumenta un atributo elegido en +1 por nivel del potencial.

FURIA BESTIAL

REQUISITOS: Primordial.

Los desafíos reavivan los instintos primarios del personaje, que se vuelve más salvaje cuanto más difícil sea el reto. En cada ronda de combate tras la primera, el personaje añade +1D a CUE+Fuerza y AGI+Movilidad. Puede añadir +1D por ronda una vez nivel del potencial.

HIJOS DEL CIELO

REQUISITOS: Nacido y criado en Dolor.

Los niños nacidos en Dolor crecen fascinados por los ornitópteros y viven con la esperanza de volar en uno de ellos algún día. Para prepararse, observan a las aves, saltan a los lagos desde los acantilados para aprender a moverse en el aire. En el momento en el que no toca el suelo, el Dolorense se siente como pez en el agua y recibe +1D por nivel del potencial para cada acción que realice en el aire.

LOCALIZAR PUNTO DÉBIL

El personaje es un luchador nato que instintivamente sabe dónde golpear para herir a su oponente de manera profunda y duradera. El personaje, una vez al día, recibe +1D4 de daño por nivel del potencial en un ataque físico o mental.

LLUVIA DE FLECHAS

REQUISITOS: Tirador nato 2, no funciona con armas de fuego.

El cazador se ha convertido en un luchador. Mientras que un arquero cualquiera lanza una fecha por disparo, eres capaz de disparar varias de uno sólo. Si el personaje dispara una salva de flechas, aumenta el daño en 1 por cada flecha de la ráfaga, hasta un límite igual el nivel del potencial.

TIRADOR NATO

REQUISITOS: No funciona con armas de fuego.

Entrenado desde niño, el cazador es capaz de apuntar su arco o ballesta de forma certera en las condiciones más difíciles, en movimiento, con visibilidad reducida o incluso estando malherido. Al usar una de estas armas añaden +1D por nivel del potencial a las tiradas de AGI+Proyectiles.

SECUACES

REQUISITOS: Autoridad 4 o Renombre 4.

Los personajes tienen fuertes conexiones con el mundo criminal: señores de la guerra, clanes locales, bandadas de apocalípticos, etc. Donde quiera que esté, el personaje encuentra a alguien que sabe de su reputación. Una vez por partida, el personaje puede hacer llamar a un número de secuaces igual al nivel del potencial.

LOBO ALFA

REQUISITOS: Autoridad 4.

El personaje no está acostumbrado a que lo desafíen. Cuando es necesario, sabe aplicar presión para conseguir lo que quiere. Si el personaje tiene éxito en una tirada de PSI+Dominación, la siguiente acción hacia ese objetivo tendrá +1D por nivel del potencial.

COMPAÑERO DE PENURIAS

REQUISITOS: CAR+Conducta 5.

Cuando no te queda nada es más fácil apegarte a todo lo que pueda venir. El chatarrero tiene facilidad para ser aceptado como uno más en una nueva comunidad. El personaje gana +1D por nivel del potencial en tiradas de CAR+Arte y CAR+Conducta cuando se utilizan para congeniar con una comunidad pobre.

COMPENSACIÓN

REQUISITOS: Fusil Maravilla.

Un análisis rápido e instintivo de las condiciones de disparo permite compensar el difícil apuntado y aumentar el alcance del fusil Maravilla. El alcance aumenta en 10 metros por nivel del potencial.

INMUNOEICIENTE

El personaje desciende de una estirpe de supervivientes de epidemias y su cuerpo es más resistente a contraer enfermedades e infecciones. Reciben +1D por nivel del potencial a CUE+Vigor al entrar en contacto con cualquier agente nocivo como venenos, enfermedades o esporas.

FE INQUEBRANTABLE

PRERREQUISITO: Fe 7.

Mientras la espada se dirige hacia el hombre desprevenido que está a tu lado, sientes una voz en lo más profundo de tu ser que te incita a recibir el golpe en su lugar. Rezas una oración rápida antes de salir a recibirlo.

El personaje puede hacer una tirada de PSI+Fe (dif. Aciertos de la tirada de ataque del rival) con +1D por nivel del potencial. Si tiene éxito, para a ser el objetivo del ataque. Se puede elegir utilizar Defensa Pasiva o Activa. Sólo puede activarse una vez por asalto.

APNEA

REQUISITOS: CUE+Vigor 8.

El agua es su hábitat natural, una segunda piel para el personaje. Gracias a un intenso entrenamiento y mucha disciplina, es capaz de bucear a grandes profundidades durante largos períodos de tiempo, sólo con la ayuda de sus pulmones. Recibe +1D por nivel del potencial a todas las acciones que realice bajo el agua. La cantidad de rondas que puede contener la respiración es igual a la puntuación de CUE+Vigor multiplicada por el nivel del potencial.

DIANA

REQUISITOS: AGI+Proyectiles 8D, fusil con mirilla.

Está instalado en su parapeto de francotirador. Lleva allí tumbado durante la última hora. La trayectoria de su objetivo lo hará vulnerable durante unos 10 segundos. Levantando su fusil, expulsa el aliento y relaja los músculos mientras se prepara para disparar. 30 segundos después, dispara. A decenas de metros, un hombre cae al suelo. Otra misión completada.

Al usar un arma con mirilla, si el personaje pasa 2 asaltos seguidos apuntando sin que le interrumpan, gana +3D a AGI+Proyectiles.

CARNICERO DE HONNERBURG

REQUISITOS: Primordial, Muerte de un ser querido.

Por nada del mundo quiere volver a experimentar la pérdida de alguien cercano. Explorará si uno de sus amigos está a punto de morir. Si uno de sus aliados sufre daño de trauma, la furia del personaje aterroriza a sus enemigos. Si el oponente falla una tirada de defensa mental (dif. 3 + nivel del potencial), sufren una penalización de -2D a todas las acciones relacionadas con el combate.

VISTA DE LINCE

REQUISITOS: INS+Percepción 8.

El personaje posee una extraordinaria vista de águila, no tiene problemas para distinguir con claridad objetos situados a mucha distancia. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS+Percepción relacionadas con la vista y la penalización por disparar a largas distancias disminuye en 1D por nivel del potencial.

A DOS MANOS

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 6.

El personaje está entrenado para manejar dos armas de corta distancia simultáneamente con una precisión mortal. La penalización por combatir a dos manos disminuye en 1D por nivel del potencial.

FINTA

REQUISITOS: CUE+Cuerpo a cuerpo 8, AGI+Movilidad 6.

Un luchador con este potencial es capaz de engañar a su oponente mediante movimientos rápidos y complicados que le resultan confusos, para luego golpear de manera inesperada. Seguramente, el golpe será en alguna parte vulnerable del cuerpo del rival.

Al realizar un ataque, el personaje puede realizar la tirada de CUE+Cuerpo a cuerpo con -2D por nivel del potencial. Si tiene éxito en el ataque, éste ignora 1 punto de armadura por dado retenido si utilizó una Defensa Pasiva, o sufre una penalización de -1D por dado retenido si utilizó una Defensa Activa.

AS

REQUISITOS: AGI+Conducir 4.

El personaje es un maestro cuando se trata de peleas montado en un vehículo. En lugar de tener penalizaciones, gana +1E a las tiradas de AGI+Conducir y +1D a la primera acción del asalto por nivel del potencial.

FIRME

REQUISITOS: CUE+Fuerza 10, CUE+Vigor 6, AGI+Movilidad 6.

El personaje es capaz de convertirse en un objeto inamovible gracias a unos músculos tensos como cables de acero; nada puede hacerle perder el equilibrio.

Este potencial permite realizar una tirada de CUE+Fuerza (dif. 5 - nivel del potencial). Cada 2DT aumenta en 1 la dificultad de las tiradas para someter o desequilibrar al personaje. Además, el personaje puede hacer una presa a un enemigo con una tirada de CUE+Pelea (dif. 5 - nivel del potencial). Si tiene éxito, la víctima no puede moverse hasta que no supere una tirada de CUE+Fuerza o AGI+Movilidad (dif. igual a los DT de la tirada de presa).

DEDOS HÁBILES

El personaje tiene buena mano para las actividades que requieren precisión y control manual. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de AGI+Fabricar que involucren habilidad motriz fina y +1D por nivel del potencial a las de PSI+Engaño cuando involucren el uso de las manos.

DADO A LA IMPROVISACIÓN

A menudo, las cosas que más necesitamos no están al alcance de la mano. Un personaje con este potencial tiene una mente dada a resolver problemas de forma creativa e imaginativa creativamente. Cada día, recibe 2D por nivel del potencial para poder añadir a cualquier tirada que escoja.

DEPORTE DE CONTACTO

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Resistencia 7, CUE+Vigor 10, AGI+Movilidad 8.

Un luchador con este potencial ha recibido entrenamiento en un estilo de combate concreto y es capaz de aplicarlo de forma natural a su manera de pelear. Recibe, por nivel del potencial, +1D a su iniciativa y +1D a CUE+Cuerpo a cuerpo.

RATÓN DE BIBLIOTECA

REQUISITOS: INT 4.

La imperiosa necesidad de leer todo lo que caiga en las manos del personaje le ha proporcionado un importante conocimiento general sobre una amplia cantidad de temas. No importa si se trata de informes de misión, protocolos, libros de los antepasados, o un simple manual de instrucciones, todo lo que tenga letras es interesante. Recibe +1D por nivel del potencial en una tirada de INT+Cualquiera. Puede utilizar esto tantas veces al día como sea su nivel del potencial.

MAESTRO DEL METAL

REQUISITOS: CUE+Fuerza 10, CUE+Vigor 10, AGI+Fabricar 12.

A lo largo de años de duro trabajo, práctica y experimentación, el herrero ha logrado dominar su oficio y elevarlo hasta la perfección. Cuando trabaja en algo que involucre metal, el personaje obtiene +1D y +1E por nivel del potencial en AGI+Fabricar.

MAQUINADOR

REQUISITOS: CAR+Liderazgo 8 o CAR+Seducción 8, CAR+Conducta 8 o CAR+Expresión 8, PSI+Astucia 10 o PSI+Engaño 10.

El maquinador juega con las personas como si fueran cartas. Susurra, insinúa, aparenta ser tu mejor amigo o te guía hacia sus propias metas. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CAR+Cualquiera y PSI+Cualquiera que estén relacionadas con la manipulación o el engaño.

REFLEJOS DE COMBATE

REQUISITOS: AGI+Movilidad 8, PSI+Reacción 8.

El personaje posee unos reflejos extraordinarios en combate. En situaciones de peligro, siempre es la primera persona capaz de reaccionar. Durante la primera ronda recibe, por nivel del potencial, +1DT a su iniciativa y +1 a su Defensa Pasiva.

LENGUAJE CORPORAL

REQUISITOS: INS+Empatía 8, INS+Percepción 8.

La gente cuenta mucho sobre sí misma sin necesidad de decir una palabra. Un personaje con este potencial es capaz de leer las acciones y movimientos de alguien como si fuera un libro abierto. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas CAR+Cualquiera que tengan que ver con descifrar el lenguaje no verbal. Además, reciben +1D por nivel del potencial a INS+Doma e INS+Empatía.

BESTIA DE CARGA

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Vigor 10.

Si no puedes cargar con tus trastos, no llegarás demasiado lejos. Un personaje con este potencial es capaz de llevar encima gran cantidad de peso durante más tiempo que los demás. Las penalizaciones por impedimenta se reducen en -1D por nivel del potencial. Una tirada combinada de CUE+Fuerza y CUE+Vigor (dif. igual al exceso de impedimenta total) le permite, además, doblar la cantidad máxima de impedimenta durante 1D+nivel del potencial rondas.

VISIÓN NOCTURNA

Los ojos del personaje están acostumbrados a la oscuridad; hasta la más mínima fuente de luz es suficiente para poder orientarse. La penalización por oscuridad se reduce en 1D por nivel del potencial.

TOPO

El mundo posterior al Escatón del sombrío y duro. El peligro siempre está al acecho a la vuelta de la esquina. Un personaje con este potencial se esconde cuando siente que su vida corre peligro, y se mantiene oculto hasta que el peligro haya pasado.

Recibe +1D por nivel del potencial a AGI+Sigilo cuando sienta que su vida esté en peligro y busque un lugar donde esconderse. Además, recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INS+Orientación e INS+Percepción que involucren buscar refugio, ruta de escape o esconderse.

PARÁSITO

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Expresión 8, PSI+Astucia 10 o PSI+Engaño 10.

¿Por qué pasar tomarse tantas molestias cuando puedes hacer que alguien lo haga por ti? Cuando haya localizado a su objetivo, se aprovechará de todo lo que pueda ofrecerle para su propio beneficio. Cada vez que quiera sacar partido de alguien, el personaje debe realizar una tirada enfrentada de PSI+Astucia o PSI+Engaño y CAR+Conducta contra la de CAR+Conducta e INS+Empatía de su objetivo. Si tiene éxito, añade las puntuaciones de Trasfondos de su objetivo a las suyas propias. Si falla, pierde de manera permanente 1 punto de Renombre y 1 punto de su trasfondo más alto durante una temporada de entre uno y tres meses.

TECNÓFILO

REQUISITOS: Pertenecer a un colectivo con acceso a tecnología, INT+Artefactos 4.

Manejar artefactos y chatarra ocupa una porción importante de la rutina diaria del personaje, hasta tal punto se han convertido en aquello que más quiere en su día a día. ¿Y qué no arriesgarías por sus seres más queridos? Un personaje este potencial ignora la penalización de 1 punto de Trauma por nivel del potencial durante 1D horas si el equipo tecnológico de su colectivo corre riesgo o está en peligro. El efecto se agota cuando el peligro desaparece o pasa suficiente tiempo.

CARNE PRIETA

REQUISITOS: CUE+Resistencia 8, CUE+Atletismo 6 o AGI+Movilidad 6.

Los personajes con este potencial son muy conscientes de las señales de su cuerpo y saben a la perfección cómo interpretarlas. Con el ejercicio adecuado y la dieta correcta, el cuerpo funciona como una maquinaria bien engrasada y lleva el metabolismo a su cénit.

Recibe +1D por nivel del potencial a una tirada de INT+Concentración o INS+Primordial (dif. igual a la suma del número de heridas superficiales y trauma). Si tiene éxito, recupera 1 punto de herida superficial adicional por nivel del potencial. Puede repetir esta tirada una vez cada dos días.

AMANTE DE LOS ANIMALES

REQUISITOS: CAR+Conducta 8, CAR+Empatía 8

Quizás por su olor natural o su lenguaje no verbal, el personaje suele calmar a los animales al acercarse a ellos. De manera intuitiva, sabe cómo tratar con bestias y criaturas. Recibe +1E por nivel del potencial a las tiradas de CAR+Cualquiera e INS+Cualquiera que tengan que ver con interactuar o predecir el comportamiento de los animales.

TELARAÑA

REQUISITOS: CAR 3, INT 3, Red 3, Secretos 3.

La araña siempre permanece oculta en la sombra, moviendo los hilos de su vasta red de informadores, dispuestos a proporcionarle cualquier secreto, rumor o noticia que sean capaces de descubrir.

Cuando intenta obtener información o escuchar rumores recibe +1D por nivel del potencial, además de su puntuación en Red y Secretos, a las tiradas de INT+Leyendas. Si consigue información sobre su objetivo, cada 3DT en la tirada de INT+Leyendas se traducen en +1D para las futuras tiradas de CAR+Negociación, PSI+Dominación y PSI+Engaño.

PISTOLERO

REQUISITOS: AGI+Movilidad 10, AGI+Proyectiles 10, PSI+Reacción 10.

Cualquiera puede manejar una pistola, pero hace falta mucha habilidad para manejar dos al mismo tiempo. La letal puntería de sus armas y su extraña agilidad inspira miedo en sus rivales. La penalización por usar dos pistolas a la vez disminuye en 1D por nivel del potencial. Recibe +1D por nivel del potencial a AGI+Proyectiles si se ha desplazado de posición entre un disparo y otro, pero incrementa la penalización por movimiento en -1D por nivel del potencial.

CINTURÓN DE GRASA

REQUISITOS: CUE 4.

Los luchadores y gladiadores saben que una buena capa de grasa puede proteger tanto o más que unos músculos tonificados. La protección natural del cuerpo aumenta en 1 punto por nivel del potencial, lo que se traduce en haber ganado unos 30 kilos de peso no magro. Esta bonificación desaparece si el personaje pierde esa cantidad de peso.

VENTRÍLOCUO

REQUISITOS: CAR+Arte 10, INS 3, INS+Percepción 8.

El personaje tiene un oído fino a la hora de distinguir los diferentes sonidos que emiten los animales. A través de práctica y observación, incluso los sonidos más complejos pueden ser imitados de forma correcta. Recibe +1D por nivel del potencial cada vez que intente imitar un ruido animal.

RESISTENCIA A VENENOS

REQUISITOS: CUE+Fuerza 6, CUE+Resistencia 8.

Debido a la toma de pequeñas dosis de sustancias tóxicas de forma constante durante un largo período de tiempo, el cuerpo del personaje ha desarrollado una resistencia natural a venenos y otros compuestos tóxicos para el organismo.

Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de CUE+Vigor para resistir el efecto de venenos y narcóticos. Una vez por día, una tirada exitosa de CUE+Resistencia le permite ignorar todas las penalizaciones por efectos de venenos o narcóticos durante 1 minuto por nivel del potencial.

FABRICANTE DE VENENOS

REQUISITOS: AGI+Fabricar 7, INT+Medicina 8.

Un fabricante de venenos es, en muchos sentidos, similar a una enciclopedia andante sobre plantas peligrosas y mortales, así como de animales de todo tipo y procedencia. Recibe +1D por nivel del potencial a las tiradas de INT+Medicina cuando se trate de elaborar o analizar venenos y narcóticos. Con una tirada combinada de INT+Medicina y AGI+Fabricar, ambas con +1D por nivel del Potencial (dif. igual al doble del nivel del veneno), el personaje puede aumentar el nivel del veneno en 1 por cada 4DT.

SABUESO

Algunas personas son indomables en su incansable búsqueda de verdad y secreto. Aquellos a los que persigue nunca pueden eliminar su rastro. Siempre les acaba alcanzando. No existe la huida perfecta.

El personaje puede gastar un número de puntos de Ego igual a su nivel en este potencial para ganar ese número de éxitos en cualquier tirada de INS+Percepción, INS+Empatía e INS+Supervivencia, para encontrar su objetivo específico. Puede elegir un objetivo específico distinto que puede ser una persona, animal, cosa, situación, etc... una vez por semana, a menos que encuentre, capture o acabe de alguna manera con su objetivo específico. (Ejemplos de objetivo específico: El pálido que asesinó a mi pareja, un lugar donde se venda quemazón en esta ciudad, la carta de mi padre que he perdido, etc...)

XENOFOBIA

REQUISITOS: Primordial

Una mente llena de odio no puede conocer la duda. Los xenófobos no son susceptibles a las maquinaciones de los forasteros, incluso si esto supone un gran sacrificio.

Un personaje con el potencial de xenofobia ignora un nivel igual de cualquier potencial que otorga bonificaciones a las acciones basadas en CAR o PSI contra el personaje o habilita acciones especiales contra el (como Profecía oscura, Mirar a los ojos o Confesor), pero otorga también una reducción igual a efectos beneficiosos que puedan afectar al personaje (como Doctrina: Asalto o la Llamada de Jhammed).

GOBERNADOR CUALIFICADO

En raras ocasiones, nace una persona que muestra un liderazgo y carisma innatos. Ya sea a través de su voz, la forma de comportarse o el intelecto y la perspicacia, estas personas son simplemente mejores para administrar los asentamientos que sus pares.

Si un personaje con este Potencial es el gobernador de un asentamiento o distrito, puede gastar Ego igual a su nivel del Potencial para lograr 1 Éxito en la agenda actual del asentamiento. Esto solo puede hacerse una vez por día.

CONFESOR

REQUISITOS: PSI + Fe 7

A veces con un solo gesto es posible eliminar la maldad que asola el mundo, las preocupaciones que turban los sentidos y la angustia que ensombrece el alma. Esto es más importante cuando estás a las puertas de la muerte. Ese vínculo de confianza, esa confesión de pecados a la otra persona, es una fuerza muy poderosa.

Un personaje con este potencial puede realizar un chequeo de PSI+Fe, con una dificultad de cuatro menos el nivel que posea en este potencial. Si tiene éxito, y el confesado sabe algún secreto que el confesor desconoce, el confesor gana +1 a Secretos.

FURIA

REQUISITOS: Primordial

Hay gente que no se puede controlar a sí misma. Cuando combaten, no abandonan jamás hasta que el contrario está acabado.

Una vez por combate, el personaje puede gastar un número de puntos de Ego igual a su nivel en este potencial al declarar una tirada de ataque cuerpo a cuerpo o de pelea, para que si su ataque causa daño el rival sufre también un punto de Trauma por cada punto de Ego gastado. Si el personaje sufre daño durante la ronda siguiente hasta que le vuelva a tocar actuar, el personaje sufre un punto de Trauma adicional.

BUEN AUGURIO

REQUISITOS: PSI + Fe 7

Con suficiente conocimiento de los años y las esferas divinas, es posible augurar el futuro, viendo un detalle brillante en el futuro de alguien.

El personaje puede hacer una predicción vaga, pero positiva, de otro personaje ("intentarán derribarte, pero escaparás"). Si las circunstancias parecen estar encajando en su lugar, el receptor del presagio gana +1D por nivel del potencial en su próxima tirada.

Solo una predicción puede estar activa a la vez: demasiadas profecías pierden su significado.

SERENIDAD

REQUISITOS: Concentración

Ejercicios mentales, higiene diaria, oraciones, meditación. Todo puede ayudar a mantener a un hombre sano cuando vive al borde del abismo. Cuando las cosas se ponen difí-

les y no hay respiro, algunas personas pueden regresar a su propia paz interior y alejarse del mundo. Los problemas a su alrededor se desvanecen, y su energía se renueva.

El personaje puede recuperar un punto de Ego adicional cuando descansa, una vez cada 4 días menos el nivel del Potencial.

JURAMENTO DEL CURANDERO

Primero, no hagas daño. Esto ha sido transmitido de generación en generación; Es el núcleo de la filosofía de los Spitalianos, incluso si no se siguen sus preceptos, pero incluso fuera de la orden de los Spitalianos, los curanderos y médicos de todo el mundo recuerdan los principios básicos de la tradición médica.

El personaje puede gastar una cantidad de Ego hasta su nivel en el Potencial para obtener ese número de Desencadenantes en cualquier tirada de Primeros Auxilios o Cirugía que intente.

AISLADO

REQUISITOS: Primordial

Estar solo es un respiro para aquellos que desprecian a la sociedad o han sido despreciados por ella durante tanto tiempo que han olvidado lo que significa ser verdaderamente humano.

El personaje recupera un punto de Ego cada (4 menos nivel del potencial) días que no hace una tirada de habilidades sociales (por ejemplo, CAR + Expresión, PSI + Astucia o INS + Empatía). Puede interactuar con otros en formas que no requieran que haga una tirada sin perder este beneficio, y puede optar por fallar automáticamente una tirada para evitar comenzar la cuenta de días de nuevo.

ARTESANO LEGENDARIO

REQUISITOS: CAR + Arte 8

Un verdadero maestro puede producir piezas de arte que elevan a los espíritus más allá del mundo físico, llevándolos a una perfección sublime.

El personaje pasa una semana preparando una obra de arte digna de leyenda. Esto es difícil; CAR + Arte (5). Una vez terminado, es digno del mejor cliente.

Cuando la obra sea mostrada y sea dedicada / regalada o sea realizada para un personaje específico, se recupera Ego igual al nivel de Potencial.

El artesano no necesita saber quién es su cliente necesariamente cuando está trabajando, y no necesita realizar tiradas cuando presenta el trabajo, solo mientras lo crea. Como resultado, puede guardar su gran trabajo para un momento oportuno, revelándolo para ayudar mejor a sus aliados.

LA MENTE SOBRE LA MATERIA

REQUISITOS: Voluntad

Los males del cuerpo provienen tanto de causas físicas como psicológicas, y aquellos que han aprendido a dominar su mente, pueden usarla para restablecer su cuerpo.

Cuando el personaje descansa, puede gastar 1 punto de Ego para recuperar un número de Heridas superficiales igual a su nivel en este Potencial.

DISPARO MORTAL

La paciencia y la perseverancia recorren un largo camino en el campo de batalla, especialmente si aún no se ha establecido contacto con el enemigo. Cuando un francotirador tiene la oportunidad de ver a su objetivo, o un pistolero puede poner el punto de mira en su blanco, puede tener efectos devastadores.

El personaje puede realizar una acción para apuntar al objetivo antes de disparar, haciendo una tirada de AGI + Armas a distancia para ajustar su disparo. Si dispara con su próxima acción, puede aplicar un éxito o un desencadenante de la tirada anterior a su tirada de ataque por nivel del potencial.

GOLPE MORTAL

La armadura no proporciona protección contra la delicadeza de un atacante experto que usa el arma adecuada. Las finas cuchillas encuentran grietas en la armadura. Un garrote busca las juntas en una armadura de placas y golpea directamente entre ellas. Las placas no pueden proteger contra una puñalada al costado del abdomen.

Cuando el personaje realiza un ataque de CUE + Armas cuerpo a cuerpo o CUE + Pelea contra un personaje con armadura, trata la armadura del objetivo como un punto más bajo por cada nivel del Potencial.

ENVENENADOR

REQUISITOS: INS + Supervivencia 8

El personaje puede envenenar las armas que usa. Cuando ataca con un arma apropiada (armas cuerpo a cuerpo que rasguen la piel, flechas, virotes de ballesta), el objetivo realiza una tirada de reacción de CUE + resistencia con una dificultad igual al nivel del potencial. Si falla, sufre 1 punto de trauma.

El ataque aún está sujeto a que su daño sea reducido por la armadura u otros efectos especiales. Si no se realiza ningún daño, entonces el Potencial no tiene efecto.

MÉDICO DE COMBATE

En el mejor de los casos, los médicos tienen tiempo suficiente para garantizar que sus pacientes reciban la mejor atención que puedan recibir. En el yermo, los cirujanos rara vez tienen el lujo de tomarse todo el tiempo que deberían.

Para cada nivel de este potencial, el tiempo requerido para realizar una cirugía se reduce en 2 horas (hasta un mínimo de 6 horas).

GRAN ESTRATEGA

Una mente afilada, ver las oportunidades o los terrenos ventajosos, ese es el camino del estratega. Transformar lo que parecía una derrota en una victoria es algo al alcance de muy pocos.

El personaje puede añadir a las tiradas de CAR + Liderazgo tantos desencadenantes como el nivel del Potencial para dar dados de bonificación a su grupo.

AMBIDIESTRO

El personaje tiene mucha práctica en el empleo de las dos manos por igual. Cada nivel en este potencial suma +1D a los ataques con dos armas (Con tres niveles se ignora la penalización por atacar con dos armas).

ARMERO

Fabricar instrumentos de guerra se ha convertido en una pasión. La diferencia entre fabricar máquinas de atar y objetos para autoprotección es decisión tuya. Pero tú los haces mejores.

Cada nivel de este potencial reduce la dificultad de crear armas en un punto hasta un mínimo de uno.

ARTES MARCIALES

El personaje ha aprendido un arte marcial y ciertos movimientos secretos que durante sus travesías o estudios llegó a entender. Con nivel 1 puede causar daño letal en lugar de puntos de Ego con sus golpes desarmado. Además, cada nivel del potencial activa una de las ventajas mencionadas a continuación (a elegir al subir el nivel):

- Las patadas obtienen la propiedad Operatividad Óptima (3) y los puñetazos la propiedad Perforante (2).
- Patadas y puñetazos causan +2 al daño.
- La defensa activa contra ataques cuerpo a cuerpo aumenta en +2D.
- Antes de un ataque con patadas o puñetazos puede decidir causar daño =F (En lugar de F/2, F/3), pero entonces el ataque tiene la propiedad "Desequilibrada (3)".
- Si se realiza un ataque apuntando a una zona vital (-4D), si el ataque impacta, se puede gastar 1 punto de Ego, para hacer 1 punto de Trauma en lugar del daño normal. Si se gastan más puntos de Ego, se harán más puntos de trauma, hasta el máximo del daño realizado en el ataque (después de haber restado la protección del objetivo).

CONOCIMIENTO CULTURAL (ESPECIFICAR)

Se debe elegir una cultura, Borca, Franka, etc... Las tiradas de leyendas relacionadas con la cultura elegida y sus costumbres aumentan en +1D por nivel del potencial. Está bonificación se puede usar tiradas sociales contra gente de la cultura elegida, si saber sobre su cultura sería de ayuda para la interacción. Este potencial se puede elegir para varias culturas diferentes.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

El personaje tiene un tipo específico de terreno que conoce muy bien y se encuentra de maravilla en él. Cada vez que se adquiera un nuevo rango en este potencial posee otra zona de conocimiento o aumenta el bono en las ya conocidas. Ejemplos serían: Selva, desierto, ruinas, pantanos, bosques, hielo, montañas, etc...incluso si lo cree conveniente el DJ regiones o zonas geográficas. El bono es de +1D a todas las acciones relacionadas directamente con el sitio/entorno, por ejemplo, supervivencia, orientación, resistencia, etc...

CURACIÓN RÁPIDA

El personaje se recupera rápidamente de lesiones, enfermedades y venenos. Transcurrido el tiempo requerido (1 día heridas superficiales, 10 días daño de trauma) te recuperas de 1 punto adicional por nivel del potencial. Este potencial no tiene ningún efecto adicional al recibir primeros auxilios o medicina.

DIFÍCIL DE MATAR

Ya sea por tus ganas de vivir o por un don natural, te levantas una y otra vez para sorpresa de tus enemigos y compañeros. Obtienes un punto adicional de heridas superficiales y trauma por nivel de potencial.

RAPIDEZ DE PANTERA

En combate, el personaje se mueve con notable rapidez y reacciona con fintas y movimientos sobrehumanos. Si el personaje no posee daños de trauma obtiene +1D por nivel del potencial a la tirada de iniciativa (PSI + Reacción).

RESISTENCIA NATURAL

Algunos han aprendido a sobrevivir día a día, a base de fuerza de voluntad, combate a combate. Después de sufrir un impacto, el personaje puede invertir 1 punto de Ego por nivel del potencial a cambio de mejorar su protección en 2 puntos. Este potencial no puede usarse si el personaje ya tiene daño de trauma.

FAUSTO

REQUISITO: Al menos 2 puntos de infestación de esporas permanentes

Si realizas suficientes tratos con el demonio, siempre sabrás dónde encontrarlo. El personaje ha empezado a estar completamente contaminado por las blancas esporas de la sepsis, y el Éter lo llama y lo atrae con un vigor inusual. El personaje puede recuperar puntos de Ego perdidos iguales a su nivel en este Potencial una vez al día, como si hubiera usado Quemazón de la potencia adecuada (no obtienen ninguna otra bonificación). Si este efecto provoca el ganar una Infestación de Esporas permanente, la dificultad para resistirse siempre es 3, independientemente de cuántos puntos de Ego se hayan recuperado.

HELENA

REQUISITOS: CAR 6

Un semblante que expresa mil emociones. El personaje puede usar CAR + Seducción (dificultad 5 - nivel del potencial) para "tomar prestado" el Ego de otro personaje (puede resistirse con PSI + Fe /Voluntad, si se desea), transfiriendo una cantidad de puntos igual al nivel del Potencial. Este Ego se trata como una reserva separada que se puede usar siempre que se pueda usar Ego, pero no aumentará la reserva normal del mismo.

Tanto la reserva de Ego del personaje, como la del objetivo, se recuperan normalmente mientras se tiene Ego "prestado". El Ego prestado se puede devolver al propietario original en cualquier momento siempre que el personaje pueda interactuar con él. El ego solo se puede "tomar prestado" de un objetivo a la vez, y la cantidad de Ego recibido nunca puede exceder el nivel del Potencial.

ULISES

REQUISITO: Aliados 2, Renombre 4, Red 4

Largos viajes y un legado heroico marcan al personaje como uno de los mejores de su época. La gente hace lo imposible para tener la oportunidad de participar en la aventura que es su vida.

El personaje gana +1D por nivel de Potencial a sus tiradas de CAR + Liderazgo, CAR + Seducción y PSI + Engaño cuando interactúa con personajes de otras culturas fuera de su región natal o cuando interactúa con personajes de su cultura dentro de su región natal (por lo tanto, un Borcano gana dados con forasteros en África o Franka, o con Borcanos en Borca).

ERIS

REQUISITOS: INS + Primordial 10

El caos es tu morada y tu sustento. Donde otros ven disonancia y caos, tú ves renacimiento y oportunidad.

Cuando el personaje utiliza la variedad de Quemazón Discordia, no sufre los efectos normales. En su lugar, se elige un atributo al azar, se lanza un dado y el resultado es el nuevo valor temporal del atributo. En el segundo nivel se puede repetir la tirada para la elección de característica, pero debe quedarse el segundo resultado. En el tercer nivel de este Potencial se puede repetir el resultado del valor del dado, pero también debe quedarse el último resultado, incluso aunque sea peor que el primero. Esto le otorga al usuario un gran control sobre cómo le afecta la Discordia.

EXPERTO EN PÓLVORA

No te sé decir si empecé por necesidad o por obligación, pero la cuestión es que mucha gente anda corta de munición en estos días, chica. Pero yo no. Ya no.

Cada nivel en este potencial reduce la dificultad de crear municiones en un punto hasta un mínimo de uno.

FUERTE OPTIMISMO

La regeneración diaria de puntos EGO se incrementa en +1 por nivel del potencial.

CRIATURA FIEL

Siempre van juntos. Animal y dueño. Más que eso. Amigos, familiares o lazos de sangre parece que les unen. Es un vínculo especial que nadie puede romper. Darían la vida el uno por el otro, de eso no te queda duda.

El personaje debe obtener un animal de compañía (perro, hiena, caballo, etc...). Por cada nivel de potencial, el animal suma un punto a una de sus características y se obtiene un desencadenante cuando el personaje lanza AGI + conducir a la criatura (si es que puede ser montada), en caso contrario el animal obtiene +1 a una habilidad de manera adicional al +1 de la característica. Adicionalmente, cada nivel sube dos puntos a Carne y uno a trauma y a nivel tres de potencial puede subir uno a velocidad máxima o Blindaje). o Blindaje).

PORTADOR DE LA LLAMA

El potencial trata sobre como la naturaleza ha encontrado un camino para defenderse de la infección. Y que Dios no debería permitir nunca que este regalo fuese dado a un Spitaliano, seguramente acabaría bajo la custodia de un epigenetista.

La propia naturaleza del personaje le permite recuperar diariamente un número de puntos de infestación de esporas igual a su valor de potencial, además la Quemazón no tendría ningún efecto positivo sobre él.

ASESINO

Cuando huelen la sangre, hay personas a las que es muy difícil detener en su afán de acabar con la vida...

Cuando atacas con armas cuerpo a cuerpo o pelea a un oponente que ha sufrido trauma, obtienes +1D por nivel de potencial a la tirada de ataque.

ÍNDICE

POTENCIALES SPITALIANOS

Adulterador [AT, p. 16]
Anticuerpos [AT, p. 16]
Apuntes del Spital [AR, p. 11]
Desarmar [AT, p. 16]
Desplegar [KT, p. 43]
El legado de Vasco [AT, p. 16]
El último adiós [KT, p. 43]
Falange [KT, p. 43]
Instigador elemental [AT, p. 16]
Las enseñanzas de Kranz er [KT, p. 43]
Noúmeno [AT, p. 16]
Preservalis [KT, p. 43]
Último bastión [KT, p. 43]
Visión túnel [ES, p. 34]

POTENCIALES CRONISTAS

Carga [KT, p. 47]
Descarga [KT, p. 4]
Infiltrador [AT, p. 17]
Memoria fractal [KT, p. 47]
Multiplicar [ES, p. 35]
Nova [KT, p. 47]
Sin escapatoria [KT, p. 47]
Tesla [KT, p. 47]

POTENCIALES HELLVÉTICOS

Doctrina: Asalto [KT, p. 51]
Doctrina: Disciplina [KT, p. 51]
Doctrina: Infiltración [KT, p. 51]
Doctrina: Marcha forzada [KT, p. 51]
Doctrina: Moral [KT, p. 51]
Doctrina: Muro de escudos [KT, p. 51]

POTENCIALES JUECES

Estampida [KT, p. 55]
Fiat lux [KT, p. 55]
La cara de Jano [KT, p. 55]
La ley de Lynch [KT, p. 55]
Martillazo [KT, p. 55]
Trueno de acero [KT, p. 55]

POTENCIALES CLANES

Abrazo de la dama negra [AT, p. 15]
Afecto [KT p. 229]
Ágil [KT p. 229]
Buscador de arte [AT, p. 15]
Destino [KT p. 231]
En combate [KT p. 203]
Estasis de tejidos [KT p. 221]
Ha sido él, yo lo vi [CR p. 5]
Huye hoy, lucha mañana [CR p. 5]

Martirio [ES p. 39]
Negociador experto [CR, p. 5]
Orca [AT, p. 14]
Prestamista [CR, p. 5]
Sangre lombardi [ES p. 37]
Sin dolor [KT p. 217]
Trastornado [KT p. 201]
Veneno radiante [KT p. 207]

POTENCIALES CHATARREROS

Cerdo trufero [KT, p. 63]
Duro de pelar [KT, p. 63]
Nitro [KT, p. 63]
Rata [KT, p. 63]
Turbamulta [KT, p. 63]

POTENCIALES NEOLIBIOS

Inspiración [KT, p. 67]
La parte del león [KT, p. 67]
Mirar a los ojos [KT, p. 67]
Nueve vidas [KT, p. 67]
Rueda de la fortuna [KT, p. 67]
Tirador [KT, p. 67]

POTENCIALES AZOTADORES

El desafío del héroe [KT, p. 71]
La caza del perro salvaje [KT, p. 71]
La presa del simba [KT, p. 71]
La risa de la hiena [KT, p. 71]
La sangre de los ancianos [KT, p. 71]
La venganza del león [KT, p. 71]

POTENCIALES ANUBIANOS

El festín de Ammit [KT, p. 75]
El ojo de Horus [KT, p. 75]
El ombligo de Nefertum [KT, p. 75]
El sueño de Sehkmet [KT, p. 75]
La mirada del destino [KT, p. 75]
La misericordia de Anubis [KT, p. 75]

POTENCIALES JEHAMMEDANOS

El destino del isaaquita [AT, p. 15]
El vellocino de Aries [KT, p. 79]
La bendición de los icónidas [KT, p. 79]
La cólera de Jehammed [KT, p. 79]
La llamada de Jehammed [KT, p. 79]
La maldición de los icónidas [KT, p. 79]
Oráculo [KT, p. 79]

POTENCIALES APOCALÍPTICOS

Apostarlo todo [KT, p. 83]
El nido del cuervo [KT, p. 83]
Espejo [KT, p. 83]
La carta del destino [KT, p. 83]
La profecía oscura [KT, p. 83]
Mil maneras [KT, p. 83]

POTENCIALES ANABAPTISTAS

Desatado [ES p. 43]
El reino de las enamaciones [KT, p. 87]
Fanático [KT, p. 87]
Golpe asesino [KT, p. 87]
La sangre del pescador [KT, p. 87]
Pneuma [KT, p. 87]
Portador de la antorcha [KT, p. 87]

POTENCIALES PÁLIDOS

Alias [KT, p. 91]
Elegido [KT, p. 91]
El sol de medianoche [KT, p. 91]
Lamento [KT, p. 91]
Pesadilla [KT, p. 91]
Sugestionador [KT, p. 91]

POTENCIALES COMUNES

A dos manos [AT, p. 17]
Aislado [AR, p. 9]
Amante de los animales [AT, p. 19]
Ambidiestro [AR, p. 10]
Apnea [AT, p. 17]
Armero [AR, p. 10]
Artesano legendario [AR, p. 9]
Artes marciales [AR, p. 10]
As [AT, p. 17]
Asesino [AR, p. 11]
Ascetismo [KT, p. 92]
Bestia de carga [AT, p. 18]
Buen augurio [AR, p. 8]
Carne prieta [AT, p. 19]
Carnicero de Honnerburg [AT, p. 17]
Cinturón de grasa [AT, p. 19]
Compañero de penurias [AT, p. 15]
Compensación [AT, p. 15]
Confesor [AR, p. 8]
Conocimiento cultural [AR, p. 10]
Conocimiento del medio [AR, p. 10]
Criatura fiel [AR, p. 11]
Curación rápida [AR, p. 10]
Cyborg [AT, p. 15]

Dado a la improvisación [AT, p. 18]
Dedos hábiles [AT, p. 17]
Deporte de contacto [AT, p. 18]
Diana [AT, p. 17]
Difícil de matar [AR, p. 10]
Disparo mortal [AR, p. 9]
Envenenador [AR, p. 9]
Eris [AR, p. 12]
Experto en pólvora [AR, p. 11]
Fabricante de venenos [AT, p. 18]
Fausto [AR, p. 12]
Fe inquebrantable [AT, p. 16]
Finta [AT, p. 17]
Firme [AT, p. 17]
Flexible [KT, p. 93]
Fuerte optimismo [AR, p. 11]
Furia [AR, p. 8]
Furia ancestral [AT, p. 14]
Furia bestial [AT, p. 14]
Gobernador cualificado [AR, p. 8]
Golpe mortal [AR, p. 9]
Gran estrategia [AR, p. 10]
Hasta la muerte [ES p. 36]
Helena [AR, p. 12]
Hijos del cielo [AT, p. 14]
Inmunoeiciente [AT, p. 15]
Inocencia [ES p. 45]
Inquebrantable [KT, p. 93]
Invencible [ES p. 40]
Juramento del curandero [AR, p. 9]
La llamada del éter [KT, p. 92]
La mente sobra la materia [AR, p. 9]
Las paredes tienen oídos [AT, p. 15]
Lengua de la víbora [ES p. 45]
Lenguaje corporal [AT, p. 18]
Lluvia de flechas [AT, p. 15]
Localizar punto débil [AT, p. 14]
Lobo alfa [AT, p. 15]
Lobo de mar [AT, p. 15]
Maestro del metal [AT, p. 18]
Maratón [KT, p. 93]
Maquinador [AT, p. 18]
Médico de combate [AR, p. 8]
Mente matemática [KT, p. 93]
Miedo [AT, p. 14]
Mover montañas [KT, p. 92]
Ojo de halcón [ES p. 38]
Olvidado por la muerte [ES p. 40]
Onda cerebral [KT, p. 92]
Pacifista [AT, p. 14]
Parásito [AT, p. 19]
Piel de elefante [KT, p. 92]
Pistolero [AT, p. 19]
Plasma [AT, p. 14]
Podría ser peor [KT, p. 93]

Portador de la llama [AR, p. 11]
Rabia de sangre [AT, p. 14]
Rapidez de pantera [AR, p. 10]
Ratón de biblioteca [AT, p. 18]
Reflejos de combate [AT, p. 18], [AR, p. 10]
Resistencia a venenos [AT, p. 18]
Resistencia natural [AR, p. 10]
Sabueso [AR, p. 8]
Secuaces [AT, p. 15]
Sentir el peligro [KT, p. 93]
Serenidad [AR, p. 9]
Tecnófilo [AT, p. 19]
Telaraña [AT, p. 19]
Tirador nato [AT, p. 15]
Topo [AT, p. 19]
Trance chamánico [AT, p. 14]
Ulises [AR, p. 12]
Ventrilocuo [AT, p. 19]
Visión nocturna [AT, p. 18]
Vista de lince [AT, p. 17]
Xenofobia [AR, p. 9]

LEYENDA

[KT] Katarsis
[ES] En tu Sangre
[AR] Artifacts
[CR] Clan Romano
[AT] Atlas

- ◇ Con título en color blanco, los potenciales de la línea oficial de *DEGENESIS*.
- ◇ Con título en color rojo, los potenciales creados por la comunidad fan.

EXPERIENTIA

DOCENT

DEGENERESIS

SQUIRREL PRODUCTIONS

