

Habilidades

Uso básico de habilidades

Hay ciertas actividades que se pueden intentar hacer sin entrenamiento: merodear, escalar, saltar, seducir, etc. Las habilidades son cosas que normalmente no se hacen sin un entrenamiento especial apropiado. Una persona no tiene por qué haber entrenado mucho para saltar un agujero (aunque ello ayuda), pero realmente alguien tiene que tener cierto entrenamiento en física para intentar calcular la velocidad y aceleración de un objeto deslizándose por una suave superficie inclinada.

La mayoría de las habilidades son “intelectuales” y se tiran usando INL. Otras habilidades usan otros atributos. Las habilidades se compran por niveles, y son compradas con puntos de habilidad a un coste por nivel dado por la clase de personaje (ver p.XX). Por cada nivel tras el primero, el PJ obtiene un +4 a la tirada. Cada habilidad tiene seis niveles posibles:

(1) **Interés**: Los personajes han estudiado solo los niveles básicos de la habilidad. Saben lo suficiente para intentar algo, pero sus posibilidades de tener éxito en esta son escasas.

(2) **Hobby**: Los personajes tratan con la habilidad, pero están lejos de los maestros. (+4 a las tiradas de habilidad)

(3) **Práctica**: Los personajes han pasado mucho tiempo practicando la habilidad o manteniéndose informados. Tienen un conocimiento respetable de la habilidad. (+8 a las tiradas de habilidad)

(4) **Estudio**: Los personajes han pasado una parte significativa de sus vidas estudiando la habilidad. Conocen prácticamente todo lo que se supone ha de conocer cualquiera que aprenda la habilidad. Los personajes tienen un nivel profesional de la habilidad. (+12 a las tiradas de habilidad)

(5) **Experto**: Este es el equivalente a un doctorado en la habilidad. Los personajes

conocen detalles de la habilidad que pocos conocen. (+16 a las tiradas de habilidad)

(6) **Maestría**: Esto es todo lo que una persona puede conocer de una habilidad. Una persona con el nivel de Maestría muy raramente se llega a encontrar con alguien con un conocimiento igual en la habilidad. Los PJs al comienzo no pueden adquirir el nivel 6 sin permiso expreso del DJ. (+20 a las tiradas de habilidad)

Ejemplo: *Tim tiene Física (3). Tim quiere calcular el deterioro radioactivo de un charco de basura tóxica. El DJ dice que será una dificultad moderada (20) para la. Tim tira INL +8 (porque tiene nivel 3) + 1d20 vs. 20.*

Habilidades y Tiempo

Cuando un PJ utiliza una habilidad, se asume que se toma todo el tiempo necesario para esta. Esto puede ser un round (p.e. usar Corporaciones para saber si alguien es un directivo de una corporación importante) o semanas (p.e. usar Carpintería para construir una casa). Los PJs no ganan bonuses por tomarse más tiempo del necesario, pero sufren penalizaciones si intentan hacerlo con prisas..

Trabajando Juntos

Dos PJs con el mismo nivel de habilidad pueden trabajar juntos, otorgando +4 a la tirada de habilidad (un PJ hace la tirada). PJs con distintos niveles de habilidad no pueden trabajar juntos (uno sabe más que el otro y este no puede hacer nada por ayudar).

Libros

Los libros son manuales para usar ciertas habilidades. Usar una habilidad con un libro normalmente toma más tiempo del normal que sin apoyo. Hay tres tipos de libros:

Textos Inductorios: Inútiles para los PJs que ya tienen la habilidad, pero pueden otorgar temporalmente el nivel 1 (hobby) en alguien que no tenga la habilidad.

Textos de Referencia: Inútiles para quienes no tengan la habilidad, para aquellos que ya tengan la habilidad otorga un nivel extra (máximo 6).

Textos Inductorios/ Referencia: Pueden ser usados de ambos modos.

No todas las habilidades tienen un libro disponible (para muchas habilidades un libro sería inútil).

Ejemplo: *Fenn tiene Lanzamiento de Cuchillos (4)*. La habilidad lista los siguientes bonuses al lanzar cuchillos u objetos similares:

+2 por nivel a la iniciativa

+4 a Golpear

+0 a Golpe Vital

-4 a Golpe Cegador

Sin penalización por ataques dirigidos.

Habilidades de Combate

Cada habilidad de combate lista acciones y/ o reacciones de lucha que se utilizan como parte de la habilidad. En adición de los pluses otorgados por la habilidad, el PJ obtiene +4 por nivel de habilidad tras el primero a cada una de esas acciones y reacciones. La mayoría de las habilidades de combate solo permiten aplicar los pluses a ciertos movimientos.

Algunas habilidades comienzan con negativos en acciones o reacciones. Esto no significa que el PJ tenga una penalización al utilizarla. Solo significa que es algo de los que el PJ no se beneficia hasta que halla obtenido múltiples niveles en la habilidad. Por ejemplo, si una habilidad da -4 a Ataque Cegador, por lo que al nivel 1 el PJ no obtiene beneficio, al nivel 2 (-4 +4) el PJ todavía no obtiene beneficio. Al nivel 3, por fin, (-4 +8) el PJ obtiene +4 a Ataque Cegador.