

- **Estadísticas:**

- ✓ **Fuerza:** Es la capacidad de los personajes utilizar sus músculos para hacer daño, como mover cosas utilizando su cuerpo exclusivamente.
- ✓ **Destreza:** Es el talento nato de las capacidades de coordinar, realizar tareas y de la facilidad con que una persona puede realizar acciones comunes, o que por lo menos estén dentro de su campo de conocimiento.
- ✓ **Agilidad:** Es lo que determina la velocidad a la que un jugador puede moverse, esquivar obstáculos, esconderse, y/o escabullirse.
- ✓ **Inteligencia:** Es la capacidad que determina el coeficiente intelectual de una persona, el que tan rápido puede comprender las cosas, su capacidad de hacer uso de la razón y la solución de problemas.
- ✓ **Carisma:** Es el talento de un personaje de moldear su carácter frente a otros jugadores o personajes. Esto no quiere decir que es el determinante de su forma de ser, sino de la capacidad de moldearla para que el otro tenga una determinada percepción del jugador o no.
- ✓ **Percepción:** Es la capacidad de percibir el entorno que rodea al jugador. Esto aplica desde tener buenos sentidos que adviertan al jugador de peligros cercanos, así como la capacidad de detectar segundas intenciones, mentiras o cambios pequeños, que a una persona con esta estadística baja, no notaría.
- ✓ **Constitución:** es la característica genética derivada en el desarrollo corporal. Una persona con estadística alta, es alguien de gran masa corporal, mientras que alguien con esta estadística baja es muy delgado. Esto no determina la altura.
Se utiliza también para acciones que requieran que el cuerpo del jugador haga un esfuerzo en general.

- **Subestadísticas:** Se disponen de 10 puntos para colocar entre todas las subestadísticas. Contra mayor sean, mayor será su efecto. Estas subestadísticas pueden llegar hasta 30.

- ✓ **Letalidad:** Derivada de la fuerza. Es la capacidad de utilizar la fuerza de manera mortal, coordinada y destructiva. Incluye cualquier acción que permite al constructo ocasionar daño a un objetivo. Si el daño se aplica a seres no vivos, la Letalidad se llama Demolición.
- ✓ **Potencial:** Derivada de la destreza. Es la capacidad de modificar las habilidades y ataques de un personaje. De carácter variado, dándole flexibilidad, utilidad, aunque también daño. Es la capacidad de darles distintas variables al accionar para adaptarse a distintas situaciones.
- ✓ **Impulso:** Es la capacidad de moverse a máxima velocidad por distintos períodos de tiempo y a distintas intensidades. También a la capacidad de

utilizar la velocidad de distintas maneras y con distintos fines. Esta subestadística es la que se resta a la iniciativa.

- ✓ Salud mental: Estadística que es una variable la cual recibirá el daño psíquico. Se calcula multiplicando la subestadística de salud mental por un modificador de 20.

- Características en 25:

- ✓ Fuerza: Duplica el daño ocasionado con las armas cuerpo a cuerpo, sin importar el escalado. El escalado de las armas se duplica.
- ✓ Destreza: Los personajes pueden comenzar con dos dotes o 10 habilidades. Adquieres un 50% extra de experiencia.
- ✓ Agilidad: Atacará siempre primero, salvo que haya otro con la misma estadística. En ese caso se tira 1d100 y el menor será primero. Adquiere 1 acción extra.
- ✓ Inteligencia: Puedes hacer que habilidades que normalmente corren con destreza corran con inteligencia. Adquieres un bonificador de -2 en todas tus acciones.
- ✓ Carisma: Los personajes neutrales o amistosos te ven como alguien cercano, aumentando las recompensas por tareas un 100%. Todas las personas te consideran atractivo (independientemente de la belleza física).
- ✓ Percepción: Los personajes por su alto nivel sensorial, son inmunes a los efectos de cegado, ensordecido o confundido. Adquiere de forma pasiva los radares y la habilidad *rastreo*.
- ✓ Constitución: No eres afectado por armas cuerpo a cuerpo no marcial. Tienes un 33% de posibilidades de no recibir un control de masas.