

**GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES**

Se aumenta una habilidad primaria en 2 grados  
o se aumenta una habilidad secundaria en 5 grados

**INCREMENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS**

Se incrementa una característica en 2  
o se incrementan tres características en 1 cada una.

**IDIOMAS**

Se aprende un idioma hasta grado 5

**CAPACIDADES ESPECIALES**

Tirada	Capacidad
01-50	Bonificación especial de +5 a una habilidad primaria cualquiera.
51-55	Bonificación especial de +15 a una habilidad secundaria.
56-60	Empatía con una especie animal: se comienza con una mascota o leal acompañante de dicha especie (por ejemplo, un halcón, azor, comadreja, gato, perro, caballo, etc.). Cualquier maniobra con o sobre un animal de dicha especie recibe una bonificación especial de +25
61-65	Visión nocturna: capacidad de ver las fuentes de calor en la oscuridad. El alcance es hasta 30 metros (como alternativa, se puede mejorar cualquier otro sentido de una manera parecida).
66-70	Resistencia: una bonificación especial de +10 a las tiradas de resistencia contra algún tipo de adversidad, normalmente los hechizos de Esencia, los de Canalización, los venenos o las enfermedades.
71-75	Eficacia con los hechizos: se comienza teniendo una lista de hechizos extra (esta opción de historial sólo se puede obtener una vez). El tipo de hechizos sigue estando limitado por la profesión y la raza.
76-80	Buenas aptitudes para las maniobras de movimiento: bonificación especial de +10 a todas las maniobras de movimiento.
81-85	Muy observador: bonificación especial de +10 a la percepción y rastrear.
86-90	Orejas rápidas: +5 a las BD y +5 a todas las BO.
91-95	Carismático: +10 al liderazgo e influencia.
96-00	Resistencia al dolor: +3 a cada tirada de D10 para puntos de vida debidas al desarrollo físico como habilidad.

**OBJETOS ESPECIALES****Tirada Objeto**

01-60 **Objeto mágico con bonificación de +10:** +10 a cualquier habilidad con la que se use el objeto (por ejemplo, una maza +10 aumentará la BO de la maza en 10 al usarla en combate, una ganzúa +10 dará una bonificación de 10 al abrir cerraduras, una silla de montar +10 dará un +10 al montar, una armadura +10 aumentaría en 10 su BD. El jugador puede escoger el tipo de objeto.

**O**

**Objeto que añade un hechizo:** permite a quien lo posee realizar un hechizo adicional por día, sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73). Se recomienda que dichos objetos tengan una longitud mínima de 1 metro y sean portados en la mano.

61-89 **Objeto con hechizos diarios:** un objeto que permite realizar un hechizo un cierto número de veces al día sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73): un hechizo de primer nivel, cuatro veces por día; un hechizo de segundo nivel, tres veces al día; un hechizo de tercer nivel, dos veces al día o un hechizo de cuarto nivel una vez por día. El jugador puede escoger cualquier hechizo, de nivel cuarto o menor y el tipo de objeto (si el DJ lo estima apropiado) o el DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo sobre el tipo de objeto (por ejemplo, una cantimplora que se vuelve a llenar una vez al día, una cuerda que se ata y desata sola, una mochila que no pesa, no importa lo que contenga, etc.)

90-00 **Objeto mágico de +15** (como arriba) o un objeto que añade 2 hechizos (como arriba)

**Nota:** Si se hacen varias tiradas o elecciones de esta tabla, se sugiere que el jugador tenga la opción de reunir todas las capacidades en un objeto o que las distribuya entre dos o más objetos. Las bonificaciones positivas (+) por objeto y por hechizos adicionales por día deberían ser acumulativas (hasta un total máximo de +30 o +3 de sumando) si se centran en un único objeto.

**OPCIÓN MONETARIA**

Tirada	Cantidad
01-02	1 mo
03-05	2 mo
06-15	5 mo
16-25	10 mo
26-35	15 mo
36-45	20 mo
46-55	30 mo
56-65	35 mo
66-70	40 mo
71-75	50 mo
76-80	60 mo
81-85	70 mo
86-90	80 mo
91-94	100 mo
95-97	125 mo
98-99	150 mo
00	200 mo