

Capítulo Tres

DOTES

Una dote es un rasgo especial que ofrece a tu personaje una nueva capacidad o que mejora una capacidad que ya poseía. Por ejemplo, Yoriko Obato, una heroína Rápida, elige las dotes Iniciativa mejorada y Artes marciales de combate a 1.º nivel. Iniciativa mejorada añade un bonificador +4 de circunstancia a sus pruebas de iniciativa, y las Artes marciales de combate le permiten causar más daño cuando se mete en una pelea y aprovechar su entrenamiento en artes marciales. A 3.º nivel obtiene una dote más y elige Esquiva. Esta dote permite evitar más fácilmente los ataques de un enemigo que Yoriko elija, mejorando su Defensa contra dicho oponente. Al contrario de lo que sucede con las habilidades, una dote no tiene rangos. O se tiene, o no se tiene.

ADQUIRIR DOTES

A diferencia de lo que sucede con las habilidades, las dotes no se compran con puntos. Basta con escogerlas para tu personaje. La tabla 3-1: dotes ofrece un listado de todas las dotes disponibles (consulta la pág. 78). Todos los personajes reciben dos dotes al ser creados (a 1.º nivel), y obtienen una dote adicional en los niveles 3.º, 6.º, 9.º, 12.º, 15.º y 18.º (consulta la tabla 1-2: experiencia y beneficios dependientes del nivel). Los personajes multiclase obtienen las dotes teniendo en cuenta su nivel de personaje, no sus niveles de clase individuales.

Además, algunas ocupaciones iniciales proporcionan dotes adicionales, y muchas clases ofrecen nuevas dotes extra relacionadas con su clase a escoger entre las detalladas en una lista especial (consulta las descripciones de las clases en el Capítulo 1: personajes).

La dote Artes marciales de combate en funcionamiento

