

SUMARIO DE VENTAJAS

N= Novato, E= Experimentado, H= Heroico, L= Legendario, V= Veterano; ★= Comodín; AGI= Agilidad, AST= Astucia, ESP= Espíritu, FUE= Fuerza, VIG= Vigor; TA= Trasfondo Arcano.

VENTAJA	REQUISITOS	EFFECTOS
Acaparador	N, Afortunado	1/encuentro, encuentras entre tus pertenencias una pieza de equipo necesaria.
Acróbata	N, AGI d8, Atletismo d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Atletismo basadas en acrobacias.
Acróbata Marcial	E, Acróbata	-1 a golpearte si no tienes penalización por carga ni llevas armaduras por encima de tu FUEMín.
Afortunado	N	+1 beni al comienzo de cada sesión.
Afortunado, Muy	N, Afortunado	+2 benis al comienzo de cada sesión.
Alcurnia	N	+2 a Conocimientos Generales y red de contactos con la clase alta.
Alerta	N	+2 a Notar.
Ambidextro	N, AGI d8	Ignora penalización de -2 por mano mala.
Amenazador	N, especial	+2 a Intimidar.
Animar	N, ESP d8	Eliminas los estados distraído y vulnerable al realizar un truco con éxito.
Ardor	N, ESP d8	+2 cuando usas un beni para repetir tirada de rasgo.
Arma Distintiva	N, d8 en la habilidad	+1 a Disparar/Pelear/Atletismo y +1 a Parada con un arma específica.
Arma Distintiva Mejorada	V, Arma Distintiva	+2 a Disparar/Pelear/Atletismo y +2 a Parada con un arma específica.
Artífice	E, TA	Permite crear artefactos y reliquias.
Artista Marcial	N, Pelear d6	Siempre se te considera armado; añades +1d4 al daño de tus ataques desarmados de Pelear (o lo mejoras en un nivel de dado) y +1 a Pelear desarmado.
Artista Marcial Mejorado	E, Artista Marcial	Mejoras tu nivel de daño desarmado en un nivel de dado extra y +2 a Pelear desarmado.
As	N, AGI d8	Puedes gastar benis en absorber las heridas que sufra tu vehículo e ignoras hasta dos puntos de penalizaciones.
Asesino	N, AGI d8, Pelear d6, Sigilo d8	+2 al daño contra oponentes vulnerables o cuando tienes superioridad.
Ataque Repentino	N, AGI d8	Ataque gratuito una vez por turno cuando un enemigo entre dentro de tu alcance.
Ataque Repentino Mejorado	H, Ataque Repentino	Como Ataque Repentino, pero con hasta tres oponentes distintos por turno.
Atractivo	N, VIG d6	+1 a Persuadir e Interpretar.
Atractivo, Muy	N, Atractivo	+2 a Persuadir e Interpretar.
Ayudante	★, L	Tienes un seguidor que también es Comodín.

Barrido	N, FUE d8, Pelear d8	1/turno, Pelear con -2 contra todos los enemigos dentro del Alcance del arma.
Barrido Mejorado	V, Barrido	Ignoras la penalización de -2 al hacer un barrido.
Berserk	N	Tras ser aturdido o herido, todos los ataques c/c deben ser salvajes, +2 a Dureza, ignoras 1 punto de pen. por heridas; con pifia golpeas a otro. Astucia (-2) como acción para abandonar la furia. Sufres fatiga si estás mucho tiempo.
Bestia	N, FUE d6, VIG d6	Usas Fuerza con Atletismo (incluyendo para resistirte). Aumentas el alcance de arrojadas en un paso.
Bloqueo	E, Pelear d8	+1 a Parada; ignora un punto de núm. adversarios.
Bloqueo Mejorado	V, Bloqueo	+2 a Parada; ignora dos puntos de núm. adversarios.
Calculador	N, AST d8	Ignoras hasta dos puntos de penalización por múltiples acciones con una carta de acción de 5 o menos.
Callejear	N, AST d6	+2 a Conocimientos Generales y red de contactos con elementos criminales.
Campeón	N, ESP d8, Pelear d6	+2 al daño contra criaturas malignas sobrenaturales.
Canalización	E, TA	Reduce el coste en PP de un poder en uno si se obtiene un aumento al activarlo.
Carismático	N, ESP d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Persuadir.
Chi	V, Artista Marcial Mejorado	1/combate puedes repetir un ataque desarmado fallido, forzar a un oponente a repetir una tirada de ataque o añadir +1d6 a un ataque desarmado exitoso.
Con un Par	N, AGI d8	Haces un ataque adicional de Pelear con el arma de la mano mala sin penalización por múltiples acciones.
Concentración	E	Dobla la duración base de los poderes no instantáneos.
Conexiones	N	Una vez por sesión, tus contactos te proporcionan ayuda o favores.
Contraataque	E, Pelear d8	Ataque gratuito cuando un enemigo adyacente falla un ataque de Pelear.
Contraataque Mejorado	V, Contraataque	Como contraataque, pero hasta 3 adversarios por ronda.
Coraje Líquido	N, VIG d8	El alcohol aumenta tu VIG en un nivel de dado y te permite ignorar un punto de penalización por heridas. -1 a Agilidad, Astucia y habilidades asociadas.
Curación Rápida	N, VIG d8	+2 a Vigor en tiradas de curación natural. Curación natural cada 3 días en vez de cada 5.
Curandero	N, ESP d8	+2 a las tiradas para curar, sean de carácter mágico o mundano.
Demagogo	E, ESP d8	1/turno, afectas a todos los oponentes en una plantilla de área mediana con Provocar o Intimidar.
Difícil de Matar	N, ESP d8	Ignoras penalizaciones por heridas al tirar Vigor para evitar el desangramiento.
Difícil de Matar, Aún Más	V, Difícil de Matar	Tira un dado cuando vayas a morir; con par, quedas incapacitado y sobrevives de algún modo.
Disparo Doble	E, Disparar d6	+1 a dar y daño cuando disparas con CdF 1.
Disparo Mortal	★, N, Atletismo o Disparar d8	Cuando recibes un joker, doble daño del primer ataque de Disparar o Atletismo (lanzar).

Disparo Rápido	E, Disparar d6	Mejoras la CdF en 1 de un único ataque de Disparar una vez por turno.
Disparo Rápido Mejorado	V, Disparo Rápido	Mejoras la CdF en 1 de dos ataques de Disparar distintos por turno.
Drenar el Alma	E, TA, Habilidad Arcana d10	Sacrificas un nivel de fatiga y recibes 5 PP.
Erudito	N, Investigar d8	+2 a una habilidad de "conocimiento".
Esfuerzo Extra	E, TA (Dotado), Control d6	Puedes gastar 1 PP (para ganar +1) o 3 PP (para ganar +2) y mejorar una tirada de Control que no sea pifia.
Esquiva	E, AGI d8	-2 a ser alcanzado por ataques a distancia.
Esquiva Mejorada	E, Esquiva	+2 a las tiradas para evadir efectos de área.
Experto	L, Profesional en rasgo	Aumenta el rasgo en un segundo punto.
Famoso	N	+1 a Persuadir si te reconocen (Conocimientos Generales), paga x2 al usar Interpretar.
Famoso, Muy	E, Famoso	+2 a Persuadir si te reconocen (Conocimientos Generales), paga x5 al usar Interpretar.
Fervor	V, Mando, ESP d8	+1 a las tiradas de Pelear de los Extras.
Finta	N, Pelear d8	Cuando haces trucos con Pelear, se resisten con Astucia en vez de Agilidad.
Fornido	N, FUE d6, VIG d6	+1 a Tamaño (y Dureza). Tratas la FUEMín como un nivel de dado menos. Tratas la FUE como un nivel más para carga.
Frenesí	E, Pelear d8	Tiras un segundo dado de Pelear en un ataque c/c por turno.
Frenesí Mejorado	V, Frenesí Mejorado	Tiras un segundo dado de Pelear en dos ataques c/c por turno distintos.
Fuerza de Voluntad	N, ESP d8	+2 a Astucia y Espíritu contra trucos.
Fuga	N, AGI d8	Evitas ataque gratuito de un oponente al huir de un combate c/c.
Fuga Mejorada	E, Fuga	Como Fuga, pero hasta tres oponentes distintos.
Golpe Poderoso	★, N, Pelear d8	Cuando recibes un joker, doble daño del primer ataque de Pelear.
Gorila	E, Matón	+1 Dureza, aumenta el daño desarmado en un nivel de dado extra.
Guerrero Impío/Sagrado	E, TA (Milagros), Fe d6	Gasta 1-4 PP para ganar esa misma cantidad como bonificación a una tirada de absorción.
Hombre de Recursos	N, AST d10	Una tirada de Astucia te otorga una habilidad a d4 (d6 con aumento).
Hueso Duro de Roer	L, Vigor d8	Aguantas cuatro heridas antes de quedar incapacitado.
Hueso Muy Duro de Roer	L, Hueso Duro de Roer, Vigor d12	Aguantas cinco heridas antes de quedar incapacitado.
Humillar	N, Provocar d8	Puedes repetir una vez las tiradas de Provocar.
Improvisación	E, AST d6	Ignoras penalizaciones al usar armas improvisadas.
Inspiración	E, Mando	1/turno, haces un apoyo a un rasgo específico de todos los aliados dentro del radio de mando.
Instinto Asesino	E	Puedes repetir una vez las tiradas opuestas que tú inicies.
Inventor	E, TA (Ciencia Extraña), Ciencia Extraña d6	Gasta 3 PP para crear un artefacto que replique otro poder.

Investigador	N, AST d8, Investigar d8	+2 a Investigar y ciertos tipos de tiradas de Notar.
Kid Dos Pistolas	N, AGI d8	Haces un ataque adicional de Disparar con el arma de la mano mala sin penalización por múltiples acciones.
Ladrón	N, AGI d8, Sigilo d6, Latrocinio d6	+1 a Latrocinio, +1 a Atletismo (trepar) y Sigilo en entornos urbanos.
Leñador	N, ESP d6, Supervivencia d8	+2 a Supervivencia y +2 a Sigilo en entornos naturales.
Líder Nato	V, Mando, ESP d8	Las ventajas de Liderazgo que solo afectan a Extras pasan a afectar también a Comodines.
Lingüista	N, AST d6	Tienes 1/2 dado de Astucia habilidades de Idioma gratis a d6.
Maestro	L, Experto (rasgo)	Aumenta el dado salvaje a d10 con ese rasgo.
Maestro de Armas	L, Pelear d12	Aumenta la Parada en un punto y bonificación de daño c/c a d8.
Maestro de Armas Mejorado	L, Maestro de Armas	Aumenta la Parada en dos puntos y bonificación de daño c/c a d10 (sustituye a Maestro de Armas).
Mago	E, TA (Magia), Hechicería d6	Gastas 1 PP para cambiar el ornamento de un hechizo.
Mandíbula de Hierro	N, VIG d8	+2 a las tiradas de absorción y contra golpes incapacitadores.
Mando	N, AST d6	+1 a las tiradas de Espíritu de los Extras para recuperarse del aturdimiento y +1 a Vigor para recuperarse de la conmoción.
Mando, Presencia de	E, Mando	Aumenta el radio de mando a 10 pasos/20 metros.
Manos Firmes	N, AGI d8	Ignoras la penalización por plataforma inestable.
¡Mantened la Formación!	E, Mando, AST d8	+1 a la Dureza de los Extras.
Matagigantes	V	+1d6 al daño contra criaturas con tres puntos de Tamaño o más superior al tuyo.
Matón	N, FUE d8, VIG d8	+1 a Dureza; daño desarmado +d4 (o un nivel de dado más si se combina con garras o Artista Marcial).
McGyver	N, AST d6, Reparar d6, Notar d8	Creas con facilidad artilugios improvisados.
Mentalista	E, TA (Psiónica), Psiónica d6	+2 a las tiradas opuestas de Psiónica.
Mr. Arreglалotodo	N, Reparar d8	+2 a Reparar, tardas la mitad del tiempo normal con aumento.
Nervios de Acero	N, VIG d8	Ignoras un punto de penalización por heridas.
Nervios de Acero Mejorados	N, Nervios de Acero	Ignoras dos puntos de penalizaciones por heridas.
Nuevos Poderes	N, TA	Aprendes dos poderes nuevos de tu lista.
Ofuscar	N, Provocar d6	Centras en ti la atención de un adversario, ver texto.
Osado	N, ESP d6	+2 a tiradas de miedo y restas 2 en la tabla de Terror.
Parkour	N, AGI d8	Ignoras terreno difícil y +2 a Atletismo en persecuciones a pie.
Pies Ligeros	N, AGI d6	+2 al Paso, mejora el dado de carrera en un nivel.
Profesional	L, máximo en rasgo	Aumenta el rasgo a d12+1.

Puntería	E, Atletismo o Disparar d8	Si no te mueves y no usas CdF superior a 1, ganas +1 a atacar o ignoras hasta dos puntos de penalización en el primer ataque a distancia del turno.
Puntos de Poder	N, TA	Ganas +5 PP, máximo 1/rango.
Rápido	N, AGI d8	Tu carta de acción debe ser superior a 5.
Rec. Rápida	E, ESP d6, TA	Recuperas 10 PP/hora.
Recuperación Rápida Mejorada	V, Recuperación Rápida	Recuperas 20 PP/hora.
Reflejos de Combate	E	+2 a Espíritu para recuperarte del aturdimiento.
Replicar	N, Provocar d6	Resistirte con aumento a un truco de Provocar o Intimidar deja distraído al atacante.
Resist. Arcana	N, ESP d8	+2 a resistir efectos mágicos y se reduce el daño mágico en dos.
Resistencia Arcana Mejorada	N, Resistencia Arcana	+4 a resistir efectos mágicos y se reduce el daño mágico en cuatro.
Responsable	N, ESP d8	Puedes repetir una vez las tiradas de apoyo.
Rico	N	Tres veces los fondos iniciales y sueldo anual.
Rico, Asquerosamente	N, Rico	Cinco veces los fondos iniciales y sueldo anual.
¡Rock'n'roll!	E, Disparar d8	Ignoras la penalización por retroceso cuando disparas armas con CdF 2 o superior si no te mueves.
Seguidores	★, L	El héroe gana cinco seguidores.
Sentir el Peligro	N	Notar (+2) para detectar emboscadas, etc.
Señor de las Bestias	N, ESP d8	Le caes bien a los animales y tienes una mascota de algún tipo. Consultar texto.
Sin Piedad	E	+2 al total de daño si usas un beni para repetir una tirada de daño.
Soldado	N, FUE d6, VIG d6	Un nivel de dado superior para carga y fuerza mínima. Puedes repetir tiradas de Vigor contra fenómenos medioambientales.
Subidón de Poder	★, N, TA, Habilidad Arcana d8	Recuperas 10 PP cuando recibes un joker en combate.
Táctico	E, Mando, AST d8, Tácticas d6	Saca una carta de acción extra en cada turno, puedes asignarla a un Extra aliado en el radio de mando.
Táctico, Genio	V, Táctico	Saca y distribuye dos cartas de acción extras en vez de una.
Temple	E, AST d8	Sacas una carta de acción adicional por ronda y eliges cuál usar.
Temple Mejorado	E, Temple	Sacas dos cartas de acción adicional por ronda y eliges cuál usar.
Trasfondo Arcano	N, especial	Permite acceder a un trasfondo arcano (Capítulo 6).
Vínculo	★, N, ESP d8	Puedes regalar tus benis a otros.
Vínculo Animal	N	Puedes usar benis en los animales que están bajo tu control.
Voluntad de Hierro	N, Fuerza de Voluntad	+2 a Astucia y Espíritu a la hora de resistir poderes y recuperarte de ellos.
Voz Potente	N, ESP d8	1/turno, añades un segundo dado de rasgo a una tirada de apoyo de Persuadir o Interpretar.
Voz Muy Potente	E, Voz Potente	Como Voz Potente, pero 2/turno.