

Poderes Sobrenaturales

Usos al día

Intelecto + Poder

Resolver Efecto

Sobrenatural

Voluntad + Poder

Efectos Sobrenaturales

Se declaran como una acción cualquiera. Pueden condicionarse conforme al concepto del personaje.

Sistema de Combate

Iniciativa

Destreza + Combate

Ataque C.C.

Fuerza + Combate

Ataque Distancia

Destreza + Combate

Defensa

Destreza + Combate

Daño

Diferencia de la tirada de ataque y defensa

Sistema de Suerte

Puntos de Suerte

Se lanza 1d10 al comienzo de cada aventura para determinar cuantos se tiene en esa aventura.

Gasto de Puntos

Puede gastarse X puntos de suerte para lanzar X dados adicionales en una tirada y escoger el dado mas alto para comprobar si se tiene éxito.

Bono a Defensa por Protecciones

Armadura de Cuero o Piel	+1	-0
Armadura de Cota de Mallas	+3	-2
Armadura de Placas	+5	-4
Escudo Rodela	+1	-0
Escudo	+2	-0
Escudo Corporal	+3	-2

Blindaje Ligero	+1	-0
Blindaje Medio	+3	-1
Blindaje Pesado	+5	-2

El penalizador se aplica a la iniciativa y a las tiradas de agilidad y movimiento



Bono a Ataque por Armas

Medievales

Sin Armas	-4
Armas Improvisadas	-2
Armas Pequeñas	+0
Armas a una Mano	+2
Armas a dos Manos	+4
Hondas	+0
Arcos	+2
Ballestas	+4

Actuales y Futuras

Sin Armas	-4
Armas Contusas	-2
Armas Cortantes Pequeñas	+0
Armas Cortantes Grandes	+2
Armas de Fuego Ligeras	+4
Armas de Fuego Pesadas	+6
Armas Láser	+8