

TABLA DE RESOLUCION 1: GENERAL

La tabla general se utiliza para resolver todo tipo de acciones que no sean magias o maniobras de combate. Se fija una dificultad y **se requieren 2 exitos**. Puede ser utilizada ya sea con una habilidad (tirando tantos dados como se tenga) o como un chequeo de características (en este caso sera pedido por el director). Algunas acciones (por ejemplo acciones continuas, que requieren largo tiempo -como ser construir una pared, llegar trotando a un pueblo, etc-) permiten obtener un éxito y ser considerado "éxito parcial" (hay un avance de la tarea por sobre el total a cubrir)

Las habilidades adrenales pueden además comprar dados con adrenalina (siempre **hasta tres dados, o el valor de la habilidad, el que sea mayor**)

DIFICULTAD DE LA ACCION

RUTINA
FACIL
NORMAL / MEDIA

4

5

6

ESFORZADO
DIFICIL
EXTREMO

7

8

9

EXITOS OBTENIDOS

2 EXITOS

EXITO MODERADO, FUNCIONAL,
CONFIRMADO. RESULTADO
CORRECTO, SATISFACTORIO.
"SALE CON LO JUSTO"

3 EXITOS

BIEN HECHO, MUY BUENO. EXITO
CORRECTO, DE BUENA CALIDAD.
"APRUEBAS POR SOBRE LA
MEDIA"

4 EXITOS

EXITO EXEPCIONAL,
SUPERADOR. MEJORA LO QUE
SE PROPONIA AMPLIAMENTE.
BONIFICACION EXTRA.
"IMPRESIONANTE, OBRA
MAESTRA"