VIDA: 10 + 10 X Constitucion

INICIATIVA: Agilidad (el que mas agilidad tiene empieza)

KEN: Reduce el daño recibido a la mitad

RYU: Reduce el daño recibido a la mitad a mitad de coste de KEN (se puede usar al nivel 8)

SHU: Multiplica el daño del arma x2

KO: Multiplica el daño de golpes x2

KEN: (PROYECTAR NEN PARA ASUSTAR A GENTE NO USUARIA) 500 DE GASTO

RECUPERAR VIDA ES VIDA/2 POR DESCANSO LARGO

Golpear: D20+ Agilidad/Fuerza +Combate cuerpo a cuerpo

Esconderse: D20+Ingeni + Esconderse

Disparar: D20+ Percepcion+Apuntar.Dependiendo el tipo de arma disparada se debe ver el calibre.

Esquivar Ataque cuerpo a cuerpo: Se tira AGILIDAD+CUERPO A CUERPO para esquivar o FUERZA+CUERPO A CUERPO para bloquear

Esquivar Proyectiles: Se tira INGENIO+ESCONDERSE para encontrar cobertura o AGILIDAD si se quiere esquivar. Al disparar mas de 1 proyectil,se divide la tirada por cada proyectil(cada proyectil tiene su propio valor).

Llaves y Agarres: Para realizar agarres o llaves se tira FUE/AGI+ C/C pero para safarse de una solamente se puede utilizar FUERZA+C/C.Esta fuerza tiene que ser superior a la FUE/AGI que tire tu oponente.

Explosiones: Si se puede preveer y esquivar la explosión (conociendo la habilidad enemiga o un arma explosiva) se puede esquivar con AGILIDAD+CORRER.

Daños Permanentes: SI EL JUGADOR RECIBE MAS DE LA MITAD DE SU VIDA MAXIMA DE DAÑO,RECIBE UN DAÑO PERMANENTE (UNA DISCAPACIDAD O INUTILIDAD EN UN MIEMBRO DONDE FUE GOLPEADO)

Armas:

Cuerpo a cuerpo: Fuerza/Agilidad xD4

Arma contundente: Fuerza xD4 +4

Arma cortante corta: 2D6 + Agi – Puede usarse 2 a la vez

Arma cortante corta: 4D6 + Agi

Arma cortante larga: 2D8 + Fuerza + 6

Arma Lanzadora: 1D12 por bala.Dependiendo el calibre de bala se añade un bonificador:

Bala pequeña: +3.Se puede disparar hasta 2 balas iguales,la tirada de punteria se divide en 1.5 para ver si aciertan

Bala mediana-punzante(flecha): +6.Se pueden disparar hasta 1 bala igual,la tirada de punteria se divide en 2 para ver si acierta

Bala alto calibre: +12

Armas explosivas: 2d20

Fuego: 1d8 y genera 1 de daño quemado por 1d6 turnos (el quemado no se puede cubrir y se puede acumular para que haga 1 mas de daño por acumulación extra,agregándole otro turno de quemado)

Electricidad: 1d6 y aturde por 1d4-1 turnos

Explosion: 2d20 al enemigo y 1d12 al usuario que la realiza.Provoca humo (no se puede ver a través de ella)

Modificadores de armas.

Las armas pueden recibir modificadores de efecto,por ejemplo.Si tenemos un garrote,el cual tiene pinchos clavados,se suma 1 solo dado de cada uno.La tirada seria, FUE/AGI\*D4++1D6+4

La cantidad de modificaciones que se le puede dar al arma tiene un limite de 2.Las armas de fuego,si bien tienen mas daño base,y se puede potenciar con nen,no suelen tener modificaciones posibles (a no ser que con aura se le ponga algún efecto como fuego).