**STATS**

Fuerza: Se utiliza para realizar acciones que conlleven levantar mucho peso, derrumbar algo, cargar a alguien o similar. Se puede utilizar a la hora de aguantar un golpe en vez de esquivarlo, su utilidad es la misma que Agilidad en este sentido.

Percepción: Permite al usuario vislumbrar un objeto oculto, darse cuenta de un enemigo escondido o incluso tener mejor puntería.

Agilidad: Se utiliza para realizar acciones que requieran mas destreza motriz, como correr a gran velocidad, hacer parkour, escalar un edificio, incluso la capacidad de reacción a algo repentino como un ataque. A la hora de pelear se utiliza para esquivar los golpes, su utilidad seria la misma que la Fuerza en este sentido.

Aguante: Carece de un uso constante, pero lo equilibra con ser de suma importancia en el combate. Este stat es el que permite al usuario tener mas vida. A la vez se utiliza para aguantar ciertas condiciones sin quedar inconsciente, como por ejemplo la respiración bajo el agua o el dolor. La vida es Aguante X 10,pero siempre se debe tener 1 de aguante, mínimo.

Ingenio: El personaje con mucho ingenio es capaz de solucionar los problemas con lo que tenga a mano ¿Necesitan arrancar un auto? El puede saber como ¿Un compañero esta herido de gravedad? Puede que te ayude con primeros auxilios, aun sin tener idea de medicina. Este stat suele ayudar mucho a la hora de rolear, pero también sirve para que, si estas en blanco el Master te pueda dar una mano de que hacer.

Carisma: El stat que permite llevarte bien o convencer a todos por excelencia. Un buen usuario de Nen que sea manipulador debería enfocarse en este stat, ya que no va a necesitar depender de su habilidad para convencer a ciertos NPC de que le den una mano. Obviamente hay situaciones que ni el mas carismático puede poner a su favor, pero podría hacerlas mas pasables.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**SKILLS**

A continuación el listado de Skills que se disponen y con que stat interactúan.

Buscar(Percepción): Encontrar un objeto o persona con mayor facilidad. Al tener 5 puntos puedes buscar 2 veces por turno.

Combate C/C(Fuerza/Agilidad): Mejora tu capacidad de combate desarmado (ya al contar con cualquier tipo de arma, este skill no aplica).Al tener 5 puntos, si sacas 10 por encima de tu enemigo al esquivar o aguantar un ataque, puedes contra atacar.

Comerciar(Carisma): Permite realizar transacciones mas ventajosas, sean en dinero o en cualquier otra cosa. Al tener 5 puntos siempre encuentras unos 50 dólares en tu bolsillo al negociar.

Correr(Agilidad): Alcanzar a alguien o escapar de el, esto lo facilita. Al tener 5 puntos, si logras pasar la tirada, alcanzas al enemigo ese mismo turno, ignorando la distancias hasta 40 metros.

Intimidar(Fuerza/Carisma): Asustar a alguien, aunque este sea mas fuerte que uno mismo. Al tener 5 puntos el objetivo a intimidar tendrá siempre miedo cerca de ti.

Cazar(Ingenio): Permite realizar trampas, prever por donde va a ir el objetivo a cazar, o incluso rastrearlo(esto reemplazaría percepción en ese caso).Al tener 5 puntos tus trampas pueden incapacitar al enemigo si lo atrapan.

Esconderse(Ingenio): Pasar desapercibido y camuflarse como un cobarde. Al tener 5 puntos, eres capaz de esconderte casi a plena vista.

Apuntar(Percepcion): Mejora tu capacidad de apuntado al lanzar objetos o disparar un arma. Al tener 5 puntos, puedes realizar 2 disparos a la vez, sin desventaja de tiro(ver mas abajo).

Hurtar(Agilidad/Ingenio): Robar es un pecado, pero es aun peor de dejar ese objeto juntando polvo. Sea por habilidoso o inteligente, ese objeto puede ser tuyo. Al tener 5 puntos, al robar un objeto, nadie te preguntara de donde lo obtuviste, incluso el mismo dueño.

Manejo(Percepcion/Ingenio): Manejar un vehículo puede ser difícil en situaciones de persecución. Cualquiera puede manejar, pero manejar como un piloto profesional solo algunos. Al tener 5 puntos, cualquier vehículo que conduzcas te permitirá escapar del enemigo, incluso si este es mucho mas lento, le falta una rueda y tiene poco combustible, no veras la desventaja.

Medicina(Ingenio):¿Hay un medico en la sala? Si no es así, lo mas sensato es saber algo de primeros auxilios. Al tener 5 puntos, eres casi un medico. Podrás curar heridas de gravedad e incluso se vera al instante una mejora (tira 1d6 para curar heridas).

Naturaleza(Ingenio): Pocas veces vas a estar atrapado en un bosque, sin saber para donde ir. Pero cuando lo estes, vas a agradecer tener esta habilidad. Todo lo relacionado a los animales,plantas,venenos,sentido de orientación y como hacer un fuego esta enfocado en este skill. Al tener 5 puntos, puedes realizar venenos caseros con unas simples plantas. Sabes que tipo de elementos son tóxicos y lo tomas a tu favor, así mismo como realizar plantas medicinales (estas dan un +2 en tiradas de medicina).

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**NEN**

GYO: Ver auras cercanas

SHU: Multiplica el daño del arma x 1.5

IN: Oculta tu aura, pero te deja vulnerable recibiendo daño x 1.5 (si te golpean con Nen seria x3)

EN: Alarga el campo de tu aura para detectar movimientos, muy útil en la oscuridad o para detectar ataque imprevistos.

REN: Ayuda a mejorar el aguante de tu cuerpo. Si se recibe daño por quemadura o veneno, esto neutraliza esos efectos y los elimina. Se gasta un turno realizando esta acción

KEN: Reduce el daño recibido a la mitad

KO: Multiplica el daño de golpes x 1.5

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

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**RECUPERAR VIDA ES VIDA/2 POR DESCANSO LARGO**

**INICIATIVA:** Agilidad (el que mas agilidad tiene empieza el combate)

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

**Esconderse:** D20+Ingeni + Esconderse

**Disparar:** D20+ Percepcion+Apuntar.

**Disparar múltiples balas:** Al tener 5 puntos en apuntar, permite disparar 2 balas sin recibir penalización de apuntado. Si no se tienen los 5 puntos se debe dividir la tirada de la siguiente forma:

D20+Percepcion+Apuntar - (cantidad de balas\*6).

Un ejemplo de tirada seria, si se disparan 3 balas extra:

18+4+1+2+3+4+5-18 = 19

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

**Contra Ataque:** Al tener 5 de Combate Cuerpo a Cuerpo(el máximo),si el usuario realiza una tirada que supera a la del enemigo por 10 al esquivar un ataque, este puede contra atacar a este mismo, realizando una tirada de golpe normal pero el enemigo recibirá la mitad del daño de esta tirada.

**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 zafarse de una solamente se puede utilizar FUERZA+C/C. Esta fuerza tiene que ser superior a la FUE/AGI que tire tu oponente. Ambos quedan inmovilizados hasta que el agarre o llave se termine

**Explosiones:** Si se puede prever 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,OBTIENE UN DAÑO PERMANENTE (UNA DISCAPACIDAD O INUTILIDAD EN UN MIEMBRO DONDE FUE GOLPEADO)

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Armas**

**Cuerpo a cuerpo:** Fuerza/Agilidad xD4

**Arma contundente:** Fuerza xD6 +6

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

**Arma cortante corta x2:** 4D6 + Agi

**Arma cortante larga:** 2D8 + Fuerza + 6

**Arma Lanzadora:** 1D12 por bala - Dependiendo del calibre, se añade un bonificador:

**Bala pequeña:** +2

**Bala mediana-punzante (flecha):** +4.Disparar mas de una bala añade un -2 a la tirada por proyectil

**Bala alto calibre:** +8.Disparar mas de una bala añade un -4 a la tirada por proyectil

**Armas explosivas:** 2d20

**Elementos**

**Fuego:** 1d8 de daño y genera 1 de daño quemado por 1d4 turnos y dificultando su capacidad de utilizar Fuerza en -2.

**Hielo:** Congela al objetivo 1d8, disminuyendo su velocidad de movimiento y dificultando su

capacidad de esquivar en Agilidad con -2.

**Electricidad:** realiza 1d10 de daño y aturde por 1d4-1 turnos. Un personaje aturdido tiene

resistencia a ser aturdido de nuevo por la misma cantidad de turnos que fue aturdido(Es

decir, si fue aturdido 3 turnos, por 3 turnos es inmune)

**Explosión:** 2d20 de daño al enemigo y 1d12 de daño al usuario que la realiza la explosión, si es que fue cercana. Provoca humo (no se puede ver a través de ella)

**Veneno:** El veneno es acumulativo. Se realiza una tirada de 1d6 para ver el daño que realizara por turno. Después se tira 1d4 para la cantidad de turnos. Si se vuelve a envenenar se reinicia el daño por turno pero se sumaran la cantidad de turnos envenenado.

**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\*D6+1D6+6.

Ahí se le suma 1d6 por arma punzante.

Se podría usar elementos para el arma, como fuego-electricidad-hielo. Pero esto genera desgaste en el arma y se rompe después de 4 usos. El veneno no afecta al arma en desgaste

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 el fuego/electricidad).