REGLAS AVANZADAS

Rasguño:

Cuando realices un ataque con magia, arma de mano cuerpo a cuerpo o a distancia, si no consigues impactar con éxito, tienes una posibilidad de provocar un rasguño, sacando al menos un símbolo de escudo (5). Simplemente el enemigo se restaría el daño que proporciona tu arma sin opción de defenderse.

Si tu personaje saca éxito (6) en su impacto, el rasguño no se aplica.

Nota:

El máster podrá utilizar esta regla para los personajes no jugadores y enemigos si lo considera oportuno. Quitando esta regla a los enemigos, los jugadores tendrían más facilidades.

Super Critico:

El resultado tiene que ser de la tirada del critico, sin sumar el daño del arma, habilidad, magia... ni ninguna bonificación de ningún tipo.

90 a 95:
El personaje que recibe el daño grita de dolor, si este sobrevive sale huyendo despavorido, si este muere y hay más enemigos cerca, uno de ellos huye.

96 a 99:

La brutalidad de tu ataque a tu enemigo fue tan aterrador, que todos los enemigos que sobreviven huyen del lugar muertos de miedo.

100:

La muerte de tu enemigo resulta tan bestial, que todos los enemigos que sobreviven se arrodillan y se rinden, suplicando piedad.

Esto puede ser ignorado si el máster lo decide, para ser mejor adaptado a la trama de su aventura.

Multiclase:

A nivel 5, podrás decidir ser multiclase, Licantropo o Vampiro para convertirte en uno de ellos. Simplemente a nivel 5 puedes elegir una clase más para tu personaje sumandote los puntos de sus habilidades y teniendo sus bonificaciones con todas sus ventajas de clase.

Para los monjes:

A nivel 5 podrás ser maestro monje y tener (x2) doble critico en artes marciales.

<u>Transformación:</u>

A nivel 5, podrás decidir ser multiclase, Licantropo o Vampiro para convertirte en uno de ellos.

A nivel 5, puedes dejarte morder por un Vampiro o dejar que un Licantropo te haga una marca con sus zarpas, para convertirte en uno de ellos, sumándote los puntos de sus habilidades y teniendo sus bonificaciones con todas sus ventajas de raza.

Opciones para los Vampiros:
Si eres Vampiro a nivel 5 puedes elegir ser Conde Vampiro, simplemente te añades las habilidades de tu raza Vampiro y le sumas tus bonificaciones de raza. Critico chupar sangre x2.

Opciones para los Licantropos:
Si eres Licantropo a nivel 5 puedes elegir ser Bestia Licantropo, simplemente te añades las habilidades de tu raza Licantropo y le sumas tus bonificaciones de raza. El Licantropo tendría 2d6 para intentar convertirse en Hombre Lobo "Licantropo". Critico garras y dientes x2.