

# PUNTOS DE HEROISMO

Esta es una nueva regla para dar mas libertad a los PJ. Se supone que son héroes que realizan grandes hazañas, se enfrentan a grandes peligros y que pueden hacer cosas que la gente normal no puede hacer. Pero eso solo se refleja en los poderes de la categoria y no abarca todo, para eso están los puntos de heroísmo.

Los puntos de heroísmo sirven para realizar grandes acciones sin tiradas, en momentos dramáticos y que la vida de los PJ corre peligro se pueden utilizar para salvar la situación. Gastando un punto de heroísmo se pueden realizar proezas físicas, reforzar su voluntad contra la adversidad y cualquier cosa que quede bonito.

Ejemplos: Los pjs van por un dungeon y activan una trampa, todos sacan su tirada pero el niño pnj que debian proteger no puede y sera aplastado por el techo. El ultimo jugador arriesgandose gasta un punto de heroismo, se lanza a por el lo coge y escapa por los pelos de ser aplastado.

Estan persiguiendo el carruaje de su peor enemigo, el pj llega al lado con su caballo, decidido a que no escape gasta un punto de heroismo y salta sobre le carruaje en marcha y enganchandose en el techo.

Poseen un punto de heroismo por cada dos niveles que tenga el personaje. Pero se deben gastar con cuidado, solo en situaciones que crea el Master convenientes. Ademas son dificiles de recuperar, solo al comienzo de cada cronica o según le parezca al Master.

AUTOR: KHARMA  
WEBMASTER DE KAOX  
[www.dreamers.com/kaox](http://www.dreamers.com/kaox)

Este documento es de libre distribucion siempre que no sea modificado y el nombre del autor sea nombrado.