

## REGLAS DE COMBATE Y SITUACIONALES

**Abandonar el combate:** Los oponentes adyacentes ganan un ataque gratuito contra el personaje si no están aturridos o conmocionados.

**Aferrado & Inmovilizado:** Aferrado no puedes moverte y estás distraído hasta que te liberes. Inmovilizado, además vulnerable y no puedes hacer otras acciones físicas excepto liberarte.

- **Liberarse:** La víctima tira Atletismo como acción (opuesta si es contra un adversario). El éxito mejora el estado en un paso o libera. El aumento, libera a la víctima de inmediato. Ambos pueden tirar FUE (-2) en vez de Atletismo si lo prefieren.

**Apoyos:** El personaje usa una habilidad de forma que sirva para ayudar a un aliado y otorga a este +1 con él éxito (+2 con el aumento). Una pifia *resta* 2.

**Apuntar:** Ignora hasta 4 puntos de penalizaciones por distancia, cobertura, ataques apuntados, escala y velocidad o añade +2 a la tirada. El personaje no puede moverse o hacer otras acciones.

**Área de efecto:** Los objetivos que toque la plantilla sufren daño. Trata cobertura como Armadura. El ataque se desvía con el fallo.

- **Desvío:** Con fallo, la plantilla se desvía (1d6 en armas arrojadas, como gradadas, y 2d6 en proyectiles). Multiplica x2 a medio, x3 a largo y x4 a extremo. Después tira 1d12 y léelo como una esfera de reloj para determinar la dirección. El proyectil no puede desviarse más de la mitad de la distancia hasta el objetivo original.
- **Sin minis:** PAP afecta 2 blancos, PAM y cono 3, PAG 4.

**Armas a distancia enarzado:** No se puede atacar con nada más grande que una pistola; VO igual a la parada del defensor; vulnerable si se dispara *fuera* del enarzamiento.

**Armas naturales:** Las criaturas con garras, cuernos, etc. se consideran armadas. Se puede morder en una presa, las garras dan +2 a Atletismo (Tregar) y los cuernos permiten cargar por +4 al daño si la criatura corre al menos cinco pasos.

**Armas improvisadas:** -2 a atacar.

- **Ligera:** Distancia 3/6/12, Daño FUE+d4, FUEMín d4.
- **Media:** Distancia 2/4/8, Daño FUE+d6, FUEMín d6.
- **Pesada:** Distancia 1/2/4, Daño FUE+d8, FUEMín d8.

**Ataques apuntados:** Extremidad (-2), Mano (-4 y puede desarmar), cabeza o punto vital (-4 y +4 al daño).

**Ataques de toque:** +2 la tirada de Pelear.

**Ataques gratuitos:** El personaje puede realizar un ataque de inmediato sin usar maniobras especiales o ventajas de combate opcionales, como Frenesi o Barrido.

**Ataques salvajes:** +2 a Pelear y daño, pero el atacante queda vulnerable hasta el final de su siguiente turno.

**Cobertura:** 25 % -2, 50 % -4, 75 % -6, 90 % -8.

- **Obstáculos:** Los obstáculos se suman a la Armadura si el ataque falla por la cobertura. *Ejemplos:* cristal grueso, puertas (+2), plancha de metal, puerta de coche (+4), puerta de roble, pared de madera (+6), pared de ladrillo (+8), pared de piedra, árbol (+10).

**Combate montado:** La montura y el jinete actúan en la misma carta; el jinete ataca con lo más bajo entre Pelear y Cabalgar; Disparar es -2 por plataforma inestable; cargar es +4 al daño, pero requiere 6 pasos de movimiento en línea recta.

**Conmoción:** La víctima está distraída hasta que se recupere de la conmoción, cae al suelo, no puede moverse o hacer acciones, no cuenta como múltiple oponente y otorga superioridad.

**Cuerpo a tierra:** Cobertura media (50 %) contra ataques a distancia a 3 o más pasos. -2 a Pelear y Parada. Cuesta 2 pasos levantarse.

**Daño no letal:** Se declara antes de atacar; los objetivos quedan inconscientes durante 1d6 horas en vez de morir al quedar incapacitados. -1 a atacar si usas un arma cortante.

**Defensa:** +4 Parada. Consume todo el turno y no se puede correr.

**Desarmar:** Ataque apuntado al arma o extremidad. Si es un arma, tratar como objeto y el usuario debe tirar FUE  $\geq$  que el daño o la suelta. Si es una extremidad, un defensor aturrido o herido debe tirar FUE (-2 brazo, -4 mano) para no dejar lo que sostenga.

**Distancia:** Corta 0, Media -2, Larga -4, Extrema -8.

**Distraído:** -2 a todas las tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.

**Dos armas:** +1 a Pelear si el adversario no tiene escudo, solo tiene una única arma o no está armado.

**Empujón:** Tirada opuesta de Fuerza (+2 para el atacante si movió más de 2 pasos). El defensor retrocede 1 paso (2 con aumento) y debe tirar Atletismo (-2 con aumento) para evitar ser derribado. Ambos añaden el bono de Parada de su escudo a Fuerza.

**Escopetas:** +2 a Disparar con perdigón. Daño 3d6 a distancia Corta, 2d6 a Media y 1d6 a Larga.

**Espectadores inocentes:** Fallar Atletismo (lanzar)/Disparar con 1 natural (1-2 en escopetas y fuego automático) en el dado de rasgo, da a otro objetivo aleatorio, adyacente o en la trayectoria.

**Espera:** El personaje "guarda" su carta de acción para ir más tarde en esta ronda o la siguiente. Pierde el estatus si queda aturrido o conmocionado. Puede interrumpir las acciones de un adversario vencéndole en una tirada opuesta de Atletismo.

**Evasión:** Los personajes pueden evadir aquellos ataques que lo especifiquen superando una tirada de Agilidad (-2).

**Fatigado:** -1 a todas las acciones (-2 si está Exhausto). Se recupera un nivel de fatiga por hora salvo que la fuente indique otra cosa. Incapacitación provoca inconsciencia durante 2d6 horas.

**Fuego de supresión:** Atacante coloca una plantilla de área mediana y tira Disparar a VO 4 más retroceso, ajustando después a cada individuo por separado. Los objetivos alcanzados quedan distraídos y sufren daño con un aumento (hasta una cantidad máxima igual a la CdF del arma).

**Golpe de gracia:** Rematas a un adversario indefenso con armas letales.

**Iluminación:** Penumbra -2; Oscuridad -4; Oscuridad Total -6.

**Mano torpe:** -2 a atacar con la mano torpe.

**Múltiples acciones:** Resta 2 de *todas* las acciones por cada acción adicional por encima de la primera (hasta el máximo total de 3).

**Múltiples oponentes:** +1 a Pelear por cada atacante adyacente adicional que haya (hasta un máximo de +4).

**Plataforma inestable:** -2 a Disparar desde un animal o vehículo en movimiento y otras superficies inestables.

**Preparar las armas:** Puedes equipar hasta dos objetos fácilmente accesibles por turno como acción gratuita. El resto cuestan acción.

**Presas:** Si el atacante vence en una tirada opuesta de Atletismo, la víctima queda aferrada (o inmovilizada con aumento, pero el atacante también queda vulnerable).

Los héroes no pueden apresar criaturas con más de dos puntos de Tamaño que ellos mismos.

- **Daño:** Establecida la presa, el atacante puede gastar una acción para realizar una tirada opuesta de Fuerza y causar su FUE de daño con éxito (aquellos con Mordisco también pueden morder).

**Recarga:** Colocar una flecha o piedra de honda es una acción gratuita una vez por ataque. Los virotes, clips, cargadores o balas sueltas cuestan una acción por objeto.

**Retroceso:** -2 a Disparar con CdF 2 o superior.

**Romper cosas:** Consulta **Consistencia** de objetos. Parada 2 si es estacionario. Sin bono al daño y no explota.

**Sorpresa:** Los emboscadores empiezan en espera; las víctimas tiran Notar o no reciben carta de acción en la primera ronda.

**Superioridad:** +4 al ataque y daño cuando el objetivo está indefenso. Si aturdes o hieres, la víctima debe tirar Vigor (-2 en la cabeza) o queda noqueada.

**Tamaño y escala:** Diminuto -6, Menudo -4, Pequeño -2, Grande +2, Enorme +4, Colosal +6. Añade la diferencia al atacar a objetivos más grandes; resta la diferencia a objetivos más pequeños.

**Trucos:** Describe la acción y haz una tirada opuesta de la habilidad contra el atributo asociado del oponente. Con éxito, dejas distraído o vulnerable (a elección del atacante) y con el aumento, además aturdes.

**Velocidad:** -1 (97 Km/h+), -2 (193 km/h+), -4 (385 km/h+), -6 (Mach 1+), -8 (Mach 2+), -10 (casi la velocidad de la luz).

**Vulnerable:** Todas las acciones contra el personaje ganan +2 hasta el final de su siguiente turno (no se aplica con superioridad).



## MOVIMIENTO

**Andar (acción gratuita):** Puedes desplazarte hasta tu Paso (1 paso es igual a una pulgada, una casilla o dos metros).

**Correr (acción gratuita):** Añades el dado de carrera (normalmente +1d6) al Paso a la hora de moverte, pero aplicas una penalización de -2 a todas las acciones que realices ese turno.

### Modalidades:

- **Levantarse:** Cuesta 2 puntos de paso, luego normal.
- **Nadar:** Cuesta el doble.
- **Reptar por el suelo:** Cuesta el doble.
- **Saltar:** 1 paso en horizontal, 1/2 en vertical. Dobra la distancia con carrerilla de, al menos, dos pasos. Como acción, puedes tirar Atletismo para añadir 1 paso (2 con aumento). No se puede superar el Paso base de este modo.
- **Sigilo (en combate):** Es una acción gratuita al final del movimiento o de la acción en cuestión.
- **Trepar:** Cuesta el doble.

**Terreno difícil:** Los terrenos abruptos, como el sotobosque denso, lodazales, colinas escarpadas o nieve, hacen que los personajes se muevan más despacio. Cuando sea el caso, cada paso por terreno difícil cuenta como dos a la hora de avanzar y moverse. El terreno difícil no se tiene en cuenta a la hora de reptar por el suelo.

**Peligros:** Si el DJ considera que moverse puede ser peligroso por la razón que sea (trepar en situaciones estresantes, nadar en los rápidos de un río, caminar por una cuerda floja), puede pedir una tirada de Atletismo para realizar el desplazamiento como acción. El éxito significa que se realiza con normalidad. La pifia supone que el personaje sufre un nivel de fatiga por golpes y cardenales, una caída (al trepar o encontrarse en una posición precaria) o comienza a asfixiarse.

## PUEDES USAR LOS BENIS PARA...

- ABSORBER EL DAÑO
- INFLUENCIAR LA HISTORIA
- RECUPERAR PUNTOS DE PODER
- RECUPERARTE DEL ATURDIMIENTO
- REPETIR UNA TIRADA DE DAÑO
- REPETIR UNA TIRADA DE RASGO
- SACAR OTRA CARTA DE ACCIÓN



## MODIFICADORES DE PODER

- **ARMA PESADA (+2):** El ataque se considera procedente de un arma pesada.
- **BRILLO/SUDARIO (+1):** Brillo crea una luz suave en una PAP centrada en el objetivo. Resta 2 al total de Sigilo y niega un punto de penalización por iluminación al atacar al objetivo. Sudario oscurece levemente al objetivo, imponiendo una penalización de -1 a los ataques contra él y añadiendo +1 a sus tiradas de Sigilo.
- **DAÑO RESIDUAL (+2):** La víctima sufre en su siguiente turno el daño base del poder menos un tipo de dado (solo durante un turno). Si el daño base ya es de dados de d4, se reduce en uno su total de dados.
- **DISTANCIA SUPERIOR (+1/+2):** Por 1 punto, dobla la distancia base y triplícala por 2. No se puede usar en poderes con alcance de toque o personal.
- **FATIGA (+2):** Puede añadirse a poderes que causen daño o deban ser resistidos. Si la víctima es afectada, también sufre un nivel de fatiga. Esto no puede incapacitar a la víctima.
- **MOLESTIA/IMPULSO (+1):** Molestia reduce el Paso base del objetivo en 2 hasta que el poder finalice. Mejora lo incrementa en 2.
- **PERFORACIÓN DE ARMADURA (+1 a +3):** Cada PP gastado otorga al poder PA 2, hasta un máximo de PA 6.
- **SELECTIVO (+1):** El lanzador elige quién se ve afectado entre los presentes dentro del área de efecto del poder.

## TABLA DE LESIONES

2D6	LESIÓN
2	<b>Innombrables:</b> Si la herida es permanente, el personaje no puede reproducirse sin una aplicación milagrosa previa de magia o cirugía. No hay más efectos por este resultado.
3-4	<b>Brazo:</b> Determina aleatoriamente si se trata del derecho o del izquierdo; queda inutilizado (como por Manco).  <b>Torso:</b> Tira 1d6: 1-2 <b>Roto:</b> Reduce la Agilidad en un paso de dado (hasta un mínimo de d4). 5-9 3-4 <b>Magullado:</b> Reduce el Vigor en un paso de dado (hasta un mínimo de d4). 5-6 <b>Reventado:</b> Reduce la Fuerza en un paso de dado (hasta un mínimo de d4).
10-11	<b>Pierna:</b> Ganas la desventaja Cojo (menor). Si ya la tienes, pasa a ser Cojo (mayor).  <b>Cabeza:</b> Tira 1d6: 1-3 <b>Cicatriz horrible:</b> Tu héroe gana la desventaja Feo. 12 4-5 <b>Ceguera:</b> Pierdes un ojo (la desventaja Tuerto, o Ceguera si es el segundo). 6 <b>Trauma cerebral:</b> Enormes daños en la cabeza. Reduces la Astucia en un paso de dado (hasta un mínimo de d4).

## MUNICIÓN POR CDF

CADENCIA DE FUEGO	BALAS CONSUMIDAS
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50

