



Usos de los puntos de suerte:
-Repetir una tirada.
-Realizar una acción extra.
-Cambiar herida crítica por grave.

Asalto de combate = 5 seg.
Ciclo = Cuenta atrás de turnos por iniciativa.
Turno = 1 acción proactiva y x Ac. Reactivas.
Iniciativa = 1d10 + Bonif. Iniciativa

Grados de dificultad simplificados:

Muy fácil	+40%	Difici	-20%
Fácil	+20%	Formidable	-40%
Normal	sin ajustes	Hercúleo	-80%

Acciones proactivas: Afianzarse (TAM 50% mayor contra empujones), Atacar, Forcejear, Maniobrar, Montar, Mover, Ponerse de pie, Retener Magia, Retrasar (permite cambiar a acción reactiva), Titubear (pierde el turno), Usar Magia.

Acciones reactivas: Contrarrestar Hechizo, Evadir, Interrumpir (si ha retrasado antes la acción), Parar.

Acciones gratuitas: Hablar, Proteger localiz., Señalar, Soltar Arma, Usar punto de suerte, Valorar Situación (requiere Percepción).

Efectos especiales de ataque y defensa

Cegar Oponente (Crítico del Defensor). El Atacante debe superar tirada enfrentada de Evadir o estilo de combate si lleva escudo.

Escoger Objetivo (Pifia del Atacante). El defensor desvia el golpe para que impacte a un transeúnte adyacente, que esté en melé o en la línea de tiro. Pilla por sorpresa a la nueva víctima, por lo que impacta automáticamente. Sin embargo, no sufre ningún Efecto de Combate.

Forzar Fallo (Pifia del Oponente al defender o atacar). Se puede combinar con cualquier otro Efecto de Combate que requiera una tirada enfrentada, hace faltar directamente su tirada de resistencia.

Herida Accidental (Pifia del Atacante). El defensor desvía el ataque del oponente de tal manera que le provoca una Pifia, hiriéndose a sí mismo en una localización de impacto al azar. Si está desarmado, se rompe o desgarrar algo interno y la tirada de daño ignora toda armadura.

Inmovilizar Arma (crítico). Inmoviliza una de las armas o el escudo del oponente, usando su propio cuerpo o su posición para sujetarla. En su Turno el oponente puede usar una acción para intentar liberar el objeto inmovilizado. Funciona igual que el Efecto de Combate Agarrar.

Inutilizar Arma (A distancia, Pifia del atacante). El arma del atacante se estropea de alguna manera que la deja inservible hasta que se repare.

Liberarse (Crítico del Defensor). Escapa automáticamente de los efectos de Enredar, Agarrar o Inmovilizar Arma.

Maximizar Daño (Crítico del Atacante). Permite sustituir uno de los dados de daño del arma por su resultado máximo.

Mejorar Parada (Crítico del Defensor). Logra desviar todo el daño sin tener en cuenta el tamaño del arma.

Muerte Silenciosa (Armas peq.). Limitado a rasgo de combate “Asesinato”.

Potenciar penetración (Armas de asedio, crítico ataque o defensa). Superada armadura de primera víctima, el disparo atraviesa un segundo oponente que se encuentre junto al primero con la mitad de daño.

Sortear cobertura (a Distancia, crítico). Disparo magistral que rebota e impacta a un blanco cubierto, el daño se reduce a la mitad.

Sortear Parada (Ataque, Crítico del Atacante). Ignora una parada exitosa.

Superar Armadura (Ataque, Crítico del Atacante). Encuentra un resquicio en una de las armaduras que equipe el defensor.

Efectos comunes de defensa

Abrir distancia. Cambia automáticamente la distancia de enfrentamiento con su oponente para favorecer al arma más larga (pág. 109).

Alzarse. Aprovecha resquicio para rodar y ponerse de pie.

Ardid. El defensor lee los patrones de ataque del enemigo y planea un ardid contra un Efecto de Combate específico (que se debe tener anotado en secreto previamente).

Arrebatarse Arma (Descripción en efectos de ataque).

Dañar Arma (Descripción en efectos de ataque).

Derribar Oponente (Descripción en efectos de ataque).

Desarmar Oponente (Descripción en efectos de ataque).

Desequilibrar Oponente. Con un movimiento, hace que su atacante de un traspies hacia delante. No puede atacar en su siguiente Turno.

Enredar (Armas Enredadoras, ver efectos de ataque).

Forzar Rendición (Descripción en efectos de ataque).

Mantenerse firme. El defensor se afianza contra un ataque, permitiéndole evitar los efectos de Empujón de todo daño recibido.

Marcar Enemigo (Armas de Filo, descripción en efectos de ataque).

Recarga Rápida (Descripción en efectos de ataque).

Retirada. Permite destrabarse de un enemigo en concreto.

Efectos comunes de ataque

Agarrar. Si el oponente se encuentra al alcance de Pelea, este puede usar una mano libre u otro miembro capaz de agarrar, para sujetarlo.

Aprovechar ventaja. Presiona al oponente para que permanezca a la defensiva. No ataca en el siguiente turno.

Arrebatarse Arma (Pelea). Permite quitar el arma del oponente, que debe superar Estilo de Combate contra pelea.

Arruinar Conjuro. Contrarresta un conjuro en proceso de invocación, siempre que lo hiera.

Aturdir Localización (A. contundentes). Aturde la parte del cuerpo golpeada. Una vez supera los PA, el defensor enfrenta su Aguante contra ataque original.

Cerrar Distancia. Permite cambiar automáticamente la distancia de enfrenta-miento entre él y su oponente para que favorezca al arma más corta (pág.109).

Efectos comunes de ataque (cont.)

Dañar Arma. Daña el arma del oponente como parte de un ataque o parada. Si está atacando, apunta al arma de parada del defensor y le aplica en ella el daño.

Derribar Oponente. Desequilibrar o lanza a su oponente al suelo. El oponente debe superar Músculo, Evadir o Acrobacias contra tirada original del personaje.

Desangrar (Armas Cortantes). Si el golpe supera los PA y daña al objetivo, el defensor superar Aguante contra la tirada de ataque original.

Desarmar Oponente. El personaje golpea, retuerce o tira del arma del oponente. El oponente debe superar Estilo de Combate contra tirada original.

Disparo de Supresión (Solo a Distancia). Obliga al objetivo a hacer una Tirada Enfrentada de su Voluntad contra la tirada de ataque del tirador.

Disparo a cubierto. El tirador puede agacharse inmediatamente para ponerse a cubierto, sin necesidad de esperar a su siguiente Turno (ni usar la acción Buscar Cobertura). El personaje se debe encontrar de pie o aga-chado junto algún tipo de cobertura para poder usar Disparo y a Cubierto.

Elegir Localización (armas cuerpo a cuerpo). Puede elegir la localización donde impacta su ataque, mientras esté dentro de su alcance normal.

Empalar (Armas Perforantes). Tira el daño dos veces y elige uno de los dos resultados. Si causa herida, el atacante tiene la opción de dejar el arma o liberarla de un tirón en su Turno. El arma empalada hace más difíciles las tiradas de habilidad de la víctima (pag.100). Extraer el arma requiere superar una tirada de Músculo enfrentada, si la víctima se resiste. El arma hace la mitad de daño sin modificador al salir.

Enredar (Armas Enredadoras). Permite usar un arma que se enreda para inmovilizar la localización golpeada.

Forzar Rendición. Obliga a rendirse a un oponente indefenso o en desventaja. No se inflige ningún daño. Si es capaz de entender la orden, el objetivo debe superar una tirada de Voluntad el ataque o parada original o se rinde.

Golpetazo (Escudos o Armas Contundentes). El atacante golpea de forma deliberada al oponente para desequilibrarle.

Hendir Armadura (Armas a Dos Manos). Todo el daño del arma, tras las reducciones por parada o magia, se aplica contra el valor de PA. El sobrante reduce el valor de PA de la localización protegida.

Marcar Enemigo (Solo Armas de Filo). El combatiente le deja a su oponente una cicatriz que dará que hablar durante el resto de su vida.

Ráfaga (Pelea). Permite hacer otro ataque inmediato con otra parte del cuerpo.

Recarga Rápida. Al usar un arma a distancia, el atacante reduce el tiempo de recarga del próximo disparo en uno.

Redoblar ataque (armas pequeñas). Permite un segundo ataque en el siguiente turno del oponente, lo que le fuerza a cambiar la acción a proactiva a reactiva.

Tiro Apuntado (Solo Armas a Distancia). Permite mover la Localización de Impacto alcanzada hasta una zona corporal inmediatamente adyacente.

Tomar Oponente (A distancia). Si el objetivo sufre al menos una herida leve por el disparo, deberá superar Aguante contra el ataque original.