

<div>Acciones en combate</div> <div>Activas</div> <table><tr><th>Destreza+Agilidad</th><th>Nº Acciones</th></tr><tr><td>1-10</td><td>1</td></tr><tr><td>11-14</td><td>2</td></tr><tr><td>15-19</td><td>3</td></tr><tr><td>20-22</td><td>4</td></tr><tr><td>23-25</td><td>5</td></tr><tr><td>26-28</td><td>6</td></tr><tr><td>29-31</td><td>7</td></tr></table> <div>Ataques. 1 por cada 100 puntos de ataque final. Cada ataque adicional resta -25 a todos los demás. Con ataque 120, se pueden hacer dos de 95.</div> <div>Acciones activas adicionales penalizan con -25.</div> <div>Pasivas</div> <div>Correr hasta ¼ del movimiento</div> <div>Defenderse</div> <div>Hablar</div>	Destreza+Agilidad	Nº Acciones	1-10	1	11-14	2	15-19	3	20-22	4	23-25	5	26-28	6	29-31	7	<div>Maniobra:</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Maniobra:</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div>	Turno		HA		Daño:		HE	
Destreza+Agilidad	Nº Acciones																																	
1-10	1																																	
11-14	2																																	
15-19	3																																	
20-22	4																																	
23-25	5																																	
26-28	6																																	
29-31	7																																	
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
<div>Maniobra:</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Maniobra:</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Maniobra:</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div>	Turno		HA		Daño:		HE									
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
<div>Maniobra: Inutilizar</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div> <div>Se busca romper una extremidad o dejarla inservible. Golpe apuntado a la extremidad declarando inutilizar. El objetivo recibe daño mitad, pero para el crítico se contabiliza completo. La extremidad se considera un punto débil. Con perder solo la décima parte de PV requiere control de Crítico.</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Maniobra: Derribo</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div> <div>Supone una penalización de -30 desarmado y de -60 con armas cortas. Se ejecuta contra TA 0. Con un daño de al menos el 10% se consigue impactar. Se realiza control enfrentado.</div> <div>Atacante: fuerza o destreza.</div> <div>Defensor: fuerza o agilidad</div> <div>Si gana el atacante, el defensor cae al suelo derribado. Si el atacante no ha obtenido el 100% del daño, -3 al control. Si es mayor de 200% mayor 3. El atacante puede producir daño a elección.</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Maniobra: Desarmar</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div> <div>Se busca desarmar al objetivo. Se tiene un -40 a la habilidad de ataque contra TA 0. Si hay daño, se realiza un control de características escogiendo fuerza o destreza, con los mismos bonos que el derribo. El desarme no produce daño.</div>	Turno		HA		Daño:		HE									
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
<div>Maniobra: Presa</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div> <div>El objetivo es inmovilizar. Se tiene un -40 de ataque contra TA 0. Solo se puede realizar desarmado o con armas para presar. Si se alcanza 10% de daño se realiza control de características.</div> <div>Atacante: fuerza o destreza.</div> <div>Defensor: fuerza o agilidad</div> <div>Mismos penalizadores que derribo y desarme.</div> <div>Si el atacante gana el control de características:</div> <div>por 3 o menos parálisis menor.</div> <div>entre 3 y 10: parálisis parcial</div> <div>más de 10 parálisis completa</div>	Turno		HA		Daño:		HE		<div>Solo produce daño si el atacante quiere, haciendo mitad y aplicando armadura. El apresador se ve sometido a parálisis menor mientras mantenga la presa.</div> <div>Golpear al apresado supone penalización de -40. El apresado puede intentar zafarse en cualquier momento.</div> <div>Ataque completo: El apresador hace ataque con habilidad plena si después suelta al apresado. Obtiene la bonificación al ataque según el tipo de presa.</div> <div>Aplastar: Para un apresado en parálisis parcial o completa. Se hace control enfrentado de fuerza. Cada punto de armadura en CON del apresado la otorga +1. El apresado recibe 10 de daño por cada punto de fallo en el control. Si es mayor de 6, todos los puntos cuentan doble.</div> <div>Estrangular: Para cualquier tipo de presa. El atacante usa FUE. Defensor FUE o CON. Si el atacante gana, el defensor se ve sometido a las reglas de asfixia, (RF cada asalto).</div>	<div>Maniobra: Inconsciencia</div> <div>Arma:</div> <table><tr><th>Turno</th><td></td><th>HA</th><td></td></tr><tr><th>Daño:</th><td></td><th>HE</th><td></td></tr></table> <div>Crítico:</div> <div>Notas:</div> <div>Empleando un crítico contundente. Se realiza un golpe apuntado a la cabeza que solo produce mitad de daño. El daño total se contabiliza para la determinación del crítico. La cabeza es un punto débil. Con un 10% de los PV se considera crítico. Con nivel de crítico superior a 50, se consigue dejar inconsciente al enemigo. Nunca provoca la muerte. Solo penalizadores. Si se emplea arma no contundente hay una penalización de -40.</div>	Turno		HA		Daño:		HE																	
Turno		HA																																
Daño:		HE																																
Turno		HA																																
Daño:		HE																																

Maniobra: Engatillar				Maniobra: Ataque en área				Maniobra: Movimiento ofensivo							
Arma:				Arma:				Arma:							
Turno				HA				Turno				HA			
Daño:				HE				Daño:				HE			
Crítico:				Crítico:				Crítico:							
Notas:				Notas:				Notas:							
Amenazar con un arma. Se aplica penalización de -100. Un ataque contra un enemigo engatillado cuenta como acción pasiva, aunque consume un ataque. El enemigo está amenazado .				Para atacar a varios enemigos con un solo golpe. Tiene un penalizador de -50 al ataque. Todos los afectados sufren un ataque de valor final del de la habilidad (habilidad + dados - 50). Si algún afectado obtiene una contra, intercepta el ataque y los que no lo han recibido aún se salvan. Si la contra se consigue con esquivas, el ataque no se bloquea y la contra se realiza al final. Las armas pequeñas afectan a 3 blancos. Las medianas 4 y las grandes a 5. (Humanoides)				+10 al ataque y -30 a la defensa. Solo para cuerpo a cuerpo y no combinable con ataque total.							
Maniobra: Ataque total				Maniobra: Apartar				Maniobra: Retirada del combate							
Arma:				Notas:				Notas:							
Turno				HA				Turno				HA			
Daño:				HE				Daño:				HE			
Crítico:				Notas:				Crítico:							
Notas:				Acción activa. Se aparta a un individuo de la trayectoria de un ataque. Se realiza empleando la habilidad de esquivas penalizada con un -30. Para poder apartar hay que tener la fuerza requerida para ello.				Notas:							
+30 al ataque sin poder realizar defensas.								Se trata de una acción activa, realizada por orden de turno. Cualquier personaje trabado en combate con un objetivo que intenta huir obtiene una acción automática de ataque por el flanco, siempre que pueda hacer ataques. Si algún ataque causa daños, no hay retirada del combate. Si el personaje que quiere huir gana el turno con sorpresa puede retirarse inmediatamente.							
Maniobra: Defensa total				Maniobra: Resistir el golpe											
Arma:				Notas:											
Turno				HA											
Daño:				HE											
Crítico:				El personaje aguanta el golpe sin defenderse. Su habilidad de defensa se reduce a la mitad. Puede atacar con normalidad. Si el defensor recibe un crítico pierde la oportunidad de atacar.											
Notas:															
+30 a la defensa sin poder realizar ataque.															
Ataque con proyectiles				Modificadores				Maniobra:							
Dificultades								Arma:							
								Turno							
								Daño:							
								HA							
								HE							