

(Atributo o habilidad)

**Tira un dado de rasgo,  
más/menos modificadores  
– 4 es el núm. objetivo**



**Explosiones**  
- si sale lo máximo en el dado, explota. Tira otra vez y suma

**Dado salvaje**  
- tira 1d6 junto con cualquier tirada de rasgo y usa el más alto



**Aumento**  
- cada 4 puntos sobre el núm. objetivo

**Bennies**  
- rehacer tirada de rasgo  
- absorber daño

**Sin entrenar:** 1d4 – 2 (algunas habilidades no se pueden hacer)

**Parada:** 2 + Pelea/2  
**Dureza:** 2 + Vigor/2 + Armadura del torso

# Combate

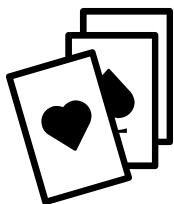
**Sorpresa:** el bando que empieza la pelea lo hace en espera.  
El otro bando tira Notar. Fallo, no hay carta; éxito, la hay

**Acciones múltiples:** -2 a cada acción además de la primera  
No se puede hacer la misma acción con el mismo objeto dos veces

**Joker:** actúa cuando quiera en la ronda  
Puede interrumpir acciones  
+2 a todas las tiradas (inc. daño)

**Espera:** Elige retrasar la acción  
Puede interrumpir acciones  
Si no actúa esta ronda, no recibe carta en la siguiente

**Interrumpir acciones:** tirada opuesta de agilidad. El más alto va antes



## Iniciativa

1 carta – De as a dos – Picas, corazones, rombos, tréboles



### Cuerpo a cuerpo

- Hab. Pelea
- Núm. obj. = Parada del oponente
- Éxito: tirada de daño
- Aumento: +1d6 a daño



### A distancia

- Hab. Disparar
- Núm. obj. = 4
- Éxito: tirada de daño
- Aumento: +1d6 a daño



### Prueba de voluntad

- Burla vs. Astucia
- Intimidación vs. Espíritu
- +2 en próxima acción del atacante
- Aumento: objetivo aturdido



### Truco

- Agilidad o Astucia vs ídem
- Sufre -2 a Parada hasta su próx. acción
- Aumento: objetivo aturdido

## Daño

- CaC: Fue + daño del arma
- CaD: daño del arma
- Sin Dado Salvaje
- Núm. obj. Es Dureza del oponente
- Éxito: Aturdido
- Cada aumento = 1 herida
- Si ya Aturdido, 1 herida
- Extras sólo tienen 1 herida

## Absorber daño

- 1Beni permite tirada de Vigor
- Cada éxito y aumento eliminan 1 herida de este ataque

## Aturdido

- Espíritu al principio del turno
- Éxito: actúa normal
- Fallo: sigue aturdido, sólo acciones libres
- O gasta 1 beni y actúa normal

## Heridas

- 3 heridas, 3 penalizaciones
- Incapacitado en 4ª herida: Vigor 1 o menos: muerte

Fallo: tabla de heridas (permanente) y desangrándose  
Éxito: tabla de heridas, la herida dura hasta curación completa  
Aumento: tabla de heridas, la herida dura 24h o hasta curación completa

## Alcance

Corto (NO=4)  
Medio (-2 a tirada)  
Largo (-4 a tirada)

## A cubierto

Cobertura ligera -1 a ataques  
Cobertura media -2 a ataques  
Cobertura pesada -4 a ataques  
Cobertura casi total -6

## Heridas

- 3 heridas y 3 penalizaciones
- Incapacitado en la 4ª herida: Tirada de Vigor -
- 1 o Menos: El personaje muere
- Fallo: Tirada en la tabla de heridas. La Lesión es permanente y la víctima está desangrándose (ver abajo)
- Éxito: Tirada en la tabla de heridas. La Lesión desaparecerá cuando se curen todas las heridas estén curadas.
- Aumento: Tirada en la tabla de heridas. La Lesión desaparecerá tras 24 h o cuando todas las heridas estén curadas.

Tabla de heridas p. 92

## Cuerpo a tierra

Cobertura media, pero -2 a Pelear y Parada

## Miedo

Tirada de Espíritu (p.122)

## Iluminación

Penumbra -1  
Oscuridad -2 a menos de 10 pasos  
Oscuridad total -4 si oye o sabe aprox.

## Fatiga

Fatigado -1 de penalización  
Exhausto: -2 a todas las tiradas de Rasgo  
Incapacitado

## Múltiples atacantes

+1 a todo para cada atacante extra hasta un máximo de 4