



TRUCOS

Tirada opuesta Habilidad vs Atributo.
Objetivo Distráido/Vulnerable.
Aturdido con aumento.



Arma improvisada: -2 ataque.
Defensor desarmado: +2 ser atacado.

ATAQUE SALVAJE

+2 ataque y daño.
Vulnerable.



EMPUJONES

Tirada opuesta de Fuerza/Atletismo (+2 si mueves 2 pasos).
Desplazado 1 paso (2 con aumento).
Tirada Atletismo o cae al suelo.
Escudos: suma bono a las tiradas.



ATAQUE DE TOQUE

+2 a Pelear.



DESARMAR

Fue vs daño o sueltas el arma.
Requiere ataque apuntado.



APOYOS

Tirada Habilidad apropiada.
+1 (+2 con aumento) a un aliado.
Bono máx. +4.



PRESAS

Tirada opuesta Atletismo
Aferrado/Inmovilizado.



SUPERIORIDAD

Comienzas en espera.
+4 ataque y daño.

Extremidad -2, Cabeza -4 (+4 daño).
Pequeño -4, Diminuto -6.

ATAQUE APUNTADO



-2 Pelear y Parada.
Cobertura media a 3 pasos.

CAÍDO



Ligera -2, Media -4, Pesada -6, Casi total -8.

COBERTURA

DISTRÁIDO: -2 tiradas de Rasgo.
VULNERABLE: +2 acciones contra el blanco.



+4 a la Parada.
Sin acciones adicionales.

DEFENSA



Solo puedes intentar liberarte.
Distráido y Vulnerable.

INMOVILIZADO



No puedes mover.
Distráido.

AFERRADO

Hasta 3 acciones por asalto.
-2 por cada acción adicional.
Se pueden repetir acciones.

ACCIONES

VO	3	4	5	6	7	8	+1
1 aum.	7	8	9	10	11	12	+1
2 aum.	11	12	13	14	15	16	+1
3 aum.	15	16	17	18	19	20	+1
+1 aum.	+4	+4	+4	+4	+4	+4	+4