

## YAYOPOINTS

- 1 *yayopoint* permite **repetir todos los dados** que se desee de una misma tirada una sola vez (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque).
- 1 *yayopoint* permite también **añadir 1D6 a cualquier tirada de habilidad** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque). El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- Se pueden gastar tantos *yayopoints* como se quiera para **aumentar durante un solo turno los valores de Bemoles o Nervio**. El gasto ha de declararse antes de la tirada. **Cada yayopoint empleado incrementa en 3 puntos** el valor escogido.
- Se pueden gastar hasta 3 *yayopoints* por golpe para **aumentar el daño (1D6 cada punto)**. El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- **Éxitos críticos y actuaciones memorables** permiten hacerse con nuevos *yayopoints*. También el hecho de que exista algún peligro que aceche a los nietos de los PJ.
- Los *yayopoints* pueden sobrepasar su número inicial solo en el transcurso de la partida.

## YAYOPOINTS

- 1 *yayopoint* permite **repetir todos los dados** que se desee de una misma tirada una sola vez (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque).
- 1 *yayopoint* permite también **añadir 1D6 a cualquier tirada de habilidad** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque). El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- Se pueden gastar tantos *yayopoints* como se quiera para **aumentar durante un solo turno los valores de Bemoles o Nervio**. El gasto ha de declararse antes de la tirada. **Cada yayopoint empleado incrementa en 3 puntos** el valor escogido.
- Se pueden gastar hasta 3 *yayopoints* por golpe para **aumentar el daño (1D6 cada punto)**. El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- **Éxitos críticos y actuaciones memorables** permiten hacerse con nuevos *yayopoints*. También el hecho de que exista algún peligro que aceche a los nietos de los PJ.
- Los *yayopoints* pueden sobrepasar su número inicial solo en el transcurso de la partida.

## YAYOPOINTS

- 1 *yayopoint* permite **repetir todos los dados** que se desee de una misma tirada una sola vez (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque).
- 1 *yayopoint* permite también **añadir 1D6 a cualquier tirada de habilidad** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque). El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- Se pueden gastar tantos *yayopoints* como se quiera para **aumentar durante un solo turno los valores de Bemoles o Nervio**. El gasto ha de declararse antes de la tirada. **Cada yayopoint empleado incrementa en 3 puntos** el valor escogido.
- Se pueden gastar hasta 3 *yayopoints* por golpe para **aumentar el daño (1D6 cada punto)**. El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- **Éxitos críticos y actuaciones memorables** permiten hacerse con nuevos *yayopoints*. También el hecho de que exista algún peligro que aceche a los nietos de los PJ.
- Los *yayopoints* pueden sobrepasar su número inicial solo en el transcurso de la partida.

## YAYOPOINTS

- 1 *yayopoint* permite **repetir todos los dados** que se desee de una misma tirada una sola vez (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque).
- 1 *yayopoint* permite también **añadir 1D6 a cualquier tirada de habilidad** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque). El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- Se pueden gastar tantos *yayopoints* como se quiera para **aumentar durante un solo turno los valores de Bemoles o Nervio**. El gasto ha de declararse antes de la tirada. **Cada yayopoint empleado incrementa en 3 puntos** el valor escogido.
- Se pueden gastar hasta 3 *yayopoints* por golpe para **aumentar el daño (1D6 cada punto)**. El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- **Éxitos críticos y actuaciones memorables** permiten hacerse con nuevos *yayopoints*. También el hecho de que exista algún peligro que aceche a los nietos de los PJ.
- Los *yayopoints* pueden sobrepasar su número inicial solo en el transcurso de la partida.

## PELEAS

- **Iniciativa** ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada asalto + posible bonificador por arma (5 para armas de fuego y 2 para armas cuerpo a cuerpo). Los extras tiran también.
- Sacar un **6** en el **dado de iniciativa** otorga una **acción extra** en ese turno de la pelea.
- Se realiza **una sola acción por turno** (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa) que debe ser declarada **al comienzo del mismo, en el orden inverso al de iniciativa**.

### ACCIONES:

- **Atacar** ► Tollinas o Petanca vs. valor de Nervio del oponente. Daño fijo según arma. Los críticos doblan daño.
- **Reservar acción** ► +2 a Nervio en ese turno e iniciativa ganada al extra que os ataca en el siguiente turno.
- **Defenderse activamente** ► Renunciar a la acción declarada en el turno y defenderse. Tirada de **Gimnasia** contra dificultad **12** (cuerpo a cuerpo) o **18** (ataque con arma de fuego) + 5 si el ataque obtuvo un crítico. Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.
- **Salir pitando** ► El oponente tiene un ataque de oportunidad vs. valor Nervio/2 del PJ.

## PELEAS

- **Iniciativa** ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada asalto + posible bonificador por arma (5 para armas de fuego y 2 para armas cuerpo a cuerpo). Los extras tiran también.
- Sacar un **6** en el **dado de iniciativa** otorga una **acción extra** en ese turno de la pelea.
- Se realiza **una sola acción por turno** (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa) que debe ser declarada **al comienzo del mismo, en el orden inverso al de iniciativa**.

### ACCIONES:

- **Atacar** ► Tollinas o Petanca vs. valor de Nervio del oponente. Daño fijo según arma. Los críticos doblan daño.
- **Reservar acción** ► +2 a Nervio en ese turno e iniciativa ganada al extra que os ataca en el siguiente turno.
- **Defenderse activamente** ► Renunciar a la acción declarada en el turno y defenderse. Tirada de **Gimnasia** contra dificultad **12** (cuerpo a cuerpo) o **18** (ataque con arma de fuego) + 5 si el ataque obtuvo un crítico. Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.
- **Salir pitando** ► El oponente tiene un ataque de oportunidad vs. valor Nervio/2 del PJ.

## PELEAS

- **Iniciativa** ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada asalto + posible bonificador por arma (5 para armas de fuego y 2 para armas cuerpo a cuerpo). Los extras tiran también.
- Sacar un **6** en el **dado de iniciativa** otorga una **acción extra** en ese turno de la pelea.
- Se realiza **una sola acción por turno** (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa) que debe ser declarada **al comienzo del mismo, en el orden inverso al de iniciativa**.

### ACCIONES:

- **Atacar** ► Tollinas o Petanca vs. valor de Nervio del oponente. Daño fijo según arma. Los críticos doblan daño.
- **Reservar acción** ► +2 a Nervio en ese turno e iniciativa ganada al extra que os ataca en el siguiente turno.
- **Defenderse activamente** ► Renunciar a la acción declarada en el turno y defenderse. Tirada de **Gimnasia** contra dificultad **12** (cuerpo a cuerpo) o **18** (ataque con arma de fuego) + 5 si el ataque obtuvo un crítico. Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.
- **Salir pitando** ► El oponente tiene un ataque de oportunidad vs. valor Nervio/2 del PJ.

## PELEAS

- **Iniciativa** ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada asalto + posible bonificador por arma (5 para armas de fuego y 2 para armas cuerpo a cuerpo). Los extras tiran también.
- Sacar un **6** en el **dado de iniciativa** otorga una **acción extra** en ese turno de la pelea.
- Se realiza **una sola acción por turno** (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa) que debe ser declarada **al comienzo del mismo, en el orden inverso al de iniciativa**.

### ACCIONES:

- **Atacar** ► Tollinas o Petanca vs. valor de Nervio del oponente. Daño fijo según arma. Los críticos doblan daño.
- **Reservar acción** ► +2 a Nervio en ese turno e iniciativa ganada al extra que os ataca en el siguiente turno.
- **Defenderse activamente** ► Renunciar a la acción declarada en el turno y defenderse. Tirada de **Gimnasia** contra dificultad **12** (cuerpo a cuerpo) o **18** (ataque con arma de fuego) + 5 si el ataque obtuvo un crítico. Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.
- **Salir pitando** ► El oponente tiene un ataque de oportunidad vs. valor Nervio/2 del PJ.