

AYUDA DE JUEGO

COMBATE

- ▶ **Desenvainar o cambiar de arma:** -2 a golpear.
- ▶ **Carga:** +2 Golpear Cuerpo a Cuerpo. -4 a CA
- ▶ **Lucha a la defensiva:** -4 a ataque. +2 a CA
- ▶ **Combate sin armas:** Daño = 1 + modificador de Fuerza y Constitución.
- ▶ **Ataque por la espalda:** +2 a ataque y no se tiene en cuenta bonificador de Destreza a CA ni los escudos.
- ▶ **Lucha desde montura:**
 - **Carga desde montura:** al menos a 50 metros haces daño x 2.
 - **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** +1 a ataque (no con armas pequeñas) y +1 a CA.
 - **Ataque a distancia:** -2 a ataque.
- ▶ **Cobertura:** Entre -1 y -4 en ataque a distancia.
- ▶ **Apuntar:** Se gasta 1 asalto para obtener +4 en ataque a distancia. Se pierde bonificador de destreza a la CA.
- ▶ **Combate bajo agua:** - 4 ataque Cuerpo a Cuerpo y -2 a CA. Movimiento ÷ 2.
- ▶ **Combate Aéreo:**
 - **Combate Cuerpo a Cuerpo:** - 2 al ataque.
 - **Combate a distancia:** - 4 al ataque.
 - **Picado:** Daño x 2.
- ▶ **Caida:** 1D6 de daño por cada 3 metros, con un límite de 20D6.
- ▶ **Combate espacial:** - 4 a combate Cuerpo a Cuerpo. - 2 a CA. Movimiento x 2.
- ▶ **Usar objetos:**
 - **Si está en mano o cinturón:** uso inmediato con -2 al ataque.
 - **Si están en otro lugar:** se tarda un turno y si le atacan se considera ataque por la espalda.

CURACIÓN

- ▶ **Reposo:** Por cada 8 horas de reposo se cura el bonificador de Constitución. En un día entero 1D4 + bonificador de Constitución.
- ▶ **Medicina:** Si la tirada es exitosa, cura 1D4, si no, genera 1PV de daño. Se puede curar los efectos de veneno con una tirada exitosa en el primer turno, o con un -2 en la habilidad si es en los siguientes turnos.

AYUDA DE JUEGO

COMBATE

- ▶ **Desenvainar o cambiar de arma:** -2 a golpear.
- ▶ **Carga:** +2 Golpear Cuerpo a Cuerpo. -4 a CA
- ▶ **Lucha a la defensiva:** -4 a ataque. +2 a CA
- ▶ **Combate sin armas:** Daño = 1 + modificador de Fuerza y Constitución.
- ▶ **Ataque por la espalda:** +2 a ataque y no se tiene en cuenta bonificador de Destreza a CA ni los escudos.
- ▶ **Lucha desde montura:**
 - **Carga desde montura:** al menos a 50 metros haces daño x 2.
 - **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** +1 a ataque (no con armas pequeñas) y +1 a CA.
 - **Ataque a distancia:** -2 a ataque.
- ▶ **Cobertura:** Entre -1 y -4 en ataque a distancia.
- ▶ **Apuntar:** Se gasta 1 asalto para obtener +4 en ataque a distancia. Se pierde bonificador de destreza a la CA.
- ▶ **Combate bajo agua:** - 4 ataque Cuerpo a Cuerpo y -2 a CA. Movimiento ÷ 2.
- ▶ **Combate Aéreo:**
 - **Combate Cuerpo a Cuerpo:** - 2 al ataque.
 - **Combate a distancia:** - 4 al ataque.
 - **Picado:** Daño x 2.
- ▶ **Caida:** 1D6 de daño por cada 3 metros, con un límite de 20D6.
- ▶ **Combate espacial:** - 4 a combate Cuerpo a Cuerpo. - 2 a CA. Movimiento x 2.
- ▶ **Usar objetos:**
 - **Si está en mano o cinturón:** uso inmediato con -2 al ataque.
 - **Si están en otro lugar:** se tarda un turno y si le atacan se considera ataque por la espalda.

CURACIÓN

- ▶ **Reposo:** Por cada 8 horas de reposo se cura el bonificador de Constitución. En un día entero 1D4 + bonificador de Constitución.
- ▶ **Medicina:** Si la tirada es exitosa, cura 1D4, si no, genera 1PV de daño. Se puede curar los efectos de veneno con una tirada exitosa en el primer turno, o con un -2 en la habilidad si es en los siguientes turnos.