

## TABLA DE RESOLUCION 2: COMBATE

(4.1) A Una mano (4.2) A Dos manos	(4.3) Artes Marciales	(4.5) A Distancia	(4.6) Magico
Single target	Single / Multi target	Single Target	Single / Multi Target
Requiere al menos un exito	Un exito por target para conectar	Requiere al menos un exito	Requiere al menos un exito
VE según calidad de arma	VE 6	Fuerza según calidad arma, VE 6	VE 6
<b>QA</b> - Superior VE 5 / F 12 / P 16 / DF 8	Un exito por enemigo targeteado	En mov / cobertura parcial => VE (+1)	En mov / cobertura parcial => VE (+1)
<b>QB</b> - De Calidad VE 6 / F 10 / P 14 / DF 6	Si es multitarget puede usar adrenalina	Distancia fuera del alcance => +1 exito	Alc. Mayor a rango => no se puede
<b>QC</b> - Normal VE 7 / F 8 / P 12 / DF 4	El daño NO se divide, cada enemigo recibe un ataque igual a Golpe, el cual podra reaccionar	Arco: Alcance min 1 casilla separación	Si multitarget daño se divide (con redondeo)
<b>QD</b> - Pobre VE 8 / F 6 / P 10 / DF 2		Ballesta usa Potencia. Alc. maximo 4 casillas	Puede usar mana para comprar dados
<b>&lt;Golpe/Golpe a dos manos&gt; + &lt;Exitos&gt;</b> (Exitos x2 si es a dos manos)	<b>&lt;Golpe&gt;</b> (para cada enemigo)	<b>&lt;Fuerza/Potencia&gt;</b> (del arma) + <b>&lt;Exitos&gt;</b> (Exitos x2 si es arco)	<b>&lt;Mistica&gt; + &lt;Exitos x2&gt;</b>

<b>Criticos de armas melee y distancia:</b>
<b>[daño extra] (filo, perforación, impacto):</b> 3 ptos de daño extra
<b>[conmoción] (impacto):</b> La siguiente reacción es con un (-1) dado
<b>[sangrado] (filo, perforación):</b> Pierde 1 pto de vida por As. (stackable)
<b>Atipicos</b>
<b>[doble daño extra] (filo, perforación, impacto):</b> 6 ptos daño adicional
<b>[aturdir] (impacto):</b> pierde un punto de reacción (no stackable). Esta opción no puede ser elegida si ya no tiene puntos de reacción
<b>[dolor] (filo, perforación):</b> Sig asalto (-1) a tiradas
<b>[daño a la armadura] (impacto, perforación):</b> Penalización (-2) al TA. Por el resto del combate (no acumulable, única vez por enemigo)
<b>[daño al sistema nervioso] (perforación):</b> Sig asalto le cuesta más (+1 éxito requerido) las acciones, no puede usar moverse ni usar esquivar con desplazamiento (si puede esquivar)
<b>Ultimate</b>
<b>[paralizar] (impacto):</b> pierde todo PA ahora, prox asalto saltea su turno.
<b>[hemorragia] (filo, perforación):</b> Pierde 4 pto de vida por Asalto (stackable)

<b>Criticos de artes Marciales</b>
<b>[daño interno]:</b> 2 ptos daño extra (stackable)
<b>[ganar distancia / empujar]:</b> desplaza 1 casilla atras
<b>Atipicos</b>
<b>[aturdir]:</b> Inmediatamente pierde un punto de reacción (no stackable). Esta opción no puede ser elegida si ya no tiene puntos de reacción.
<b>[golpes en puntos de presión]:</b> Sig asalto oponente hace pifias con 1 y 2
<b>Ultimate</b>
<b>[paralizar]:</b> pierde todo PA ahora, próximo asalto pierde todos los puntos tácticos (PA y PR)
<b>[mega daño extra]:</b> 7 ptos daño extra

<b>Criticos de ataque magico</b>
<b>[daño extra mágico]:</b> 3 ptos de daño extra
<b>[quemadura de maná]:</b> quita 5 ptos de maná
<b>Atipicos</b>
<b>[lapsus]:</b> Hace 3 ptos de daño extra y quita 5 de maná
<b>Ultimate</b>
<b>[mega daño extra] (hueso y arma mágica):</b> hace 7 extra
<b>[tumbar] (roca y tierra):</b> El oponente queda tirado en el piso (derribo gratis)
<b>[electrocución] (electricidad):</b> Próximo As. queda sin PA
<b>[prender] (fuego):</b> Se prende fuego. Puede tirarse al piso para intentar apagarlo (reflejos, 2 éxitos VE 7) quedará tirado luego de cada intento. Cada As en llamas -4 PV.
<b>[azotar] (aire y agua):</b> Es levantado por los aires por la fuerza del hechizo desplaza 1 casilla en la dirección deseada al oponente, cae al suelo (reflejos, 2 éxitos VE 7) (si no supera 7 de daño).