

Iniciativa avanzada

Cada jugador lanza **1D** y suma el número de dados que tenga en **Agilidad**.

Sorprendido

No puede actuar en tu primer turno y sufres **desventaja** en tu **defensa** durante el mismo.

Ataques a Distancia y Mágicos Cuerpo a Cuerpo

Cualquier **Ataque a Distancia** o **Mágico** a una distancia de **Cuerpo a Cuerpo** de un oponente provoca **Desventaja**.

ACCIONES ESPECIALES

Acción desesperada (1 punto de Energía)

Por 1 punto de **Energía** gastado (1 como máximo) obtienes 1 dado de **Ventaja** para tu acción durante tu turno. Esta **Ventaja** puedes sumarla a las demás obtenidas por otras acciones.

Golpe desesperado (1 punto de Energía)

Por 1 punto de **Energía** gastado (como máximo) provocas 1 punto de **Daño** extra en el ataque. No provoca **Heridas adicionales** y solo actúa sobre los puntos de **Energía**.

Acción turbo (2 puntos de Energía)

Si has perdido la mitad o más de sus puntos de **Energía**, puede gastar 2 puntos para hacer un **Ataque** (y solo uno) con 1 dado de **Ventaja** adicional. Si tiene éxito provoca además 2 puntos de **Daño** extra o bien una **Herida adicional**.

Puede combinarse con una **Acción desesperada**, con un **Golpe desesperado** o con ambos. No es posible hacerla otra vez hasta que se repitan las mismas condiciones de pérdida de puntos de **Energía**.

Movimiento extra (2 puntos de Energía)

Además de realizar su **Acción** normal, el personaje puede hacer un segundo **Movimiento** en su turno siempre que no haya hecho ya **dos movimientos**. En condiciones normales el límite de un personaje en su turno es de **dos Movimientos**.

MANIOBRAS DE COMBATE

Rodear a un enemigo: Tener superioridad numérica siempre otorga **Ventaja** en **Cuerpo a Cuerpo**.

Defenderse: No haces tu ataque y ganas 1D a **Defensa** hasta tu siguiente turno. Combina con **Acción desesperada**.

Ataque en Defensa: Puedes destinar **dados** de **Cuerpo a Cuerpo** a **Defensa** hasta tu siguiente turno.

Bloquear ataque: Si aún no has actuado, puedes defenderte con **Cuerpo a Cuerpo**. Si no **Bloqueas** puedes usar la **Defensa** normal. Si **Bloqueas** con **Crítico** puedes atacar inmediatamente **Cuerpo a Cuerpo**. Ese turno ya no podrás atacar en tu **Iniciativa**.

Apuntar: Solo **Armas a Distancia**. Pierdes un turno y ganas **Ventaja** el siguiente.

Golpear en un punto concreto: Sufres **Desventaja** al atacar y has de obtener entre 2 ó 3 éxitos para impactar.

Retirada: Salir de **Cuerpo a Cuerpo** otorga un ataque gratuito al oponente. Si te defiendes mueves la mitad.

Interponer escudo: Proteges con algo a un compañero adyacente. Gana **Ventaja** el protegido y **Desventaja** el protector en **Defensa** hasta su siguiente turno.

Cargar (1 punto de Energía): **Movimiento** x2 y **Ventaja** en el ataque **Cuerpo a Cuerpo**.

Derribar (1 punto de Energía): **Fuerza vs Fuerza**. Si ganas se obtiene **Ventaja** sobre el derribado y éste sufre **Desventaja**. A más patas o más tamaño, más **Ventaja** para resistir el **derribo**.

Empujar (1 punto de Energía): **Fuerza vs Fuerza**. Empujas 1 **punto de movimiento** por cada éxito obtenido.

Sujetar (1 punto de Energía): **Fuerza vs Fuerza**. Mantenerlo cuesta 1 punto de **Energía** por turno. El oponente se puede intentar liberar cada turno.