

INI 	AC 	ESQUIVAR 
Agilidad+Atención-2	Agilidad+Atención+2	
BD 	RD 	RD FATIGA 
Vigor/2+talentos	Armadura+talentos	Armadura+tal.+Vigor/2
MOV 	MOV 	  
(Agilidad+Vigor+3)/3	xAC Turno	x6 Minuto x60 Hora

ESTORBO

Hasta Vigor - 2 Hasta Vigor - 4 (-1 a la acción)	Hasta Vigor - 6 (-2 a la acción) Hasta Vigor - 8 (-3 a la acción)
--	--

Vigor	HERIDAS
Rasguño Vigor+4	
Herido Vigor+1 (-1 a la acción)	
Gravemente herido (Vigor+2)/2 (-2 a la acción)	
Incapacitado (Vigor+4)/4 (-3 a la acción)	
Moribundo (Vigor+8)/8 (no actúa)	

Voluntad		FATIGA
Fatigado		
Voluntad+4		
Aturrido		
Voluntad+1 (-1 a la acción)		
Gravemente aturrido		
(Voluntad+2)/2 (-2 a la acción)		
Incapacitado		
(Voluntad+4)/4 (-3 a la acción)		
Exhausto		
(Voluntad+8)/8 (no actúa)		

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	CDP	FIABILIDAD	ESTORBO	AC RECARGA	MUNICIÓN	NOTAS	MUNICIÓN CARGADA
			/ /							
			/ /							
			/ /							
			/ /							

Alcance mínimo: dificultad 9. A menos de esos metros, armas cortas: dif. -1 (8), armas arrojadas/armas largas: dif. +1 (10), arcos/armas pesadas: dif. +2 (11).

Alcance efectivo (entre alcance mínimo y efectivo): dificultad 9.

Alcance máximo (entre alcance efectivo y máximo): dificultad 15 y daño -2 (mínimo 1).

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO	AC	MANIOBRAS CUERPO A CUERPO	AC	MANIOBRAS A DISTANCIA	AC
Atravesar una ventana	5	Agarrón		4 Amartillar	 2
Levantarse	2	Asfixiar		4 Apuntar, apuntar a una parte del cuerpo	 2
Arrastrarse el MOV	3	Atacar (Armas a Una Mano)		3 Bombear	 3
Desplazarse el MOV	1	Atacar (Armas a Dos Manos)		4 Disparar arcos	 3
Dirigir montura	 3	Cargar		Var. Disparar armas cortas	 3
Escarlar el MOV	3	Desarmar		3 Disparar armas largas	 3
Esquivar	 1	Escapar		4 Disparar armas pesadas	 4
Ponerse a cubierto	 1	Fintar		1 Lanzar	 2
Nadar la mitad del MOV	1	Parar con o sin arma		2 Ráfaga corta	 4
Reconocimiento	1	Patada		3 Ráfaga media	 5
Retroceder el MOV	3	Presa		4 Ráfaga larga	 6
Entrar/salir de cobertura	1	Puñetazo		2 Usar el cerrojo	 4
Saltar	2	MANIOBRAS ESPECIALES CUERPO A CUERPO	AC	Usar la palanca	 3
Tirarse al suelo, arrodillarse	1	Ataque doble		MANIOBRAS ESPECIALES A DISTANCIA	AC
MANIOBRAS VARIAS	AC	Bloqueo		3 Disparo en el aire	 Var.
Acción mental	3	Carga con montura		Var. Disparo simultáneo	 5
Abrir una puerta	2	Golpe en el aire		Var. Esquivar disparos	 1
Coger un objeto del suelo	3	Proyectar		4 Moverse y disparar	 Var.
Desenfundar, sacar un objeto	2	Sentidos de combate		1 Puntería certera	 3
Guardar o rebuscar un objeto	3	Usar la fuerza de otro		5 Sentidos de combate	 1

CDF	NOTAS		
AB	Requiere bombear (3 AC) antes de disparar.		
AS	Requiere amartillar (2 AC) antes de disparar.		
C	Requiere usar el cerrojo (4 AC) antes de disparar.		
DA	Cantidad de disparos que se pueden hacer en un turno. Cada uno es una maniobra de ataque distinta.		
P	Requiere usar la palanca (3 AC) antes de disparar.		

CDF	MODIFICADOR AL ATAQUE	MODIFICADOR AL DAÑO	AC
2-4R	-1	+2	4
5-15A	0	+2	5
6-20A	+1	+3	6

-  Maniobras de ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.
-  Maniobras de defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona un -1 acumulativo.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Artista Marcial.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Jinete Montado, y otra menos si se tiene Combatiente Montado.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Amartillado Rápido.
-  Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el talento Carabinero.