

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DE TURNO

- Primera Fase:** Recuperación
Segunda Fase: Mantenimiento
Tercera Fase: Acción

RECUPERACIÓN

- 1º Endereza todas tus Cartas de Personaje
- 2º Recupera los Puntos de Acción de tus personajes
- 3º Recupera los Puntos de Gnosis que te corresponden

MANTENIMIENTO

- 1º Retira los contadores de estado que corresponda
- 2º Retira los Puntos de Vínculo y haz los controles de estabilidad
- 3º Paga el coste de Mantenimiento de las habilidades especiales
- 4º Determina la Iniciativa de la Fase de Acción

ACCIÓN

- 1º Activa tus unidades de modo intercalado con tu adversario.

HABILIDADES BÁSICAS

- **Ataque**
- **Carga** (Movimiento, Una vez por Turno)
- **Esquiva** (Reactiva)
- **Contraataque** (Reactiva)
- **Localizar** (Una vez por Turno)
- **Caminar** (Movimiento, Una vez por Turno)
- **Correr** (Movimiento, Una vez por Turno)
- **Escapar**
- **Trepar** (Movimiento, Una vez por Turno)
- **Picado**
- **Empujón**
- **Acometida** (Movimiento, Una vez por Turno)

DIFICULTADES

• ESCAPAR

Dificultad Base: 6+

MODIFICADORES

El personaje es Acechador	+1
Su Velocidad es 30/40 o Superior	+1
Posee una base de mayor tamaño	+2
Trabado con dos unidades	-1
Trabado con tres o más unidades	-2

• LOCALIZAR

Dificultad Base: 7+

MODIFICADORES

El Personaje es Acechador	+1
El Objetivo posee Cobertura	-2

MODIFICADORES DE ATAQUES A DISTANCIA

MODIFICADORES

Larga Distancia	-1
Objetivo trabado en Combate	-1
Objetivo a movido más de 20 Cm	-1
Cobertura	-1

- **Cobertura Ligera:** -1 a la habilidad del atacante.
- **Cobertura Sólida:** -1 a la habilidad del atacante. El defensor puede elegir entre ganar Armadura 2 o incrementar 1 punto su atributo de Armadura.

SECUENCIA DE ATAQUE

- 1- Declarar Ataque
 - 1.1 - Declarar Gnosis para este Ataque
- 2- Medir la Distancia (Sólo durante Ataques a Distancia)
 - Si el objetivo se encuentra por encima de la Distancia Máxima, el Ataque falla automáticamente.
- 3- Declarar Esquiva
 - 3.1 - Declarar Gnosis para esta Esquiva
- 4- Realizar tirada de Ataque
 - Lanza un D10 y añade el resultado a tu Atributo de Ataque.
- 5- Realizar tiradada de Esquiva
 - Si has usado una Acción de Esquiva, Lanza un D10 y añade el resultado a tu Atributo de Defensa.
- 6- Calcula el Nivel de Éxito
 - En el caso de que la suma sea igual o superior al valor de la Defensa, el Nivel de Éxito es igual al margen entre el ataque y la defensa del Objetivo.
- 7- Calcular Daño
 - Si el Ataque se ha producido con éxito, añade el Nivel de Éxito al Atributo de Daño del atacante.
- 8- Sustrae la Armadura del defensor
 - Resta el Atributo de Armadura al Daño para conocer cuantos PV pierde el objetivo.

ESTADOS

- **-Acelerar (Positivo):** Recarga un Punto de Acción Adicional.
- **-Escudo (Positivo):** Armadura 4 / Armadura +2.
- **-Protección (Positivo):** +4 Resistencia.
- **-Curación (Positivo):** Recupera 3 PV durante la Fase de Mantenimiento.
- **-Veneno (Negativo):** El Personaje pierde 1 PV por cada punto de Acción usado.
- **-Cegado (Negativo):** -3 Ataque. No puede Localizar.
- **-Lentitud (Negativo):** Recarga un Punto de Acción Menos.
- **-Sello (Negativo):** El Personaje no puede usar Habilidades Especiales o Innatas.
- **-Paralizado (Negativo):** El Personaje no puede realizar Acciones.
- **-Condena (Negativo):** Lanza un dado durante la Fase de Mantenimiento: 7+ el personaje es retirado del juego.
- **-Berserker (Mixto):** +1 Ataque y Daño. El Personaje solo puede realizar acciones ofensivas.

TERRENO

Terreno Llano: Sin Penalizador al Movimiento.

Terreno Abrupto / Difícil: Cuesta el doble la distancia de Movimiento.

Obstáculos Menores: -5 Cm.

Bosque: Son considerados Terreno Abrupto. Niegan la Línea de Vision a través de ellos si hay mas de 10 Cm de Bosque entre las dos unidades.

Montes y Colinas: Ascender o desplazarse lateralmente a través de ellos se considera Terreno Abrupto.

Ríos / Lagos: Depediendo de su profundidad pueden tratarse de Terreno Abrupto o Infranqueable.

CHOQUES

- **Obstáculos Menores:** 1 Punto de Daño.
- **Bosques:** -5 Cm / 2 Puntos de Daño / Atontado.
- **Muros / Superficie Sólida:** -10 Cm / 3 Puntos de Daño / Atontado.
- **Superficie Intraspasable:** Detiene Movimiento / 5 Puntos de Daño / Atontado.
- **Borde de la Mesa de Juego:** Detiene Movimiento / Atontado.
- **Otro Personaje:** El Controlador de la unidad arrojada lanza un dado; 6+ (8+ si la miniatura es mayor) el personaje evita ser arrojado. Si no, ambos quedan atontados y reciben 1 Punto de Daño.

ESCENARIOS

RESULTADO	ESCENARIO
1-2	Nodos
3-4	Emboscada
5-6	Enfrentamiento
7-8	Exploración
9-10	Control