

TURNO DE ACCIÓN



Iniciativa	
Acción de Movimiento (2xMOV) p126	

ATAQUE/ARMAMENTO



Habilidad / Empuñar	
Ataques por acción (AxA) p170	
Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173	
Modos de disparo alternativo	
Características especiales	
Munición p345	
Daño	
¿Ocultable?	
Accesorios y ajustes	

Habilidad / Empuñar	
Ataques por acción (AxA) p170	
Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173	
Modos de disparo alternativo	
Características especiales	
Munición p345	
Daño	
¿Ocultable?	
Accesorios y ajustes	

Habilidad / Empuñar	
Ataques por acción (AxA) p170	
Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173	
Modos de disparo alternativo	
Características especiales	
Munición p345	
Daño	
¿Ocultable?	
Accesorios y ajustes	

COMBATE SIN ARMAS p176

Ataques por acción (AxA) p170	
Daño	

DEFENSA/PROTECCIÓN



Defensa

Ataque a distancia si REF<8 p172	VD según distancia
Ataque a distancia si REF>8 p172	IdID+ID (Evasión/Esquivar)
Fuego automático p173	VD según distancia
Fuego de cobertura p174	Especial (Concentración)
Cartuchos de escopeta p174	Especial (VD 13)
Explosivos p174	Especial
Ataque cuerpo a cuerpo p174	IdID+ID (Evasión/Esquivar)
Cobertura p182 p183	Especial

Capacidad de parada (CP) máxima	
Deterioro: marca resta de CP	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Penalización (aplica a REF, DES, MOV) p96	
Accesorios y ajustes	

Capacidad de parada (CP) máxima	
Deterioro: marca resta de CP	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Penalización (aplica a REF, DES, MOV) p96	
Accesorios y ajustes	

Reducción de daño por armadura según ataque

Armas a distancia p172	CP en localización
Pelea p176	CP en localización
Armas cuerpo a cuerpo p176	½ CP en localización

DAÑO Y SALUD



Puntos de daño

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Serianamente herido (-2 a todas las acciones) p186

Heridas críticas p187 / Secuelas

Primeros auxilios, estabilización y curación p222

Addiciones p187

Resistencia frente a toxinas-venenos y drogas p181

