



# Hoja de combate de **توبت دی جیٹھو وے رتو**

Hoja de combate de

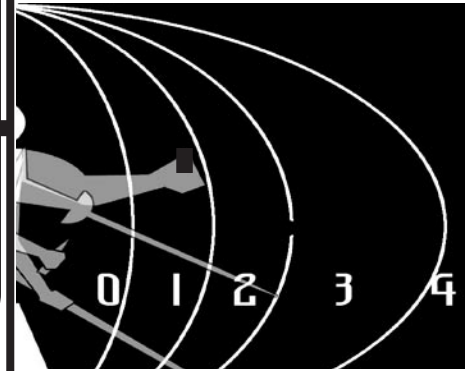
## ARMADURA

Tipo de armadura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	CP	Penalizaciones
_____	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	_____	_____
_____	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	_____	_____
_____	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	_____	_____
_____	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	_____	_____

## HABILIDADES DE COMBATE

Habilidad	Nivel	Acciones/Reacciones
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## ALCANCE



## DESARMADO

Daño puñetazo \_\_\_\_\_ Daño patada \_\_\_\_\_ Bonificaciones \_\_\_\_\_

Acción/Reacción At1 + At2 + Habilidad + Varios = Total + 1d20 c/Dificultad

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## MODIFICADORES COMBATE

Acción extendida	+5 a una acción (-10 a la acción o reacción)
Acción simultánea	-20+VOL a la acción
Acciones divididas	-10 a acciones/reacciones
Apuntar	+4 a una acción
Arma improvisada	-8 a muchas tiradas
Cegado (parcial)	-7 a la tirada
Cegado (total)	-15 a la tirada
Debajo el agua	-8 a la tirada, daño mitad
Inclinándose	-10 a la tirada
Localización	-4 a la tirada
Pares	-4 a les tiradas
Ráfaga	-4 a la tirada

## ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Alcance \_\_\_\_\_ Penetra como \_\_\_\_\_

Acción/Reacción At1 + At2 + Habilidad + Varios = Total + 1d20 c/Dificultad

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Arma \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Alcance \_\_\_\_\_ Penetra como \_\_\_\_\_

Acción/Reacción At1 + At2 + Habilidad + Varios = Total + 1d20 c/Dificultad

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## ACCIONES

Agarrar	FUE+AGI+1d20 c/25
Agarrar (dolor)	FUE+INT+1d20 c/35
Agarrar (estrangular)	FUE+AGI+1d20 c/25
Agarrar (lucha)	FUE+INT+1d20 c/30
Ala	INT+AGI+1d20 c/20
Ataque de área	INT + # disparos + 1d20 c/10 +3/metro de área.
Ataque lisiente	FUE+INT+1d20 c/30
Cortar	INT+AGI+1d20 c/25
Dejar KO	FUE+AGI+1d20 c/30
Derribar	FUE+AGI+1d20 c/30
Desarmar	FUE+AGI+1d20 c/30
Dolor aturdidor	INT+AGI+1d20 c/25
Empujón	FUE+AGI+1d20 c/25
Golpe cegador	INT+AGI+1d20 c/30
Golpe (cue. a cue.)	FUE+AGI+1d20 c/25
Golpe (proyectil)	INT+AGI+1d20 c/25
Golpe vital (contun.)	INT+FUE+1d20 c/40
Golpe vital (cortan.)	INT+AGI+1d20 c/35
Pisar	VEL+FUE+1d20 c/25
Placar	VEL+FUE+1d20 c/20

## ARMAS DE PROYECTIL

Arma \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ AF \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_ CdT \_\_\_\_\_

Penetra como \_\_\_\_\_ Cargador \_\_\_\_\_ Cantidad de munición \_\_\_\_\_

Acción/Reacción At1 + At2 + Habil. + Var. = Total -1/AF+1d20 c/Dificultad

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Arma \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Alcance \_\_\_\_\_ Varios \_\_\_\_\_

Acción/Reacción At1 + At2 + Habilidad + Varios = Total +1d20 c/Dificultad

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

## REACCIONES

Bloqueo mental	VOL+1d20 c/20
Dejarse caer	CON+AGI+1d20 c/20
Enredar	INT+FUE+1d20 c/30
Esquivar	CON+AGI+1d20 c/25
Parada	FUE+AGI+1d20 c/25
Saltar	VEL+AGI+1d20 c/25
Voltear	AGI+FUE+1d20 c/35