

Cambiar distancia

ARMAS CC

Permite pasar de combate cerrado a combate normal o evitar los efectos de una maniobra de mantener a raya. También permite levantarse a un personaje en el suelo o escapar del combate.

Conmocionar

ARMAS CONTUNDENTES

El impacto da en la cabeza, y es tan tremendo que deja conmocionado al adversario. Este quedará Debilitado durante el presente turno y el siguiente. Si ya estaba en este estado, resultará Incapacitado durante ese lapso.

Derribar

TODAS

Por efecto del golpe, el adversario cae al suelo y pierde cualquier acción pendiente que tuviera planeada para este turno.

Desarmar

TODAS

Debido al impacto, el adversario pierde una de sus armas, que cae a varios metros de distancia o se rompe, según el criterio del narrador.

Desplazar

ARMAS CC

El enemigo se ve desplazado unos diez metros en cualquier dirección. Si en su camino hay algún obstáculo, el narrador debería exigirle una tirada de la habilidad apropiada (habitualmente Equilibrio o Saltar), para no caer o precipitarse al vacío.

Destrozar armadura

ARMAS CORTANTES, DESGARRADORAS Y CONTUNDENTES

La Protección del adversario se reduce en tantos puntos como la carga del arma ofensiva. El afectado decide si esto se aplica a su armadura o su escudo. Esta reducción se produce después de aplicar el daño.

Empalar

ARMAS PENETRANTES

El arma se clava profundamente en el cuerpo del adversario, con lo que se dobla su daño básico. Una espada media pasaría a producir 8 PD.

Sin embargo el arma se queda clavada. Para extraerla hay que invertir la acción del turno. Si el enemigo sigue en pie, para recuperar el arma es necesario derrotarlo en la melé utilizando la habilidad correspondiente al arma implicada. Al sacar el arma, la herida aumenta en 1 PD.

Ignorar protección

TODAS

La Protección se reduce a la mitad o se evita el valor de Protección correspondiente al escudo y a la maniobra de Subir la guardia.

**GOLPES
ÉPICOS**

Poner a la defensiva

ARMAS CC

El oponente no puede realizar acciones ofensivas en el resto del turno ni en el siguiente. Si acaba enzarzado en una melé, tendrá que limitarse a defenderse.

Acción extra †

ARMAS CC

El ataque es tan rápido y eficaz que, en este mismo turno, el personaje puede involucrarse en otra melé con un enemigo cercano (con penalizador de -1), cambiar de arma, recoger un objeto del suelo o cualquier otra acción plausible.

Adrenalina †

ARMAS CC

Si el personaje se encuentra Debilitado, ignora ese estado durante su siguiente acción o tirada realizada en melé.

Ayuda †

TODAS

Un enemigo trabado con un compañero padecerá un -1 a su siguiente acción o tirada de melé. Quizá el personaje fue capaz de empujar el cuerpo de su oponente contra él, el grito del moribundo distrajo a su compañero... El caso es que un enemigo dudará durante unos segundos de modo que beneficie a un aliado de quién obtuvo el crítico.

Furor †

ARMAS CC

El personaje ve reforzada su moral, por lo que su siguiente tirada realizada en melé obtendrá un +1.

Información †

TODAS

El jugador puede formular una pregunta sobre sus adversarios o sobre el escenario donde se desarrolla el combate, siempre que sea verosímil. El narrador debería tratar de contestarla de forma que la información dada sea útil o interesante para el personaje o, si no es posible, proponer otro dato más apropiado.

Si se utiliza la regla opcional Percibir el campo de batalla, puede revelarse información como si se hubiera realizado una tirada con éxito de Percatarse.

Segunda melé †

ARMAS CC

Si se utiliza la regla opcional Actuar en diferentes fases, el personaje podrá aceptar una segunda melé en la tercera fase del turno sin el penalizador de -1.

**GOLPES
ÉPICOS**

**GOLPES
ÉPICOS**