Agarrar (1/3)

MORDISCO, PINZA Y SIMILARES

Los animales y monstruos con la capacidad de realizar mordiscos, o con armas naturales como pinzas o similares, pueden hacer un agarrón cuando impactan. De esta manera, inmovilizan parcialmente a su adversario, sin renunciar por ello al daño, que se aplica con normalidad

Cuando esto sucede, al próximo turno la criatura tiene tres opciones:

Agarrar (2/3)

MORDISCO, PINZA Y SIMILARES

◆ Hacer daño automáticamente en la primera fase del turno. El daño es igual al daño del arma más el Modificador al Daño.
◆ Tratar de derribar a la víctima con una tirada enfrentada de Fuerza en la cuarta fase del turno.
◆ Si dispone de otra arma, puede imprimir un golpe aislado en la segunda fase del turno.

Agarrar (3/3)

MORDISCO, PINZA Y SIMILARES

En todos los casos el agarre continúa tantos turnos como sea necesario, mientras la criatura no decida soltar a su víctima. Esta puede invertir la acción de su turno en tratar de liberarse, para lo que necesita vencer en una tirada enfrentada de Fuerza en la cuarta fase del turno, o puede realizar un golpe aislado sobre la criatura en la segunda fase.

Arrebatar arma (1/2)

MANGUAL, MAYALES, LÁTIGO, RED, TRIDENTE, GANCHO, PELEA

El atacante hace que su arma se enrede o trabe en el arma del rival, o la atrapa con las manos, si estaba utilizando Pelea. Algunas combinaciones de armas pueden no funcionar, por ejemplo, un tridente puede trabarse con una espada, pero no con un escudo. Queda siempre en manos del narrador decidir en cada caso si la maniobra es posible o no.

Arrebatar arma (2/2)

MANGUAL, MAYALES, LÁTIGO, RED, TRIDENTE, GANCHO, PELEA

Si el personaje gana la tirada enfrentada, el arma de su rival queda atrapada, y tiene la opción de arrebatársela. Para ello se realiza una tirada enfrentada de Fuerza. Si gana, arrebata el arma, mientras que si falla, el oponente consigue liberarla. En caso de que la maniobra se realice con un éxito crítico, la tirada de Fuerza no será necesaria.

Barrido

ARMAS LARGAS DE TIPO CORTANTES, DESGARR . O CONT . |–1 AL MALUS POR INF . NUM .

El personaje utiliza su arma describiendo un gran arco con el que pretende alcanzar a varios enemigos que se encuentren alrededor de él. La penalización por inferioridad numérica se reduce en un punto. Además, permite golpear a varios blancos a la vez cuando se imprime un golpe aislado.

Buscar punto débil

TODAS LAS ARMAS |–2 /–4

Consiste en concentrarse para ganar precisión y golpear en una parte del cuerpo del adversario que no esté tan protegida. De esta forma, a cambio de un penalizador de -2 a la tirada, podemos elegir entre dos opciones: reducir a la mitad el valor de Protección del adversario o ignorar la Protección otorgada por el escudo y la maniobra Subir la guardia. Aplicar un penalizador de -4 permite ignorar la Protección por completo. En caso de armaduras naturales, el narrador decide si esta maniobra es posible o si requiere un penalizador mayor.

Carga o picado (1/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO

La carga consiste en lanzarse a toda velocidad contra el oponente para realizar un daño mayor. Para efectuar esta maniobra hay que correr hacia el objetivo previa- mente, salvando unos 15 metros, por lo que la melé tendría lugar en la tercera fase del turno. Si no hay espacio para coger carrerilla, la carga no se puede realizar. El picado es básicamente lo mismo pero realizado desde el aire.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Carga o picado (2/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO

El beneficio de la carga es que al Modificador al Daño se le suma el Tamaño. Si este es 0 o negativo, simplemente se añadirá un +1. Este incremento se puede usar también para una segunda o tercera melé si el combatiente prosigue en su carga contra adversarios que se encuentren más adelante. Es decir, para hacer la carga hace falta correr unos 15 metros, pero después se puede proseguir con ella tantos turnos como se desee, mientras que el personaje no se detenga, no gire sobre sí mismo o maniobre de forma que pierda velocidad.

Carga o picado (2/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO

Las cargas realizadas con una montura, es decir a caballo o similares, permiten que se sume el Modificador al Daño de la montura, en vez del Modificador del jinete.

Derribar

PELEA, ARMAS LARGAS, ESCUDO

Se trata de un ataque destinado a echar al suelo al adversario mediante un empujón o zancadilla, interponiendo una lanza entre sus piernas o avasallándolo con el escudo. La maniobra tiene éxito si la suma de los éxitos obtenidos y su Fuerza superan la Fuerza del adversario. Si el personaje obtiene un crítico al realizar esta maniobra, tiene éxito automáticamente.

Combate cerrado (1/3)

ARMAS CORTAS

Una de las ventajas de tener un arma muy corta es poder colocarse tan cerca de un adversario provisto de arma larga que este no pueda maniobrar bien. Para poder realizar esta maniobra necesitamos un arma corta y el enemigo debe tener un arma larga.

Combate cerrado (2/3)

ARMAS CORTAS

Para poder cerrarse en combate es necesario vencer en la tirada enfrentada de la melé. Al siguiente turno nos encontraremos en combate cerrado. En esta situación, el oponente no tiene espacio para maniobrar bien con su arma, y por tanto no podrá usarla para nada que conlleve un impacto. Sí podrá darle un uso alternativo, como golpear con el asta o la empuñadura.

Combate cerrado (3/3)

ARMAS CORTAS

Para salir del combate cerrado, el oponente en desventaja debe utilizar en melé su habilidad de Esquivar. En caso de éxito, al siguiente turno se encontrará de nuevo lo suficientemente separado del combatiente con arma corta. También puede renunciar a su arma y desenvainar algo más manejable.

Combo (1/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO (-2)

Se trata de encadenar dos ataques en una melé, de forma que, de impactar, se producirían dos golpes. Para ello es necesario utilizar dos armas distintas, una en cada mano, o combinar un arma con un golpe corporal.

Combo (2/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO (-2)

Si se produce impacto, se asestan dos golpes, uno con cada arma. Los puntos de éxito se aplican a cada golpe por separado. Así, por ejemplo, un combo de espada media y escudo obtenido con 6 puntos de éxito haría que se sumaran 6 Puntos de Daño a la espada y otros 6 al escudo. Cada golpe se enfrenta a la Protección del blanco por separado.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Combo (3/3)

ARMAS CUERPO A CUERPO (-2)

Sin embargo, el arma que se blande con la mano no hábil **reduce su daño en -2**. Esta disminución no se aplica si se realiza un **golpe corporal** o si el combatiente dispone de la ventaja **Ambidestreza**.

En caso de conseguirse un crítico, se imparten dos golpes épicos, uno con cada arma.

Desarmar

ARMAS CUERPO A CUERPO

Consiste en golpear el arma o la mano del adversario para hacer que suelte el arma, en caso de que esta no sea de tipo natural.

Para saber si la maniobra tiene éxito, calcula el daño de la forma habitual. Si es mayor que la Fuerza del adversario, este pierde el arma. Si el arma es de dos manos o un escudo, hará falta rebasar su Fuerza +2. Si la maniobra se resuelve con un crítico, el desarme se produce automáticamente.

Desplazar

ARMAS CUERPO A CUERPO

Llevamos a nuestro enemigo en la dirección que queremos, probablemente con la intención de exponerlo a un peligro. Cada punto de éxito conseguido desplaza al adversario un metro en la dirección deseada. Si en su camino hay un obstáculo, un foso, una ventana, etc., el narrador le pedirá una tirada de Equilibrio, Saltar o cualquier otra habilidad dependiendo de la amenaza. En ningún caso se precipitará al vacío o caerá al suelo de forma automática.

Destrozar armadura

ARMAS DESG ., GANCHOS, MARTILLOS

Se trata de impactar contra puntos estratégicos de la armadura, como juntas y enganches, con el objetivo de arrancar o desprender algunas de sus piezas. En caso de golpear con éxito, se aplica el daño normalmente, y si este supera la Protección, esta se reduce en tantos puntos como la Carga del arma atacante. El adversario sufre solo la mitad del daño que rebase la Protección. No se puede dañar el escudo de esta manera.

Distracción

PELEA

El atacante utiliza una treta para distraer a su adversario: meter el dedo en el ojo, tirar de una oreja, dar un fuerte pisotón, desestabilizar tirando de la capa, etc.

Si el personaje vence en la melé, suma los éxitos obtenidos a su Mente. Si el resultado es mayor que la Mente de su adversario, este no podrá realizar ninguna acción que no sea defenderse durante el resto del turno y todo el siguiente. Un éxito crítico en la tirada hace que la maniobra funcione automáticamente.

Enganche y derribo

BISARMA Y ARMAS CON GANCHO

Si empuñamos un arma provista de un gancho, como una bisarma, podemos elegir, a la hora de impactar, derribar al enemigo en lugar de hacerle daño. No hace falta declararlo antes. Para lograrlo se suman los éxitos obtenidos a la Fuerza y al daño del arma. Si el total supera la Fuerza del adversario, este cae al suelo. Un éxito crítico supone un éxito automático en el derribo. Tanto si se produce el derribo como si no, el arma se desengancha sin mayor esfuerzo.

Jugársela

ARMAS CUERPO A CUERPO |+2

El combatiente se expone para impartir un golpe certero y potente a su adversario. Cuando el personaje decide jugársela, todos los contendientes que se hallen en melé con él tienen derecho a infligirle un golpe aislado.

Si el personaje sigue en pie, podrá a continuación descargar a su vez un golpe aislado contra uno de sus contrincantes, beneficiándose además de un bonificador de +2.

Mantener a raya (1/2)

ARMAS DE ASTA PENETRANTES Y LARGAS

Una de las ventajas de las lanzas es que permiten mantener alejado al contrincante sin renunciar a la posibilidad de herirle. El adversario debe utilizar en la melé como arma ofensiva un arma corta. Para que la maniobra tenga éxito, basta con ganar en la melé e impactar en el enemigo. Al turno siguiente, el adversario ya no podrá impactar, y deberá utilizar alguna otra estrategia.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Mantener a raya (2/2)

ARMAS DE ASTA PENETRANTES Y LARGAS

El enemigo puede usar la habilidad de Esquivar para cambiar distancia. Si gana la tirada enfrentada, el próximo turno podrá batirse en melé en condiciones normales. Probablemente quiera entonces usar la maniobra de combate cerrado.

Noquear (1/3)

ARMAS CONTUNDENTES | SORPRESA

Es posible dejar sin sentido a un adversario desprevenido golpeándolo por detrás en la cabeza con un arma contundente. No es posible usar Pelea con este fin.

Noquear (2/3)

ARMAS CONTUNDENTES | SORPRESA

Se efectúa un golpe aislado. El bonificador por sorpresa no se aplica, ya que queda contrarrestado por lo específico del ataque. Si la tirada se resuelve con éxito, se compara el daño causado con la Fuerza de la víctima, a la que suma la Protección correspondiente al casco o yelmo, es decir, uno o dos puntos. Si el daño es mayor, la víctima cae inconsciente. Si no, esta se resiste y puede escapar o empezar a pelear.

Noquear (3/3)

ARMAS CONTUNDENTES | SORPRESA

El daño realmente no se aplica y se usa solo para comprobar el éxito de la maniobra. En cualquier caso, la víctima recibe una herida de magnitud igual al daño del arma, restando la protección del casco o yelmo. Si se obtiene un éxito crítico en la maniobra, esta hace efecto de forma automática.

Plantar la lanza

ARMAS DE ASTA PENETRANTES

El defensor sitúa su arma de asta de manera que el atacante, que debe hallarse en una carga, se la clave al embestirlo. La maniobra se puede combinar o no con Recibir carga.

En caso de impactar, al daño del arma no se le suma el Modificador al Daño del personaje sino el del ene- migo que embiste, que ahora por efecto de la carga es mayor, al sumársele el Tamaño.

Poner puñal al cuello (1/4)

PELEA O PUÑAL | SORPRESA

El atacante atrapa por detrás a una víctima desprevenida, agarrándole con una mano la cabeza y poniéndole con la otra en el cuello un cuchillo o cualquier otra arma blanca similar.

Poner puñal al cuello (2/4)

PELEA O PUÑAL | SORPRESA

La maniobra se realiza en forma de golpe aislado. El bonificador por sorpresa no se aplica al quedar con- trarrestado por lo preciso de la acción. Se usa la habilidad de Pelea o de Puñal, la que sea más baja.

Poner puñal al cuello (3/4)

PELEA O PUÑAL | SORPRESA

El atacante puede degollar a la víctima en ese preciso momento, o en una fase del turno posterior. En turnos subsiguientes puede decidir en qué fase acabar con ella, o simplemente condicionarlo a cualquier suceso de su entorno, como que el enemigo trate de escapar o que alguien no suelte sus armas.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Poner puñal al cuello (4/4)

PELEA O PUÑAL | SORPRESA

Si el degüello se produce, la víctima ha de tirar Fuerza a una dificultad igual al daño del arma, sumándole el Modificador al Daño y con un daño extra de +10. Si lo consigue, queda Incapacitada con 0 PV. Si falla, muere.

Presa (1/3)

PELEA

La presa puede usarse solo contra criaturas de Tamaño hasta cinco puntos mayor. Si la maniobra tiene éxito, el atacante agarra con las dos manos al defensor, impidiéndole moverse. Ese mismo turno, en la cuarta fase, ambos se enfrentan en una tirada de Fuerza. Si el apresado gana, se libera. Si el que triunfa es el apresador, este tiene tres opciones:

Presa (2/3)

PELEA

- Infligir tantos Puntos de Daño como su Modificador al Daño a dos manos, e ignorando toda armadura.
- Derribar al enemigo.
- Mejorar su agarre y recibir un bonificador de +2 a la próxima tirada enfrentada para resolver la presa. Este bonificador es acumulativo, y cuando llega a +10, la presa es imposible de romper.

Presa (3/3)

PELEA

A partir de este momento, esta tirada enfrentada se realizará cada turno en la cuarta fase hasta que la presa se rompa o el apresador suelte a su víctima. Mientras la presa se mantenga, ni atacante ni defensor pueden moverse.

Recibir carga

ARMAS CUERPO A CUERPO

El personaje se prepara para recibir en condiciones una carga o picado realizado contra él. Al hacerlo puede elegir entre sumar ese turno un modificador de +2 a su tirada de combate en la melé o doblar la Protección ofrecida por el escudo contra ese contrincante.

Sin embargo, al recibir la carga, el personaje queda expuesto, por lo que cualquier otro adversario que entre en melé con él ese turno tendrá la oportunidad de realizar un golpe aislado.

Red

RED

Al impactar con una red, la víctima queda atrapada y tiene un malus de -2 a todas sus acciones mientras tenga la red encima. Cada turno, comenzando por aquel en el que se ha arrojado la red, la víctima enfrenta su Fuerza a la del adversario en la cuarta fase del turno. Si vence, se libra de la red, si no, el poseedor de la red tiene la opción de derribarlo.

A pesar de la red, los dos combatientes pueden proseguir con su melé normalmente.

Romper arma (1/2)

ARMAS CUERPO A CUERPO CORT . O CONT .

Consiste en quebrar o dejar inutilizable una de las armas del atacante. Si se gana la tirada enfrentada, se calcula el daño normalmente. Si este supera la dificultad para romper ese tipo de arma en concreto, consigue su propósito. Un éxito crítico en la tirada hace que la maniobra haga efecto automáticamente. Las dificultades son las siguientes:

Romper arma (2/2)

ARMAS CUERPO A CUERPO CORT . O CONT .

- Dif. 9. Armas cortas y armas improvisadas
- Dif. 12. Armas medias
- Dif. 15. Armas largas y escudos.
- Dif. 18. Armas mágicas o virtuosas.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

Salto y derribo (1/2)

PELEA

El combatiente salta sobre su adversario y lo derriba utilizando el peso de su propio cuerpo, para acabar ambos en el suelo, el atacante sobre él en una posición de ventaja.

Salto y derribo (2/2)

PELEA

Si se vence en la tirada de melé, se suman los puntos de éxito obtenidos a la Fuerza. Si el resultado supera la Fuerza del adversario, este es derribado con su enemigo encima. Al siguiente turno ambos contendientes ro- darán por el suelo. El que haya realizado la maniobra de salto y derribo tendrá un bonus de +2 en la melé y se encontrará automáticamente en posición de comba- te cerrado. En el momento en el que el enemigo gane cualquier tirada enfrentada en la melé, se libera de esta posición de desventaja.

Subir la guardia

ARMAS CUERPO A CUERPO
1/2 DE DAÑO |+5 PROTECCIÓN

Siempre es posible subir la guardia y sacrificar capacidad ofensiva para concentrarse más en la defensa. Consiste en recibir un aumento en la Protección de +5 a cambio de infligir la mitad de daño en caso de que se impacte. Las armas naturales no pueden usarse para subir la guardia, a no ser que el narrador lo considere lógico.

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE

MANIOBRAS DE COMBATE