

## USO DE FORTUNA

- Repetir tirada ..... 1 punto
- Repetir la tirada tras obtener pifia ..... 2 puntos
- Lanzar 2d10 y sumarlos ..... 2 puntos
- Reducir una herida a la mitad ..... 2 puntos

## ACCIONES POR FASE

### FASE 1

- Cubrirse preventivamente con el escudo
- Disparar con un arco o ballesta cargados
- Activar un poder mágico o bendición
- Lanzar un hechizo de forma acelerada

### FASE 2

- Combatir contra un oponente cercano o en melé • Coger un objeto cercano del suelo, Levantarse del suelo • Quitarse o ponerse el casco • Lanzar un arma arrojadiza • Disparar una honda cargada.

### FASE 3

- Subir o bajar del caballo • Cargar y disparar un arco • Poner una piedra en la honda • Combatir con alguien a entre 5 y 15 m • Combatir con alguien cercano teniendo que desenfundar.

### FASE 4

- Sacar un objeto de una bolsa o mochila
- Correr entre 15 y 30 m • Quitarse una pieza de la armadura • Lanzar un hechizo
- Zafarse de una presa o hacerla efectiva.

## MANIOBRAS DE COMBATE

NOMBRE	RESTRICCIONES	HAB. DESCRIPCIÓN
Agarrar	Mordisco, pinza y similares	Permite agarrar y aplicar daño en turnos posteriores.
Arrebatar arma	Ciertos tipos de arma	Se arrebata el arma enemiga al ganar en Fuerza.
Barrido	Largas cort., desg. o cont.	Reduce inferioridad numérica en un punto.
Buscar punto débil	Todas	-2 Reduce la Protección a la mitad.
Carga o picado	Armas cuerpo a cuerpo	Suma el Tamaño al Modificador al Daño (mínimo +1).
Combate cerrado	Armas cortas	El adversario no puede atacar con un arma larga.
Combo	Dos armas cuerpo a cuerpo	-3 Permite infligir dos impactos, repartiendo los éxitos.
Derribar	Pelea, armas largas, escudo	Tira al suelo al adversario si éxitos + Fuerza superan Fuerza.
Desarmar	Armas cuerpo a cuerpo	Arrebata un arma si el daño supera la Fuerza o Fuerza +2.
Desplazar	Armas cuerpo a cuerpo	Mueve al adversario tantos metros como éxitos.
Destrozar armadura	Desg., ganchos, martillos	Reduce la Protección tanto como la Carga del arma.
Distracción	Pelea	El adversario pierde el resto del turno y el siguiente.
Enganche y derribo	Bisarma y armas con gancho	Tira al suelo al adversario si los éxitos + Fuerza + daño superan su Fuerza.
Jugársela	Armas cuerpo a cuerpo	+2 Das un golpe aislado con +2 a cambio de recibir golpes aislados de tus contrincantes.
Mantener a raya	A. de asta penet. y largas	Evita que el oponente se acerque usando un arma corta.
Noquear	Contundentes. Sorpresa	La víctima cae inconsciente si el daño supera su Fuerza.
Plantar la lanza	Armas de asta penetrantes	Suma el Modificador al Daño del atacante en carga.
Poner puñal al cuello	Pelea o puñal. Sorpresa	Permite degollar a la víctima si se desea.
Presa	Pelea	Inmoviliza y permite derribar o hacer daño.
Recibir carga	Armas cuerpo a cuerpo	+2 Ganas +2 contra oponente en carga, pero otros pueden dar golpe aislado.
Red	Red	Causa un -2 y permite derribar.
Romper arma	Armas CC cort. o cont.	Permite romper un arma del adversario.
Salto y derribo	Pelea	Arroja al suelo y da ventaja de +2 al siguiente turno.
Subir la guardia	Armas cuerpo a cuerpo	Aumenta la Protección en +5 pero se hace la mitad de daño.

## HERIDAS GRAVES

1-4	<b>Pierna o pata inutilizada</b> (todas) Si el arma es cortante se suma el efecto de Desangre.
5-8	<b>Brazo o miembro inutilizado</b> (todas) Si el arma es cortante se suma el efecto de Desangre.
9-10	<b>Conmoción cerebral</b> (contundentes y cortantes) Quedas Incapacitado.
11-12	<b>Herida profunda</b> (penetrantes y cortantes) La herida se incrementa en 1d3 PD.
13-14	<b>Deformación facial</b> (todas) Pierdes 1 punto de Atractivo.
15-17	<b>Desangre</b> (cortantes y desgarradoras) La herida se incrementa en 1 PD cada dos turnos.
18-19	<b>Dolor extremo</b> (todas) Penalizador de -3 durante este turno y el siguiente.
20	<b>Pérdida de un ojo</b> (penet., cort. y desg.) Penalizador de -2 al uso de armas a distancia.

## PIFIAS EN MELÉ

### 1d20 EFECTO

1-2	Si hay un aliado cerca del blanco, le das sin querer. Este sufre solo el daño del arma. Si no hay nadie cerca vuelve a tirar.
3-4	Te quedas sin resuello. Permaneces Debilitado este turno y el siguiente.
5-7	Te expones con torpeza. El oponente tendrá un bonus de +2 en su próxima acción contra ti.
8-10	Tropiezas y caes al suelo.
11	Se te cae una pieza de la armadura. Resta 1 a tu Protección hasta que la recuperes.
12-14	Se te cae al suelo una de las armas que blandes o un objeto de tu equipo.
15	Te haces daño con tu propia arma. Aplica solo el daño del arma, sin el Modificador al Daño.
16-17	El arma se rompe al impactar contra algo duro de mala manera. Si es un arma natural, recibes el daño del arma.
18-19	Calambre o distensión muscular. Sufres 1 PD.
20	Desastre. Tira dos veces en esta tabla.



## GOLPES ÉPICOS EN COMBATE

NOMBRE	RESTRICCIONES	RESUMEN
Cambiar distancia	Armas CC	Permite escapar, levantarse o cambiar distancia.
Conmocionar	Contundentes	Deja Debilitado este turno y el siguiente.
Derribar	Todas	El oponente cae al suelo.
Desarmar	Todas	El arma del oponente cae al suelo o se rompe.
Desplazar	Armas CC	El enemigo se mueve unos 10 metros.
Destrozar armadura	Contundentes, desg. y cortantes	La armadura se reduce tanto como la carga del arma.
Empalar	Penetrantes	El daño del arma se dobla. El arma se queda clavada.
Ignorar protección	Todas	El Daño ignora la mitad de la Protección.
Poner a la defensiva	Armas CC	El oponente no puede atacar este turno ni el siguiente.

## MODIFICADORES AL COMBATE

- Apuntar ..... +2 +3
- Atrapado en una red ..... -2
- Combatir en el agua ..... Nadar de tope
- Combatir a caballo ..... Montar de tope
- Espacio reducido (armas largas) ..... -2
- Enemigo enorme TAM +5, +10, +15... .. +1, +2, +3
- Enemigo pequeño (TAM -4, -5) ..... -2, -3
- Inferioridad numérica ..... -2 por enemigo
- Oscuridad total ..... Tirar Percatarse
- Sorpresa ..... +3
- Ventaja de altura (ej. a caballo) ..... +2
- Ventaja tras Salto y Derribo ..... +2