



# CAPÍTULO 5: COMBATE

En el corazón mismo de toda odisea de fantasía está la feroz lucha personal de un grupo aventurero contra el mundo. Durante el transcurso de la carrera de un grupo, lucha atravesando horribles dungeons, remotas tierras salvajes y todos los oscuros rincones olvidados de las ciudades, venciendo enemigos por gloria, oro y ocasionalmente, la gratitud de aquellos salvados y satisfechos. Sin embargo, no es sólo por los premios y las recompensas — en una verdaderamente grandiosa campaña de *Fantasy Craft*, cada batalla se convierte en su propia experiencia emocionante y memorable. Cada estocada de hueso y acero, cada flecha veloz cambia el aspecto del campo de batalla y cada herida es otra oportunidad para la victoria. Los grupos sueñan con esos emocionantes encuentros, ¿pero cómo los haces realidad?

El sistema de combate de *Fantasy Craft* está diseñado para mantener el foco en los personajes y en sus enemigos, ayudándoles a definir la acción mediante una serie de intercambios rápidos y furiosos. Ningún personaje se queda sin hacer algo y todos contribuyen a la escalada del conflicto hasta su explosiva conclusión. Todo comienza sabiendo dónde está cada uno y qué llevan.

## PREPARACIÓN

Las circunstancias de la mayoría de los combates vienen determinadas por la situación que hace que se desencadenen. ¿Alguien lanza un puñetazo contra uno de los personajes en una taberna? Ya sabes el lugar y la posición de dos de los combatientes y que ambos son conscientes del otro. ¿El personaje se tropieza con un monstruo en su guarida? Si el monstruo y los personajes saben algo sobre cada uno probablemente se habrá determinado mediante pruebas de habilidad que han conducido a la lucha y debería informar de los lugares de los personajes y cómo se están aproximando a la guarida (por no mencionar si el monstruo está preparado para recibirlos en cuanto lleguen). Un grupo que prepara una emboscada estará feliz explicando lo que tienen planeado...

Al comienzo de cada combate, es tarea del DJ responder a tres preguntas: ¿Dónde está cada uno? ¿Qué lleva cada uno? ¿Hay participantes que no sean conscientes de alguno de los





otros? Puede que se necesiten algunos detalles adicionales como la efectividad de una emboscada (*ver página 83*), terreno especial (*ver página 204*) y la localización de objetos importantes, pero esas tres preguntas definen las bases del combate. El DJ puede consultar a los jugadores acerca de la localización de sus personajes y objetos transportados, especialmente si tienen una oportunidad para actuar antes de que el combate comience, pero probablemente no debería permitir que determinen si son conscientes de la presencia enemiga a menos que comiencen la lucha ellos mismos. Además, cuando juegas sin un tablero de combate, registrar las distancias entre personajes es suficiente.

## EL ORDEN DEL COMBATE

Cada combate sigue los siguientes cuatro pasos.

### PASO 1: DESPREVENIDOS

A menos que un personaje entre intencionadamente en combate después de que este comience, empieza la lucha *desprevenido*. Esto significa que pierde su bonificador por Destreza a la Defensa (si es positivo), así como todos los bonificadores de Esquiva a la Defensa. También podría ser vulnerable a una cantidad de ataques y efectos especiales. Un personaje deja de estar *desprevenido* tan pronto como realice cualquier acción parcial o completa o inmediatamente después de que le golpeen.

### PASO 2: INICIATIVA

Cada personaje tira 1d20 y suma su bonificador de iniciativa (*ver página 61*). El resultado es el **Valor de Iniciativa** del personaje. Un personaje no puede conseguir una amenaza o error con una prueba de Iniciativa. El DJ también puede hacer una prueba de Iniciativa para todos los oponentes, o separar los oponentes en grupos y hacer una prueba de Iniciativa para cada uno. La primera opción hace las cosas más rápidas, pero puede desequilibrar el combate, especialmente si el Valor de Iniciativa de los oponentes es particularmente alto o bajo.

### PASO 3: ASALTO DE SORPRESA

Si hay algún combatiente que no sea consciente de los demás, tiene lugar un **asalto de sorpresa**. Cada combatiente que sea consciente de uno o más combatientes puede realizar una acción gratuita, una acción parcial o una acción completa durante este asalto. Un personaje que realice una acción completa no puede dividirla en dos acciones parciales y ningún

personaje puede realizar más de una acción gratuita durante un asalto de sorpresa.

Las acciones del asalto de sorpresa tienen lugar en orden de Valor de Iniciativa descendente y están sujetas a todas las reglas normales de combate.

### PASO 4: ASALTOS DE COMBATE

El resto de cada combate se sucede en asaltos de combate, cada uno de los cuales dura 6 segundos. Durante cada asalto de combate, los personajes pueden actuar en orden de Valor de Iniciativa descendente. Cuando los Valores de Iniciativa de dos o más personajes son iguales, el personaje con el mayor bonificador de Iniciativa actúa primero. Si los bonificadores de Iniciativa de los personajes también son iguales, cada personaje tira 1d20 y se repiten los empates; el personaje que obtenga el mayor resultado actuará primero a lo largo del combate.

Cuando a un personaje le llega su turno para actuar, puede llevar a cabo **1 acción completa** o **2 acciones parciales** (*para una lista de acciones habituales, ver página 218*). La mayoría de los personajes también pueden realizar una gran variedad de acciones usando habilidades, y aptitudes de clase, dotes y otras opciones de personaje. Además, si el personaje no realiza ninguna acción de Movimiento durante el asalto, puede dar un paso de 5 pies adicional, moviéndose 5 pies en cualquier dirección (*para más información sobre movimiento, ver página 204*).

Finalmente, puede realizar cualquier cantidad de **acciones gratuitas**, que son actividades triviales que no requieren esfuerzo y no afectan a la capacidad de los personajes de realizar sus acciones completas o parciales durante el asalto. Las acciones gratuitas típicas incluyen hablar, realizar gestos simples y soltar objetos. El DJ puede limitar el número de acciones gratuitas que un personaje puede realizar bajo ciertas circunstancias.

Las siguientes reglas generales se aplican a las acciones realizadas durante el combate.

- ♦ Las pruebas de habilidad pueden arrastrarse de asalto a asalto. Por ejemplo, un personaje puede realizar una acción parcial para moverse y a continuación realizar una prueba de Desactivar como acción completa, en cuyo caso la prueba se resolverá al final de la primera acción parcial del segundo asalto. Esta opción no está disponible para acciones de combate, que deben completarse en el asalto en que comienzan.
- ♦ Un personaje puede combinar dos acciones parciales obtenidas mediante fuentes distintas para realizar una acción





completa. Todas las restricciones que tengan lugar para una o ambas acciones parciales se aplican a la acción completa resultante. Por ejemplo, si la dote de Explosión de velocidad se combina con otra acción parcial para recibir una acción completa, esa acción completa no podrá ser un ataque.

- ♦ Algunas reglas reducen el tiempo necesario para realizar una acción, pero cada acción individual sólo puede verse afectada por una de esas reglas a la vez.



## ¿QUÉ ES DIFERENTE?

*Fantasy Craft* es un producto independiente con todo lo que necesitas para embarcarte en tantos maravillosos viajes como puedas imaginar. Aunque es similar a otros productos d20, varía en muchos aspectos significativos y como regla general, cualquier mecánica que no esté expresamente incluida ha sido eliminada a propósito. Algunas de las preguntas más habituales son sobre ataques de oportunidad, ataques iterativos y acciones de ataque/movimiento, ninguna de las cuales está presente en *Fantasy Craft*.

En su lugar, este juego presenta simplemente acciones parciales y completas, siendo en general los personajes capaces de realizar una acción completa o dos acciones parciales en un asalto. Las acciones parciales incluyen hacer un ataque o realizar un movimiento normal, de forma que un personaje normalmente puede atacar y moverse o atacar dos veces o moverse dos veces en cada asalto. Todo es parte del ritmo rápido, heroico y de estilo cinematográfico de *Fantasy Craft*.



## MOVIMIENTO

Con cada acción de Movimiento estándar (ver página 218), un personaje puede moverse un número de pies igual a su Velocidad, lo que significa que un personaje que usa sus dos acciones parciales durante un asalto moviéndose, puede cubrir el doble de esa distancia. La mayoría de los personajes poseen una velocidad de 30 pies, aunque algunos pueden variar debido a su Especie, carga, armadura y otros factores. Por simplicidad del juego, todo el movimiento se divide en incrementos de 5 pies, de

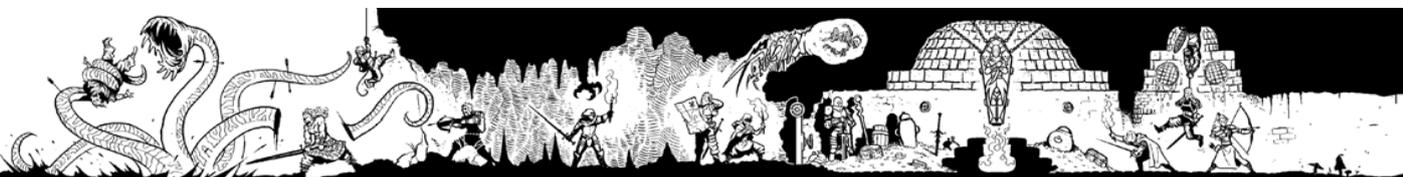
modo que ningún personaje puede moverse menos de 5 pies de cada vez.

De nuevo, si un personaje no realiza ninguna acción de Movimiento durante un asalto, puede dar un paso de 5 pies adicional, moviéndose 5 pies en cualquier dirección. Este paso puede darse en cualquier momento durante el Valor de Iniciativa del personaje — antes, durante o después de las otras acciones del personaje. Una vez que un personaje da un paso de 5 pies, no puede realizar otra acción de Movimiento durante el mismo asalto (para una lista de acciones de Movimiento, ver página 218). Un personaje puede moverse libremente a través de áreas ocupadas por aliados y compañeros de equipo pero se aplican restricciones cuando esté cerca de oponentes.

- ♦ Un personaje que esté a 5 pies de un oponente se considera **adyacente** a este.
- ♦ Cualquier personaje que se mueva en un área adyacente a un oponente debe parar de moverse, a menos que ese oponente se encuentre *desprevenido* o sea incapaz de atacarle.
- ♦ Mientras se encuentre adyacente a uno o más oponentes, un personaje sólo podrá moverse mediante un paso adicional de 5 pies, realizando una prueba de Piruetas (ver página 69) o realizando una acción de Movimiento estándar en la que los primeros 10 pies de movimiento no le dejen adyacente a un oponente.

A veces el DJ puede aplicar modificadores a la Velocidad cuando un personaje se mueva por terreno difícil, como barro, nieve o por áreas abarrotadas. Los modificadores a la Velocidad normalmente consumen 10 o incluso 15 pies de Velocidad por cada 5 pies movidos. Por ejemplo, el DJ puede determinar que un personaje moviéndose a través de barro con una velocidad de 30 sólo podría moverse 15 pies por cada acción de Movimiento estándar, o que el mismo personaje moviéndose por unos rápidos sólo podría moverse 10 pies por cada acción de Movimiento estándar.

Muchos grupos encuentran más fácil registrar el movimiento de los personajes y las distancias con figuritas y un tablero de batalla. Aunque esto mejora dramáticamente la precisión del juego y ofrece grandes beneficios tácticos y visuales, no es para todo el mundo y aquellos que prefieren mantener las cosas más imprecisas deberían sentirse libres de hacerlo. Estas reglas asumen esto sólo en la medida en que periódicamente se refiere a las áreas de 5 × 5 pies como “casillas” por simplicidad del lenguaje.





## MOVIMIENTO DIAGONAL (LA REGLA DE “5/10”)

Al usar un tablero de batalla, el movimiento diagonal entre las casillas cubre ligeramente más distancia que el movimiento a lo largo de un eje. Por este motivo, se anima a los jugadores a usar la regla de 5/10, que consume 10 pies de Velocidad por cada movimiento diagonal par realizado durante el mismo asalto — es decir, el *segundo*, *cuarto*, *sexto*, y siguientes.

*Ejemplo:* Brungil posee una velocidad de 30 pies y realiza dos acciones de Movimiento estándar para moverse tanto como pueda en diagonal durante un asalto. Se mueve un total de 8 casillas en lugar de 12. Esta regla también puede usarse para determinar la distancia real entre personajes y objetos en un tablero de batalla.



### POSICIONES

Ciertas dotes y otras opciones permiten a un personaje entrar en una ‘posición’. Un personaje puede beneficiarse de sólo una posición cada vez. Los personajes que no usen una aptitud de posición se considera que están en ‘posición normal,’ que no ofrece beneficios especiales ni modificadores. Entrar en una posición requiere una acción parcial y volver a la posición normal es una acción gratuita. Los personajes que queden *indefensos*, *tumbados* o *derribados* vuelven inmediatamente a la posición normal.



## ATAQUES

Fundamentalmente, la meta de cada personaje en un combate es evitar que los oponentes le hagan daño. Esto normalmente implica dejarlos fuera de combate antes de que les devuelvan el favor.

## LÍNEA DE VISIÓN

Un personaje sólo puede atacar a cosas que haya en su línea de visión (es decir, cosas que pueda ver físicamente). Un objetivo se considera dentro de la línea de visión de un personaje si se encuentra dentro de su alcance visual y no hay obstáculos que lo oculten completamente de la visión del personaje. A veces un personaje sólo será capaz de ver una parte de un objetivo, en

cuyo caso la cobertura entra en juego (ver página 214).

## LA PRUEBA DE ATAQUE ESTÁNDAR

Cuando un personaje trata de impactar a un oponente, realiza una “prueba de Ataque estándar”. Cada prueba de ataque puede representar uno o varios ataques hechos durante el mismo tiempo (es decir, podría representar una única estocada o una ráfaga de golpes obtenida gracias a una aptitud de dote).

El jugador tira 1d20 y suma su bonificador de ataque apropiado para obtener un **resultado de la prueba de ataque** (ver página 61 para más detalles acerca de los bonificadores de ataque de un personaje). Si el resultado es igual o superior a la Defensa del objetivo, el personaje impacta e inflige daño; de otro modo, falla.

## ALCANCE

Cada objetivo puede estar a una de estas tres distancias.

- ♦ **Distancia cuerpo a cuerpo (Alcance):** los objetivos que estén al Alcance de un personaje están dentro de su distancia cuerpo a cuerpo. El Alcance de un personaje viene determinado por su Especie (ver página 9). La mayoría de las especies Medianas poseen un Alcance de una casilla, lo que significa que la mayor parte del tiempo sólo los oponentes adyacentes se encuentran dentro de la distancia cuerpo a cuerpo. Cualquier personaje dentro de la distancia cuerpo a cuerpo de un oponente se considera “trabado en combate cuerpo a cuerpo”, incluso si no está luchando con él.
- ♦ **Corta distancia (Fuera de alcance, hasta 30 pies):** los objetivos más allá de la distancia cuerpo a cuerpo de un personaje, pero que esté a un máximo de 30 pies se considera que está a corta distancia. Se necesita un arma a distancia para impactar a esos objetivos.
- ♦ **Larga distancia (Más de 30 pies):** los objetivos que estén a más de 30 pies de distancia de un personaje pero dentro del alcance máximo de su arma se encuentra a Larga distancia.
- ♦ Cuando un personaje hace un ataque a distancia, su arma o ataque posee un **incremento de distancia**. A esta distancia el personaje no recibe penalizador a su prueba de ataque. Más allá de esta distancia, sin embargo, recibe un penalizador -2 por cada incremento de distancia completo entre él y su objetivo.





*Ejemplo:* un arco largo posee un incremento de distancia de 40 pies. Cuando se dispara a un objetivo que está a 110 pies de distancia, el modificador por distancia es  $-4$ . Un arma a distancia sólo es efectiva hasta un número limitado de incrementos de distancia. Este límite se indica en la línea de características como un multiplicador que sigue a la distancia.

*Ejemplo:* la entrada completa de alcance del arco largo es 40 pies  $\times$  6. No puede usarse con efectividad pasados los 240 pies.

## ATAQUES NO ENTRENADOS

Cuando un personaje realiza un ataque sin la competencia apropiada, el ataque se considera “no entrenado”. Cualquier personaje puede hacer un ataque no entrenado, pero recibe un penalizador a la prueba de ataque de  $-4$  y su rango de error aumenta en 2.

## MODIFICADORES A LA PRUEBA DE ATAQUE

Se pueden aplicar cierto número de modificadores a los ataques. Algunos tienen nombre y caen en una de las siguientes categorías, mientras que otros no tienen nombre. Los modificadores sin nombre se apilan pero sólo el bonificador individual más alto y el mayor penalizador individual de cada categoría con nombre se aplican a cada ataque.

- ♦ **Discrecional:** el DJ puede aplicar un modificador de  $-4$  a  $+4$  para representar circunstancias no cubiertas por una regla existente. Por ejemplo, podría aplicar un bonificador  $+3$  cuando se haga un ataque desde terreno elevado ( $+2$ ) contra un objetivo sobre una superficie resbaladiza ( $+1$ ). Animamos al DJ a usar los modificadores discrecionales para añadir algo de color a un combate lento.
- ♦ **Esquiva:** las dotes y acciones ofrecen estos modificadores, que representan una gran capacidad para evitar ataques. Al contrario que otros modificadores con nombre, estos *sí* se apilan. Sin embargo, cuando un personaje está *desprevenido*, pierde el acceso a todos sus bonificadores de esquiva.
- ♦ **Introspectivo:** el origen, las aptitudes de clase y las dotes ofrecen estos modificadores, que representan una afinada comprensión de los estilos de lucha.
- ♦ **Equipo:** el equipo y los objetos mágicos desencadenan estos modificadores.
- ♦ **Magia:** los conjuros y objetos mágicos imponen estos modificadores.

- ♦ **Moral:** las aptitudes de clase ofrecen la mayoría de modificadores de moral, que muestran confianza en la batalla.
- ♦ **Tamaño:** el Tamaño de un personaje afecta a su Defensa como se muestra en la Tabla 5.4: Tamaño (*ver página 217*).



### ATAQUES GRATUITOS

Un personaje ocasionalmente obtiene 1 o más “ataques gratuitos”, que son ataques sencillos que no pueden desencadenar otros ataques. Cada ataque gratuito es una acción de ataque estándar gratuita y puede ser potenciada mediante trucos y otras reglas. Sin embargo, un ataque gratuito nunca puede conceder más de un ataque, incluso si una opción de personaje pudiera de alguna forma desencadenar múltiples ataques.



## DEFENSA

La Defensa de un personaje es igual a  $10 +$  la suma de sus bonificadores de Defensa  $+$  su modificador de Destreza.

La Defensa de un objeto es igual a  $5 +$  su modificador de Tamaño (si es estático),  $10 +$  su modificador de Tamaño (si está en movimiento) o la Defensa total de quien lo porta  $+$  su modificador de Tamaño (si es transportado). La Defensa de un área de 5 pies (1 casilla) es 15, ya esté ocupada o no.

Las opciones, acciones y otros efectos de los personajes pueden modificar el daño de un ataque. El daño de un ataque sólo puede bajar hasta 1 debido a la Reducción de Daño (*ver página 208*).

Ocasionalmente, los bonificadores o multiplicadores se pueden aplicar al daño de un personaje. Cuando 1 o más bonificadores y multiplicadores se aplican al mismo total de daño, los bonificadores fijos se aplican antes de los multiplicadores, mientras que los modificadores variables — por ejemplo, los bonificadores que hay que tirar — se activan después.

*Ejemplo:* Brungil impacta con un ataque que inflige 1d6 puntos de daño letal. Se beneficia de un bonificador  $+2$  al daño así como 1 dado de daño de ataque furtivo y un multiplicador  $\times 2$ . Obtiene un 4 con su dado de daño letal y un 3 con su dado





de daño furtivo, de modo que el daño total es 15:  $((4 + 2) \times 2) + 3$ .

## HERIDAS Y MUERTE

*Fantasy Craft* presenta dos tipos de combatientes: **estándar** y **especiales**. Los personajes estándar son fáciles de matar y normalmente tienen peores estadísticas porque a menudo aparecen en gran número por diversión, mientras que los personajes especiales son importantes para la trama y representan un peligro significativo a la oposición.



Los personajes jugadores son ejemplos de personajes especiales, así como los villanos. Los Monstruos y PNJs pueden ser estándar o especiales, según determine el DJ. Tienes más información disponible en el Capítulo 6 (ver página 224).

Los personajes especiales poseen **puntos de vitalidad** y **puntos de heridas**, que unidos miden su capacidad para mantenerse en pie durante una lucha. Individualmente, sin embargo, estos puntos representan cosas muy diferentes.

- ♦ **Puntos de Vitalidad:** son una mezcla de resistencia, suerte y voluntad de luchar, midiendo la capacidad de un personaje para *evitar* las heridas. Perder vitalidad no representa daño

físico real, sino fatiga de combate y gradualmente se vuelve más difícil para el personaje evitar ser herido. A medida que la vitalidad de un personaje baja, se acerca al agotamiento y a la posibilidad de una herida peligrosa.

- ♦ **Puntos de Heridas:** son una medida directa de la energía restante de un personaje, midiendo su capacidad para *aguantar* heridas. A medida que las heridas de un personaje bajan, recibe arañazos, cortes y ocasionalmente huesos rotos o peor.

## LA TIRADA DE DAÑO

Cuando un ataque impacta, el arma usada determina el daño infligido.

**Ningún arma (Ataque sin armas):** si el atacante posee la competencia de Combate sin armas, inflige 1d4 puntos de daño letal; de otro modo, inflige 1d3 puntos de daño atenuado. En ambos casos, aplica su modificador de Fuerza.

**Arma:** el personaje inflige el daño base del arma (ver página 176). Con un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque con arma arrojadiza no explosiva, aplica su modificador de Fuerza. Estos puntos simulan el flujo de una aventura épica, en la que los héroes se sumergen en interminables filas de enemigos antes de sufrir una sola herida seria en una batalla crítica.

Por facilidad, el seguimiento de los personajes estándar no utiliza vitalidad y heridas; en su lugar, poseen **Salvaciones de daño**, que se usan para determinar los efectos inmediatos de cada impacto. La mayor parte del tiempo, los personajes estándar abandonan el combate tras fallar una sola salvación de daño.

## DAÑO A PERSONAJES ESPECIALES

Cuando un personaje especial recibe daño, normalmente se reduce su vitalidad. No sufre mayores efectos del daño hasta que su vitalidad llega a 0, en cuyo momento queda *fatigado* y cualquier daño restante reduce sus heridas (la vitalidad de un personaje no puede reducirse por debajo de 0). Cuando las heridas de un personaje llegan a 0, el personaje queda inconsciente y si queda daño restante, continúa reduciendo sus heridas por debajo de 0. Un personaje muere con -10 heridas y su cuerpo es destruido con -25 heridas.

Mientras las heridas de un personaje especial sean negativas, está moribundo y sus heridas continúan bajando incluso si no es atacado. Al comienzo de su Valor de iniciativa durante cada asalto, tira un d%. Si el resultado es igual o menor que su puntuación de Constitución, se estabiliza y sus heridas vuelven a





0; de otro modo, sus heridas se reducen en 1.

Un personaje moribundo también puede ser estabilizado con una prueba de Medicina/Estabilizar (CD 15).

## DAÑO A PERSONAJES ESTÁNDAR

Cuando un personaje estándar recibe daño de cualquier origen (o cualquier tipo, incluido daño por estrés o atenuado), lo añade a un único daño total que el personaje haya sufrido durante la escena actual. El DJ tira 1d20 y suma el bonificador de Salvación de Daño. Si el resultado es igual o mayor que 10 + la mitad del daño acumulado (redondeando hacia abajo), el personaje sufre cortes y arañazos pero ninguna herida duradera; de lo contrario, el personaje queda inconsciente (si el daño es atenuado o de estrés), o muere (en otros casos). Algunos personajes estándar deben fallar más de una Salvación de Daño antes de que queden fuera de la lucha, como aquellos con la cualidad *resistente* (ver página 235). Cada vez que uno de estos personajes falla una Salvación de daño, su daño acumulado vuelve a quedar a 0.

## RESULTADOS ESPECIALES DE ATAQUE

Todo ataque posee un **rango de error** y un **rango de amenaza**, que son resultados naturales del dado que desencadenan resultados especiales de ataque. A menos que se especifique otra cosa, un ataque posee un rango de error de 1 y un rango de amenaza de 20, aunque hay opciones de personaje, de armas y otros efectos que pueden modificar estos valores básicos. Los bonificadores aumentan el rango de las tiradas de dado naturales y que desencadenan un error o amenaza y los penalizadores los reducen. Los modificadores no pueden eliminar los rangos de error y amenaza.

*Ejemplo:* el rango de amenaza de un personaje aumenta en 2 y su rango de amenaza aumenta en 1. A menos que entren en juego otros modificadores, sus ataques poseerán un rango de error de 1-3 y un rango de amenaza de 19-20.

Tabla 5.1: Tabla de “ouch”

Resultado	Herida crítica
Hasta 35	<i>Sangrando</i>
36-40	Extremidad aplastada (1d6: 1-3: -2 a las acciones que usen el brazo, 4-6: Velocidad reducida en 10 pies)
41-45	Ego magullado (todos los tiempos de curación se doblan)
46-50	Traumatismo craneal (1d6: 1-3: alcance visual reducido a la mitad (redondeando hacia abajo), 4-6: alcance auditivo reducido a la mitad (redondeando hacia abajo))
51-55	Extremidad rota (1d6: 1-3: pierde el uso de un brazo, 4-6: Velocidad reducida en 20 pies)
56-60	Lesión interna (-3 a la más alta entre Fue, Des o Con)
61-65	Traumatismo cerebral (-3 a la más alta de Int, Sab o Car)
66+	Herida mortal (una vez por hora, salvación de Fort (CD 15) o perder 1 Con; prueba de Medicina durante el Tiempo de Reposo (CD 40) para curar)

## AMENAZAS E IMPACTOS CRÍTICOS

Cuando un personaje impacta con un ataque y obtiene una tirada natural dentro de ese rango de amenaza (una tirada real de un número en un d20), obtiene una amenaza — un impacto crítico en potencia. Para obtener los beneficios de un impacto crítico, el personaje simplemente gasta 1 o más dados de acción (cuando un ataque impacta a varios personajes, el atacante elige a quién alcanza el impacto crítico, gastando 1 o más dados para *cada uno*).

Un impacto crítico tiene los siguientes efectos, basados en el tipo de objetivo.

**Personaje especial:** el atacante puede gastar 1 dado de acción para aplicar el daño directamente a las heridas del personaje, ignorando cualquier vitalidad restante. Alternativamente, si el daño supera la puntuación de Constitución del personaje, el atacante puede gastar 2 dados de acción para infligir un daño crítico, como se muestra en la Tabla 5.1: La Tabla de “ouch” (ver más abajo).

**Personaje estándar u objeto:** el atacante puede gastar entre 1 y 4 dados de acción para hacer que el objetivo falle automáticamente el mismo número de salvaciones de daño. En caso de la mayoría de objetivos estándar, 1 dado de acción es suficiente para dejarlos fuera de combate (ver *Heridas y Muerte*, página 206).

Animamos al DJ y los jugadores a aportar descripciones interesantes para los impactos críticos, como florituras dramáticas, maniobras interesantes y estrategias impresionantes. Los impactos críticos son una forma excelente para convertir un combate vulgar en algo extraordinario.

**Nota especial:** una amenaza obtenida por un PNJ estándar sólo se convierte en crítico si el PNJ posee la cualidad de *traicionero* (ver página 235).

## ERRORES Y FALLOS CRÍTICOS

Cuando un personaje falla con un ataque y su tirada natural entra en su rango de error o se produce un resultado en la tirada de ataque negativo, sufre un error — un fallo crítico en potencia.





Sólo sufre los efectos del fallo crítico si su *oponente* — normalmente el DJ — gasta 1 o más Dados de Acción.

El DJ determina los efectos de cualquier fallo crítico, basado en el número de dados de acción gastados (aunque también puede preguntar al defensor o incluso a otros jugadores en busca de ideas). La mayoría de los fallos críticos deberían tener un componente descriptivo y mecánico y deberían suponer un desafío y entretenimiento más que resultar debilitantes. El objetivo no es castigar al atacante, sino más bien incluir algunos nuevos obstáculos y elementos interesantes en la lucha. Privar al grupo del arma que necesitan para derrotar a un enemigo es una mala manera, al igual que destruir el objeto por el que tan duro trabajó el grupo para fabricar u obtener. Hacer que una flecha vuele sin control lejos de su objetivo para atraer a más monstruos es una excelente opción, como lo es atascar una espada en un pilar de piedra, obligando a realizar una prueba de Atletismo para extraerla. Si todo lo demás falla y nada viene a la mente, simplemente aplica 1d6 puntos de daño por estrés o atenuado por cada dado de acción gastado y justifícalo como la tensión en el calor de la batalla o magulladuras accidentales de batalla.

**1 Dado de Acción:** en una lucha para salvar una colonia de pixis amistosos de varios raizandantes muertos vivientes, Brungil golpea accidentalmente al líder pixi con el lado plano de su hacha. El pixi se recuperará, pero queda fuera de combate durante 1 asalto.

**2 Dados de Acción:** en la misma lucha, Brungil golpea con demasiada fuerza y se le escapa su hacha lanzándola contra una de las ramas de los raizandantes. Deberá dedicar una acción parcial para realizar una prueba de Saltar o Tregar con CD 15 para recuperarla. Si el DJ ha gastado 3 dados de acción, el raizandante podría usar el arma para atacar a Brungil hasta que éste la haya recuperado.

**3 Dados de Acción:** continuando con el ejemplo, Brungil se excede y golpea con su hacha la tierra del bosque — ¡que se abre para tragárselo! La mitad de los raizandantes se apresuran hacia él mientras trata de escapar trepando, realizando una prueba de Tregar como acción de asalto completo con un penalizador discrecional de -2. La otra mitad puede usar el mismo método para atacar a Brungil, pero éste no puede devolverles el favor hasta que salga del pozo.

**4 Dados de acción:** En un momento de desventura suprema el hacha de Brungil abre una brecha en uno de los raizdandantes, provocando un triste lamento a medida que la savia salada sale de la herida. Brungil queda cubierto por la sustancia pero no sufre otros efectos inmediatos. Como pronto se dará cuenta, sin embargo, podrá limpiarse la savia pero la mancha se mantiene...

y sufre un penalizador -2 de moral a todas las pruebas de Impresionar y Regatear hasta que Brungil encuentre y elimine al mago oscuro que creó el vil ejército de raizandantes.

## DAÑO AVANZADO

Ahora que ya se ha aclarado lo básico, presentamos unas cuantas reglas avanzadas sobre el daño.

### HERIDAS CRÍTICAS

Una de las formas más efectivas de dejar una impresión perdurable en un combate es dejar al oponente algo por lo que te recuerde. Las heridas críticas ofrecen a los personajes una oportunidad para dejar cicatrices, romper y mutilar al enemigo, estableciendo brutalmente su superioridad en la batalla. Usarlas es sencillo. Cada vez que un personaje recibe 25 puntos de daño o más de un único impacto, realiza una salvación de Fortaleza (CD igual a la mitad del daño recibido, redondeando hacia abajo). Con un fallo, tira 1d20 y añade el daño recibido, consultando la Tabla: La Tabla de "ouch" para localizar su herida crítica (*ver página 207*).

Excepto por la condición de *sangrando* que se cura de forma natural al final de la escena actual, cada herida crítica se mantiene durante 1d4 meses. Este tiempo puede reducirse con una prueba exitosa de Tratamiento (*ver página 78*).

Se anima al DJ y a los jugadores para llevar el registro de las heridas críticas y tenerlas en cuenta en subsiguientes aventuras. Los PNJs pueden preguntar por feas cicatrices y los enemigos podrían comentar una cojera sospechosa, entre otros escenarios.

### DAÑO MASIVO

Cuando un personaje sufre 50 o más puntos de daño de un único impacto, debe realizar una salvación de Fortaleza (CD igual a la mitad del daño sufrido, redondeando hacia abajo). Con un fallo, muere instantáneamente.

### REDUCCIÓN DE DAÑO

El equipo, las aptitudes, la piel de animales y monstruos y otros efectos ofrecen Reducción de Daño (RD), que permite a un objetivo ignorar parte o todo el daño de cada impacto. Cuando un objetivo con 1 o más puntos de Reducción de Daño sufre daño, la Reducción de Daño se resta del daño antes de que éste se aplique. Si esto reduce el daño a 0 o menos, cualquier efecto especial infligido por el ataque también es negado.

*Ejemplo:* Brungil recibe el impacto de un cuchillo envenenado, pero su Reducción de Daño reduce el daño del ataque a 0. Brungil no recibe daño y tampoco se ve afectado por





el veneno.

La reducción de daño se abrevia a veces como “RD” y sus debilidades a veces siguen al valor total entre paréntesis.

*Ejemplo:* una pieza especial de armadura podría ofrecer “RD 4/contundente”, lo que significa que ofrece 4 puntos de Reducción de Daño contra todo excepto contra armas contundentes.

Finalmente, cuando el daño posee la cualidad de *perfora-armaduras*, la RD del objetivo reduce contra el daño según el número indicado en la cualidad (ver página 176).

## RESISTENCIA AL DAÑO

Otra protección contra el daño es la Resistencia al Daño, que difiere de la Reducción de Daño en que sólo afecta a un tipo de daño (ver a continuación). La Resistencia al Daño es definida por el DJ y puede ofrecer protección contra virtualmente cualquier cosa. Las Resistencias habituales incluyen frío (ofrecida por ropa de abrigo), armas contundentes, con filo y demás (ofrecida por la armadura) y varios tipos de daño (ofrecida por conjuros).

La Resistencia al Daño se lista como un tipo de daño seguido por un número (por ejemplo, “ácido 5” significa “5 puntos de Resistencia al Daño contra daño por ácido” o “frío 2”, que significa “2 puntos de Resistencia al Daño contra daño infligido

por frío”). Cuando un objetivo con 1 o más puntos de Resistencia al Daño sufre daño del tipo indicado o del origen listado, la Resistencia se resta al daño antes de que se aplique Al igual que con la Reducción de Daño, si esto reduce el daño a 0 o menos, cualquier efecto especial infligido por el ataque queda también anulado. Cuando tanto la Resistencia al Daño como la Reducción de Daño se aplican al mismo daño, la Reducción de Daño se aplica primero.

## TIPOS DE DAÑO

Ser aventurero es una profesión salvaje y feroz, que lleva a los personajes a entrar en contacto con muchas situaciones desagradables y no todas son simplemente dolorosas. Algunas tienen otros efectos que se gestionan mediante tipos de daño. El daño letal y atenuado son los tipos de daño más corrientes, pero hay muchos otros. Cada ataque o herida puede infligir un único tipo de daño.

Cuando se aplica más de un tipo de daño a un ataque (por ejemplo, una espada llameante que puede infligir daño letal o por fuego), el atacante decide cuál aplicar. Los ataques furtivos son la única excepción a esta regla, ya que es un tipo especial de daño que aumenta otro.





**Conversión de daño:** se aplica un caso especial cuando un ataque inflige daño atenuado o letal. En este caso, el atacante puede elegir si convierte el daño de uno de estos tipos en el otro. Esta decisión debe tomarse antes de hacer la tirada de ataque, ya que se aplica un penalizador  $-4$  a la prueba. El daño resultante queda convertido al tipo elegido y se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

**Daño a objetos:** algunos tipos de daño, por ejemplo ácido, también dañan el equipo del personaje y su entorno. El DJ podría hacer lo mismo con otros tipos de daño, aunque la opción es mejor reservarla para situaciones especiales en las que pueda tener un impacto en la aventura en curso o en la saga personal del personaje.

## DAÑO POR ÁCIDO

- El ácido continúa infligiendo daño durante un tiempo. El objetivo sufre el daño completo cuando es impactado y al comienzo de su Valor de Iniciativa durante el siguiente asalto recibe la mitad (redondeando hacia abajo). El daño continúa reduciéndose y aplicado de esta forma hasta que llega a 0.
- El ácido es particularmente destructivo contra la armadura, que hace una Salvación contra daño una vez por asalto hasta que el daño por ácido llegue a 0. Si incluso una única Salvación contra daño falla, el daño por ácido restante se aplica a la armadura y al personaje en cada asalto.

## DAÑO POR ESTAMPIDO

- El daño por estampido no afecta a objetos o personajes que estén *ensordecidos*.
- El daño por estampido ignora la Reducción de Daño.
- El daño por estampido va disminuyendo (ver *Explosión*, página 214).
- El daño por estampido no se aplica a la vitalidad y heridas del objetivo y no provoca Salvaciones contra daño ni inflige heridas críticas; en su lugar se convierte en la CD para una salvación de Fortaleza para todos los personajes a su alcance. Cualquier personaje que falle esta salvación queda *aturdido* y *ensordecido* durante 1d6 asaltos.

## DAÑO DIVINO

- El daño divino ignora la Reducción de daño.
- Cuando un personaje sufre daño divino también debe hacer

una salvación de Voluntad (CD igual al daño infligido) o quedará *desconcertado* durante 1d6 asaltos.

## DAÑO ELÉCTRICO

- El daño eléctrico ignora la Reducción de Daño.
- Cuando un personaje sufre daño eléctrico debe superar también una salvación de Fortaleza (CD igual al daño infligido) o quedar *enfermo* durante 1d6 asaltos.

## DAÑO EXPLOSIVO

- El daño explosivo (ver *Explosión*, página 214).
- Cada personaje dentro del alcance del daño explosivo puede realizar una salvación de Reflejos (CD igual al daño infligido). Si tiene éxito, sólo sufre la mitad del daño (redondeando hacia abajo, mínimo 1).
- Cada personaje que sufra más de 20 puntos de daño explosivo de un único ataque queda *derribado*.

## DAÑO POR FUEGO

- Cuando un personaje sufre daño por fuego, también debe realizar una salvación de Reflejos (CD igual al daño). Mientras esté ardiendo, un personaje sufre el daño completo del fuego al comienzo de su Valor de Iniciativa cada asalto. Además, debe hacer una salvación de Voluntad (CD igual al daño) o echar a correr inmediatamente tan lejos del fuego como sea posible, quedando *tumbado*, y comenzando a rodar para ponerse a salvo. Mientras rueda, el daño por fuego de un personaje se reduce en 10 por asalto hasta que el fuego se extinga.
- Cada asalto en que un personaje u objeto permanezca ardiendo, el DJ tira 1d20 y con un resultado igual o inferior al daño, el fuego se extiende a su alrededor. A menos que se extinga, la zona del incendio se extiende 5 pies en una dirección aleatoria cada asalto, según el Diagrama de Desvío (ver página 216).
- Hasta que se extinga, cualquier fuego — ya sea sobre un personaje o sobre el terreno — empeora en 1d6 puntos de daño por asalto.
- Extinguir un fuego por cualquier medio — agua, mantas, etc. — reduce el daño por fuego en 10 puntos por asalto.

## DAÑO POR DESLUMBRAMIENTO

- El daño por deslumbramiento no afecta a objetos o





personajes que estén *cegados*.

- ♦ El daño por deslumbramiento ignora la Reducción de Daño.
- ♦ El daño por deslumbramiento va disminuyendo (ver *Explosión*, página 214).
- ♦ El daño por deslumbramiento no se aplica a la vitalidad y heridas del objetivo y no puede dar lugar a salvaciones por daño o infligir heridas críticas; en su lugar se convierte en la CD de una salvación de Fortaleza para todos los personajes dentro del área. Cualquier personaje que falle esta salvación queda *cegado* durante 1d6 asaltos.

## DAÑO DE FUERZA

- ♦ El daño de fuerza afecta a objetivos *incorpóreos* (ver página 213).

## DAÑO POR ATAQUE FURTIVO

- ♦ El daño por ataque furtivo sólo afecta a personajes que puedan sufrir impactos críticos, que no estén *ocultos* del atacante y cuyos puntos vitales estén al alcance.
- ♦ El daño por ataque furtivo se obtiene mediante opciones de personaje y siempre se expresa como un número de d6 de daño adicionales. Cuando un personaje posee 1 o más dados de ataque furtivo, puede usarlos para aumentar el daño de cualquier Ataque Estándar o Golpe de Gracia que haga contra un objetivo *desprevenido* o *indefenso* o a uno al que esté *flanqueando*. Con un impacto, simplemente tira sus dados de ataque furtivo y suma el resultado al daño normal del ataque.

## DAÑO SÓNICO

- ♦ El daño sónico afecta a todos los objetivos, incluyendo a personajes *ensordecidos* ya que sus vibraciones son tan poderosas como para literalmente desgarrar la piel y los órganos.
- ♦ El daño sónico ignora la Reducción de Daño.
- ♦ El daño sónico va disminuyendo (ver *Explosión*, página 214).
- ♦ Cuando un personaje sufre daño sónico también debe hacer una salvación de Fortaleza (CD igual al daño infligido) o quedar *ensordecido* durante 1d6 asaltos.

## DAÑO POR ESTRÉS

- ♦ El daño por estrés no afecta a objetos.

- ♦ El daño por estrés ignora la Reducción de Daño.
- ♦ Para facilidad de uso y debido a que el daño por estrés podría ser tan ubicuo como el DJ quiera, el daño por estrés se incluye en muy pocos lugares en estas reglas. El DJ puede aplicar el daño por estrés siempre que un personaje sufra otro daño, o en cualquier momento en que crea que un personaje está suficientemente nervioso. Al aplicar daño por estrés sobre otro daño, el DJ simplemente decide si aplica la mitad del daño por estrés (redondeando hacia abajo) o una cantidad igual (se anima a usarlo cuando un personaje sufra daño por ácido o fuego, por ejemplo, igual al daño sufrido por ácido o fuego). Cuando no haya otro tipo de daño presente, el DJ simplemente elige un dado de cualquier tipo que sea apropiado para la situación y tira. El resultado es el daño por estrés recibido (los d12 y los d20 deberían reservarse sólo para las experiencias más estremecedoras).
- ♦ El daño por estrés no se aplica a la vitalidad o heridas del objetivo y no puede infligir heridas críticas; en su lugar se acumula a lo largo del tiempo hasta que se desvanece.
- ♦ Cada vez que un personaje especial sufra daño por estrés, debe realizar una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad de su daño por estrés total, redondeando hacia abajo). Con un fallo, queda *estremecido* y su total de daño por estrés vuelve a ponerse a 0. Si ya está *estremecido*, el estado empeora en 1 grado (ver página 213). Con un impacto crítico, el personaje queda además *aturdido* durante 1 asalto (si la salvación de Voluntad tiene éxito) o *aturdido* durante 1d6 asaltos (si falla).
- ♦ Al finalizar el combate o una vez que todas las fuentes de angustia se han eliminado, el daño por estrés se desvanece a un ritmo de 1 punto cada 10 minutos.

*Ejemplo:* durante una feroz escaramuza en la frontera entre dos naciones rivales, Brungil es testigo de cómo un amigo cercano es ensartado por una lluvia de flechas. El DJ determina que eso es lo suficientemente angustiante como para justificar un d8 de daño por estrés y tira, infligiendo 4 puntos. Brungil deberá superar una salvación de Voluntad (CD 12) y obtiene un resultado de 15. Consigue aguantar la presión. Horas más tarde, llegan los refuerzos enemigos con un dragón en sus filas y Brungil carga hacia delante, inseguro de todo excepto de que la serpiente debe caer. Antes incluso de que llegue a los pies de la





bestia, ésta desata una llamarada infernal a lo largo de las tropas aliadas, reduciendo a muchos a cenizas y dejando a Brungil ardiendo.

El DJ determina que Brungil sufre tanto daño por estrés como el recibido por el ataque, que supone unos increíbles 22 puntos de daño de fuego. Ahora, con 26 puntos de daño por estrés, Brungil debe superar una salvación de Voluntad con una CD de 23 o quedar *estremecido*. Si el ataque del dragón hubiera sido un impacto crítico, Brungil además habría quedado *aturdido* durante 1 asalto, o 1d6 asaltos si llega a fallar su salvación de Voluntad.

## DAÑO ATENUADO

- El daño atenuado no afecta a objetos.
- El daño atenuado no se aplica a la vitalidad y heridas del objetivo y no puede infligir heridas críticas; en su lugar, se acumula a lo largo del tiempo hasta que se desvanece.
- Cada vez que un personaje especial recibe daño atenuado, debe superar una salvación de Fortaleza (CD 10 + la mitad de su daño atenuado, redondeando hacia abajo). Con un fallo, quedará *fatigado* y su daño atenuado total se volverá a poner a 0. Si ya está *fatigado*, la condición empeora en 1 grado (*ver página 213*). Con un impacto crítico, el personaje quedará además *aturdido* durante 1 asalto (si supera la salvación de Fortaleza) o *aturdido* durante 1d6 asaltos (si falla).
- El daño atenuado puede matar finalmente. Cuando un personaje inconsciente recibe daño atenuado, el personaje en su lugar recibe la misma cantidad de daño letal.
- Fuera del combate o cuando todas las fuentes de esfuerzo físico han desaparecido, el daño atenuado se desvanece a un ritmo de 1 punto cada 10 minutos.

*Ejemplo:* un orco golpea a Brungil, infligiendo 18 puntos de daño atenuado y obligándole a superar una salvación de Fortaleza (CD 19). La supera con un resultado de 21. Un par de asaltos más tarde recibe un impacto de 4 puntos de daño atenuado adicionales y debe superar otra salvación de Fortaleza (CD 21). Esta vez falla con un resultado de 18. Queda *fatigado* y su daño atenuado acumulado vuelve a ponerse a 0. En el siguiente asalto el orco realiza una acción de *Fatigar* sobre Brungil, infligiendo 5 puntos de daño atenuado. El pobre resultado de la salvación de Brungil es sólo 8 — necesitaba al menos un 12 — y su estado de *fatigado* empeora hasta *fatigado*

II. Su daño atenuado acumulado vuelve a ponerse a 0, pero si falla tres salvaciones más quedará fuera de combate.

## CURACIÓN

Tras un buen combate, el grupo vuelve cojeando a la ciudad esperando recuperarse. ¿Conseguirán curarse antes de que sus enemigos descendan sobre el desdichado poblado en busca de venganza?

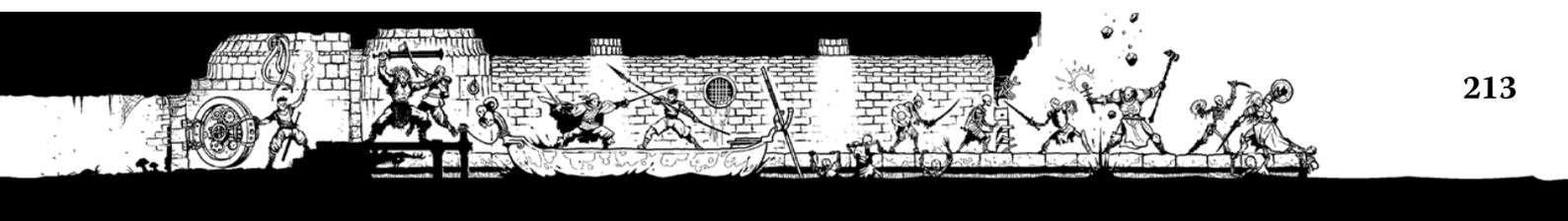
### CURACIÓN NATURAL

Un personaje estándar pierde todo el daño acumulado al final de cada escena.

Un personaje especial recupera 1 punto de vitalidad por Nivel de Carrera cada hora de descanso y 1 herida por cada día de descanso, siempre que se limite a actividades ligeras durante ese tiempo (por ejemplo, ningún combate). En ambos casos esta curación tiene lugar incluso si el personaje posee 1 o más heridas críticas.

Un personaje inconsciente despierta tras 2d4 horas de sueño.

### CURACIÓN ASISTIDA





Cuando es objetivo de una prueba de Sanar con éxito (CD 15), un personaje estable recupera 2d6 de daño (si es un personaje especial, esto se divide a partes iguales entre daño atenuado, vitalidad y heridas, distribuyendo el paciente cualquier cantidad en exceso). Un personaje sólo puede ser sanado una vez al día sin importar cuantos personajes haya disponibles para realizar la prueba.

Un personaje inconsciente puede ser despertado con una prueba de Medicina con éxito (CD 10).

## USAR DADOS DE ACCIÓN PARA CURAR

Fuera del combate, un personaje estándar puede gastar y tirar cualquier número de dados de acción para reducir su daño acumulado en una cantidad igual al resultado de los dados de acción usados.

Fuera del combate, un personaje especial puede gastar y tirar cualquier número de dados de acción para recuperar vitalidad o heridas. Por cada dado de acción usado, el personaje recupera una cantidad de vitalidad igual al resultado de los dados de acción y 2 heridas.

Durante el combate, un personaje debe realizar una acción de Descansar antes de que pueda usar un dado de acción para recuperar vitalidad o heridas (*ver página 220*).

Un personaje inconsciente no puede usar dados de acción para curarse.

## CONDICIONES

La vida de los aventureros nunca es aburrida. Con una frecuencia preocupantemente regular, son puestos a prueba mental física y espiritualmente y las consecuencias de estos asaltos son muchas y variadas. Las condiciones son una forma de categorizar fácilmente un gran número de efectos persistentes que podrían plagar a los personajes.

Las condiciones son temporales. A veces su duración es definida mediante las reglas que las infligen; otras veces su duración se fija en el texto de la condición. Independientemente de las duraciones definidas, sin embargo, todas las condiciones se desvanecen al final de cada aventura. Algunas condiciones poseen grados, representadas con una variedad de números romanos (por ejemplo "I-III"). Cuando un personaje sufre una condición graduada que ya posea, el grado de la condición aumenta en 1. En todos los demás casos, sufrir una condición dos veces al mismo tiempo no tiene ningún efecto.

A menos que se especifique lo contrario, los efectos de todas las condiciones se apilan.

**Asustado:** el personaje no puede atacar o realizar pruebas de

habilidad y debe usar al menos 1 Acción de Movimiento Estándar por asalto para alejarse del origen de su miedo. Una vez por asalto, el personaje puede hacer una prueba de Resolución (CD 20) para recuperar la compostura y perder esta condición; de otro modo, se desvanece al final de la escena actual.

**Aturdido:** el personaje se considera *desprevenido* y no puede llevar a cabo acciones.

**Cegado:** el personaje está *desprevenido* y no puede ver nada. No puede llevar a cabo pruebas de habilidad que requieran la vista y sufre un penalizador -8 a todas las tiradas de ataque. Mientras tanto, sus oponentes obtienen un bonificador +2 al atacarle.

**Derribado:** un personaje se considera *derribado* cuando es tumbado contra su voluntad. Se considera *desprevenido* y sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque. Esta condición se pierde cuando el personaje es atacado o realiza un Cambio de posición (*ver página 220*).

**Desconcertado (I-V):** el personaje sufre un penalizador -2 a todas las pruebas de habilidad por cada grado que posea. Un personaje pierde 1 grado de *desconcertado* al final de cada escena.

**Desprevenido:** el personaje pierde su bonificador de Destreza a la Defensa (si es positivo), así como todos los bonificadores de Esquiva a la Defensa. También puede ser objetivo de una variedad de efectos especiales, como daño de ataque furtivo. La condición de *desprevenido* se pierde cuando el personaje lleva a cabo una acción parcial o completa o si es atacado con éxito.

**Sangrando:** el personaje sufre 1 punto de daño atenuado al final de cada asalto. Si lleva a cabo 1 o más acciones durante el asalto, sufre 1d4 puntos de daño letal en su lugar. Esta condición se cura al final de la escena actual, pero puede ser eliminada antes con una prueba exitosa de Tratamiento (*ver página 78*).

**Enfermo:** el personaje sufre un penalizador -2 a todos los ataques y pruebas de habilidad así como a todas las tiradas de daño y salvaciones.

**Enfurecido:** el personaje no puede hacer pruebas de habilidad y ataca automáticamente al oponente consciente más cercano con su ataque más dañino. Si no hay oponentes lo bastante cerca como para atacar en el asalto actual, el personaje se enfrenta al objetivo más cercano, incluso si es un amigo. Una vez por asalto, el personaje puede realizar una prueba de Resolución (CD 20) para calmarse y perder esta condición; de otro modo, se desvanece al final de la escena actual. En cualquier caso, el personaje queda inconsciente inmediatamente después.





**Enmarañado:** el personaje sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque y un penalizador -4 a las pruebas de habilidades basadas en la Destreza. No puede Descansar ni Correr y su Velocidad baja hasta la mitad de lo normal (redondeando hacia abajo).

**Ensondado:** el personaje no puede oír nada y no puede hacer pruebas de habilidad que requieran escuchar.

**Estremecido (I-IV + especial):** el personaje no puede elegir 10 ni elegir 20. Además, sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque así como a las pruebas de habilidad basadas en Carisma y Sabiduría por cada grado que sufra. Si un personaje con *estremecido IV* queda *estremecido* de nuevo, en su lugar queda inconsciente. Un personaje pierde 1 grado de *estremecido* al final de cada escena.

**Fatigado (I-IV + especial):** el personaje no puede Correr. Además, su Velocidad se reduce en 5 pies y sus puntuaciones de Fuerza y Destreza se reducen cada una en 2 por cada grado que sufra. Si un personaje con *fatigado IV* vuelve a quedar *fatigado* de nuevo, queda inconsciente. Un personaje pierde 1 grado de *fatigado* al final de cada escena o por cada hora completa de sueño.

**Flanqueado:** un personaje se considera *flanqueado* cuando 2 oponentes se sitúan en lados directamente opuestos y adyacentes a él. Mientras esté *flanqueado* a un personaje, un oponente obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra él.

**Incorpóreo:** el personaje no puede ser herido por ataques físicos, pero sí se ve afectado por daño de fuerza y otros ataques no físicos de la forma normal. Puede pasar a través de objetos sólidos a voluntad, aunque campos de fuerza y otros efectos bloquean su movimiento. El personaje podría no flotar ni volar y debe aguantar la respiración cuando su boca y nariz estén bloqueadas. Si un personaje pierde esta condición mientras ocupa el mismo espacio que otro personaje u objeto, se funden y todas las criaturas vivas en la nueva masa mueren de forma inmediata.

**Indefenso:** un personaje se considera *indefenso* cuando es incapaz de defenderse de ninguna forma. Los ataques contra un personaje *indefenso* obtienen un bonificador +4. Además, el personaje puede ser el objetivo de una acción de Golpe de Gracia (ver página 219).

**Inmovilizado:** el personaje se considera *desprevenido* y no puede llevar a cabo acciones que no sean gratuitas excepto una prueba enfrentada de Atletismo para escapar de la presa. Un personaje que quede *inmovilizado* una segunda vez pierde esta condición y se considera *sujeto*.

**Invisible:** cuando el personaje se mueve al menos a 10 pies

de su posición inicial como su última acción durante un asalto, pasa a estar *oculto*.

**Obsesionado:** el personaje no puede atacar o realizar pruebas de habilidad y debe dedicar al menos 1 Acción Estándar de Movimiento por asalto a la fuente de su obsesión. Una vez por asalto, el personaje puede realizar una prueba de Resolución (CD 20) para recuperar la compostura y perder esta condición; de otro modo, se desvanece al final de la escena actual.

**Oculto:** un personaje se considera *oculto* de aquellos que no conocen su localización. No pueden atacarlo ni tampoco elegirlo como objetivo de pruebas de habilidad que requieran línea de visión. Además, cuando el personaje *oculto* ataque a uno de esos personajes a Alcance Cuerpo a Cuerpo, el objetivo se considera *flanqueado* (incluso si no lo está). Inmediatamente después de cualquier ataque, sin embargo, el personaje pierde esta condición.

**Paralizado:** el personaje se considera *desprevenido* y sólo puede llevar a cabo acciones que sean puramente mentales.

**Ralentizado:** el personaje sólo puede llevar a cabo 1 acción parcial durante cada asalto. Además, sufre un penalizador -1 con todas las tiradas de ataque y salvaciones de Reflejos, su Defensa se reduce en 1 y su Velocidad se reduce a la mitad de lo normal (redondeando hacia abajo).

**Sujeto:** el personaje se considera *desprevenido* y no puede realizar acciones excepto una prueba enfrentada de Atletismo para escapar de la sujeción (en cuyo caso el personaje quedaría *Inmovilizado*). Podrían atarlo con 1 acción gratuita y podría hablar sólo si el personaje que lo sujeta se lo permite. El personaje que lleva a cabo la sujeción puede usarlo como escudo humano, obteniendo 1/2 cobertura personal. Finalmente, cada oponente adyacente obtiene un bonificador +4 a sus ataques contra el personaje.

**Tumbado:** un personaje se considera *tumbado* cuando se encuentra intencionadamente tendido sobre el suelo. No puede realizar acciones de Movimiento que no sean Manejar objeto o Cambio de posición, aunque sigue obteniendo su paso adicional de 5 pies si no realiza acciones de Movimiento. El personaje obtiene un bonificador +2 a su Defensa contra ataques a distancia, pero sufre un penalizador -2 contra ataques cuerpo a cuerpo.

## REGLAS ESPECIALES DE COMBATE

Las siguientes secciones cubren las variadas partes de la



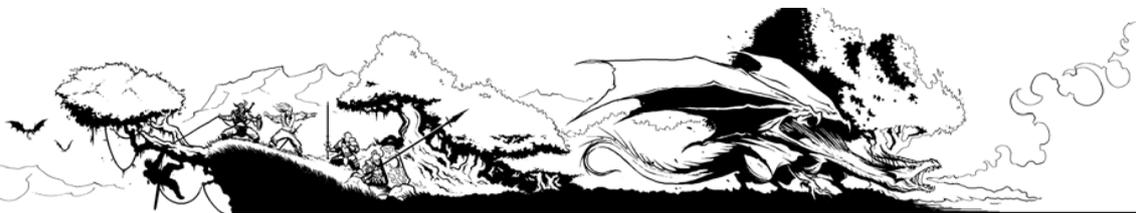


Tabla 5.2: Cobertura

Cobertura	Ejemplos	Bonif. de Defensa	Bonif. de Reflejos
Un cuarto (1/4)	Muro bajo que protege hasta las rodillas	+2	+1
La mitad (1/2)	Esquina que protege todo excepto la medio torso y cabeza; ventana que revela hasta la cintura	+4	+2
Tres cuartos (3/4)	Esquina o abertura estrecha que protege todo excepto parte de la cabeza	+6	+3
Total	Muro sólido que protege el cuerpo entero	Imposible	+4

ecuación del combate que no encajan bien dentro de las reglas básicas, compartimentadas para una fácil referencia y uso.

## ARMAS A UNA Y A DOS MANOS

En *Fantasy Craft*, todas las armas son a una o a dos manos. Un personaje puede sujetar un arma a una mano en cada mano, pero esto *no* le proporciona ataques adicionales. Cada vez que haga un ataque, puede usar el arma de cada una de las manos.

Un personaje de Tamaño Mediano o mayor puede usar un arma a dos manos con una mano, pero sufre un penalizador  $-4$  a su tirada de ataque. A la inversa, un personaje puede sujetar un arma a una mano con las dos manos, en cuyo caso su puntuación de Fuerza aumenta en 4 al determinar el daño.

Un personaje no puede preparar un arma cuyo Tamaño es mayor que el suyo propio.

## ASFIXIA

Un personaje puede aguantar la respiración durante un número de asaltos igual a su puntuación de Constitución. Al comienzo de cada asalto posterior, realiza una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1 por cada salvación anterior). Con un fallo, su vitalidad cae hasta 0 (si es un personaje especial) o queda inconsciente (si es un personaje estándar). Al comienzo de su Valor de Iniciativa durante el siguiente asalto, el personaje debe comenzar a respirar si es capaz. Si no puede, sus heridas caen hasta 0 (si es un personaje especial) y comienza a morir independientemente de su tipo.

## CAÍDAS

Normalmente, un personaje sufre 1d6 puntos de daño letal por cada 10 pies de caída (máximo 20d6) y queda automáticamente *derribado* cuando aterriza. Sin embargo, un personaje que caiga puede realizar una prueba de Acrobacias (CD 20) y con un éxito sólo sufrirá la mitad del daño (redondeando hacia abajo, mínimo 1 por cada 10 pies de caída).

La Reducción de Daño no tiene efecto sobre el daño de caída.

## CALOR Y FRÍO

La temperatura puede tener un impacto devastador sobre un personaje. El calor y el frío infligen daño atenuado contra el que la Reducción de Daño no tiene efecto. Generalmente, un personaje sufrirá daño debido a la temperatura de una de las siguientes dos formas.

o Cuando recibe un impacto de un efecto instantáneo (por ejemplo, el aliento hirviente de un monstruo, el cono de frío de un conjuro o el contacto con un líquido helado o hirviendo), un personaje sufre el daño atenuado inmediatamente.

o Cuando está expuesto a un calor o frío extremos (por ejemplo, una ventisca o una ola de calor), un personaje realiza una prueba de Supervivencia (CD 20). Con un éxito, sufre 1d6 puntos de daño atenuado cada cuatro horas; de otro modo, sufre 1d6 puntos de daño atenuado cada hora. El fuego se maneja con su propio tipo de daño (*ver página 210*).

## COBERTURA

Cuando la línea de visión de un personaje hasta un objetivo queda parcialmente bloqueada, ese objetivo obtiene beneficios de la cobertura. Toda cobertura se mide en cuartos (1/4 de cobertura, 1/2 de cobertura, 3/4 de cobertura y cobertura total) y ofrece un bonificador a la Defensa del objetivo contra ataques más allá de la cobertura, así como a las salvaciones de Reflejos que haga para evitar ataques y daño desde más allá de la cobertura, como se muestra en la Tabla 5.2: Cobertura (*ver página 215*).

En cualquier momento, un personaje puede beneficiarse sólo de la mejor de dos tipos de cobertura: **cobertura personal** (cobertura disponible en su casilla u obtenida mediante equipo u opciones de personaje) y **cobertura del entorno** (cobertura disponible gracias a obstáculos interpuestos). Estos valores de cobertura se suman para determinar al determinar la cobertura total del personaje contra ataques y daño.

*Ejemplo:* Brungil se esconde tras las ruinas del muro de una fortaleza (1/4 de cobertura) al otro lado de varios árboles grandes de un atacante (1/2 de cobertura). Se beneficia de 3/4 de cobertura contra ese atacante.

## COMBATE BAJO EL AGUA

Mientras está bajo el agua, un personaje que posea 4 rangos





o menos en Atletismo sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, salvaciones de Reflejos y pruebas de habilidad (excepto a las pruebas de Atletismo para nadar). Además, el incremento de explosión de cualquier explosivo que se active bajo el agua se dobla. Los nadadores no sufren estos penalizadores (ver página 227).

## DESVÍO

Cuando un personaje falla con un ataque o arma que esté sujeto a desvío (como un frasco de ácido arrojado), el disparo se desvía un número aleatorio de casillas de 5 pies desde su objetivo. El dado que se tira para determinar esta distancia se basa en el número de incrementos de distancia entre el personaje y su objetivo, como se muestra en la Tabla 5.3: Desvío (ver página 216). Para determinar la dirección del desvío, tira 1d8 y consulta el Diagrama de Desvío (ver página 216). Si este desvío hace que el disparo impacte contra algo más, el daño se aplica de la forma normal.

## EXPLOSIONES

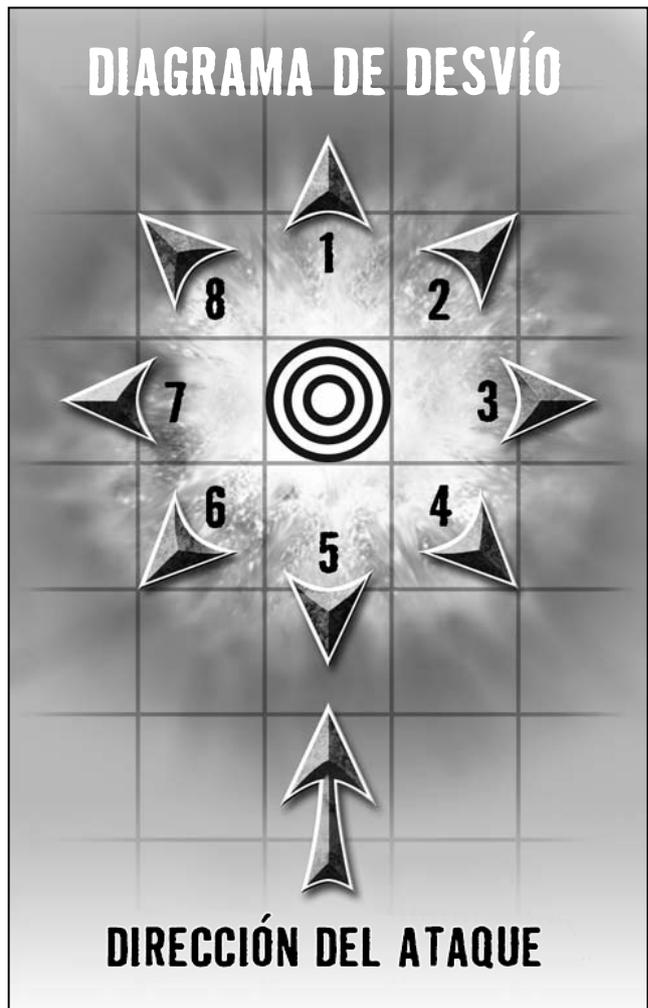
Algunos ataques afectan a todo lo que haya dentro de un área, disminuyendo su daño con la distancia. Este efecto es llamado “explosión”. Toda explosión tiene un área de efecto básica — un **incremento de explosión** — que se mide en casilla de 5 pies y una casilla central llamada **Zona Cero**, que es la casilla en la que el ataque de explosión toma tierra o desde el que erupciona (por ejemplo, el punto de impacto de una bomba). Todos y todo lo que haya en la Zona Cero recibe el daño completo de la explosión. Este daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) con cada incremento de explosión desde la Zona Cero, hasta que el daño quede por debajo de 1 punto, momento en el cual se reduce completamente.

Una explosión también puede adoptar la forma de un cono. El daño sigue disminuyendo con la distancia, aunque sólo en una dirección.

Para ejemplos de explosiones circulares y cónicas, ver más abajo.

## HAMBRE Y SED

Un personaje activo necesita 3 comidas corrientes cada día (ver página 165). Al comienzo del 4º y cada día posterior que un personaje pase sin su sustento mínimo, realiza una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1 por cada salvación anterior). Con un fallo, quedará *fatigado* y sufrirá 1d6 puntos de daño letal + 1d4 puntos



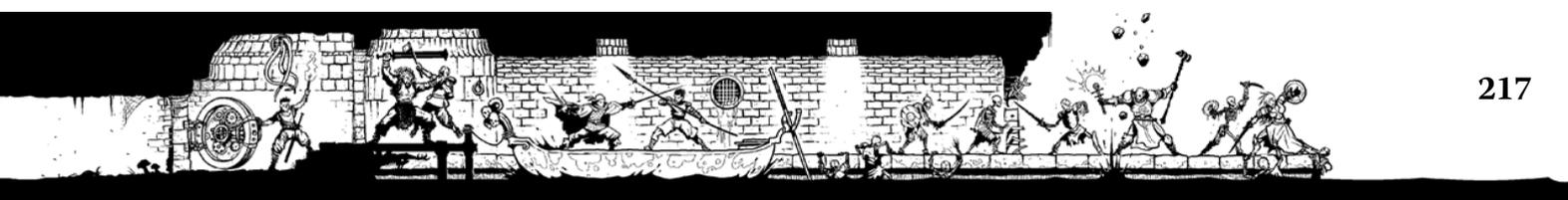
adicionales de daño letal por cada día que haya pasado sin comida. El personaje no puede perder la condición de *fatigado* hasta que consuma al menos el alimento necesario para 1 día.

De forma similar, un personaje activo necesita 1 cuarto de galón de fluidos al día o 2 cuartos por cada día expuesto a una temperatura por encima de los 90° F. Al comienzo de cada día que un personaje pasa sin estos fluidos mínimos, realiza una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1 por cada salvación anterior). Con un fallo quedará *fatigado* y sufrirá 1d6 puntos de daño letal + 1d4 puntos de daño letal adicionales por cada día que pase sin fluidos. El personaje no podrá perder la condición de *fatigado* hasta que beba al menos los fluidos necesarios para 1 día.

## PERSONAJES MONTADOS

Tabla 5.3: DESVÍO

Incrementos de distancia hasta el objetivo	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Distancia de desvío	1d2	1d4	1d6	1d8	1d10





El desarrollo de la caballería es una de las mayores innovaciones de la historia militar. La combinación de fuerza y velocidad de una montura entrenada con la astucia y el armamento de un jinete experimentado es una poderosa baza en cualquier campo de batalla, capaz de barrer sin dificultad a muchos otros combatientes. La guerra montada es similarmente devastadora en *Fantasy Craft* y en algunos aspectos incluso más, dadas las posibilidades de tener grifos, dragos y demás.

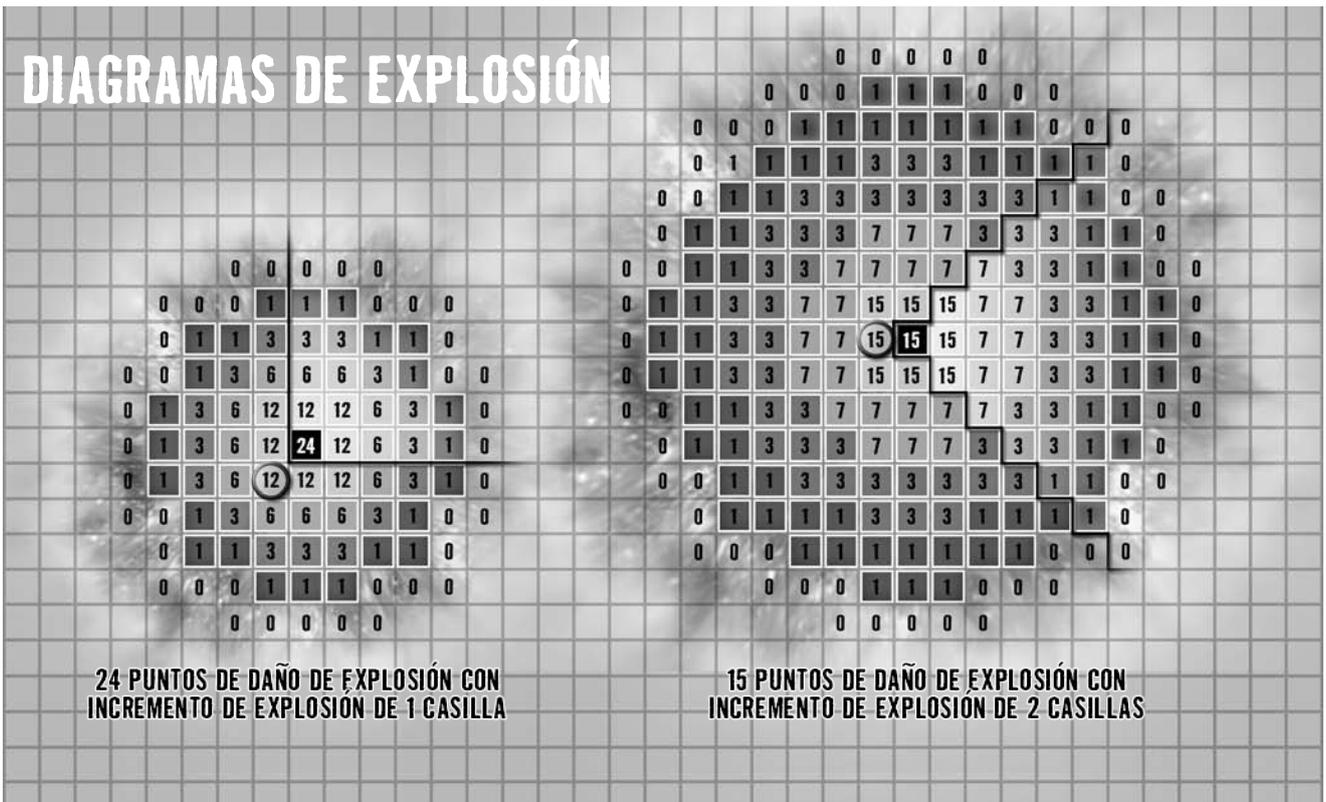
Durante el combate, un jinete y su montura se consideran un único "personaje montado". El tamaño de este personaje es igual al mayor de los dos (normalmente la montura) y se beneficia de todas las opciones de movimiento y valores de Velocidad de la montura. Usa el más bajo de los valores de Defensa, Iniciativa y bonificadores a los Tiros de Salvación de la pareja. El ataque del personaje montado y sus bonificadores a las habilidades vienen determinados por la mitad de la pareja que lleve a cabo cada acción. Cuando no esté claro si usar los atributos del jinete o de la montura, usa los de la montura.

Un personaje montado puede realizar 1 acción completa o 2

acciones parciales por asalto — la montura y el jinete *no* actúan de forma separada ni obtienen acciones adicionales. El personaje montado puede usar estas acciones para hacer cualquier cosa que uno de los dos sea capaz de hacer. Si sólo uno de los dos es un personaje especial, ese personaje toma todas las decisiones, pero si ambos son personajes estándar o especiales deben ponerse de acuerdo respecto a las acciones a realizar. Cuando una pareja de iguales no puede decidirse en una cantidad de tiempo razonable, vuelven a considerarse personajes separados (uno es pasajero del otro).

De forma similar, la capacidad de un personaje para soportar el daño no se combina — el daño se aplica de forma separada a los dos. Por defecto, cuando un personaje montado es impactado, el jinete decide si el año se le aplica a él o a la montura, aunque el atacante puede usar 2 dados de acción para decidirlo en su lugar.

Un personaje montado sufre un penalizador -2 a los ataques cuerpo a cuerpo y sin armas y un penalizador -4 a los ataques a distancia y Lanzamiento de conjuros.



Las casillas negras son la Zona Cero. Los efectos del cono se ilustran como áreas rellenas con líneas negras gruesas y las casillas marcadas con un círculo tras la Zona Cero indican la localización de los lanzadores cuando el efecto en forma de cono sea un conjuro.



Tabla 5.4: TAMAÑO

Tamaño	Defensa	Área	Objeto/Escenario de Ejemplo	Criatura de Ejemplo
Insignificante (I)	+16	32 por casilla	Anillo	Mosca
Minúsculo (Mi)	+8	16 por casilla	Vial	Gorrión
Diminuto (D)	+4	8 por casilla	Daga	Paloma
Menudo (Me)	+2	4 por casilla	Machete	Águila
Pequeño (P)	+1	2 por casilla	Espada larga	Trasgo
Mediano (M)	+0	1 casilla	Claymore	Humano
Grande (G)	-1	3 x 3 casillas	Ballista	Oso
Enorme (E)	-2	6 x 6 casillas	Trebuchet	Hidra
Gargantuesco (Gg)	-4	12 x 12 casillas	Torre de asedio	Dragón rojo anciano
Colosal (C)	-8	25 x 25 casillas	Galera	Kraken
Desmesurado (De)	-16	50 x 50 casillas	Fragata	Criatura Kaiju
Vasto (V)	-32	Más de 50 x 50 casillas	Mansión	Aún no descubierto

Finalmente, al luchar contra un personaje montado, un atacante puede usar una variante especial de la acción de Derribo (*ver página 221*). Con un éxito, el atacante encabrita a la montura, que derriba al jinete. Ambos personajes quedan *derribados* y el jinete se desplaza a cualquier área de 5 pies desocupada adyacente a la montura (a su elección). Este efecto reemplaza la acción estándar de Derribo. Recuerda que las acciones de Derribo se ven modificadas por el Tamaño relativo entre atacante y objetivo y que un personaje montado es a menudo el más grande de los dos.

La mayoría de estas reglas también se aplican cuando un personaje utiliza un vehículo, como un carruaje (*ver página 169*).

## SITUACIONES TERMINALES

Los personajes a veces se encuentran en un asombroso peligro. Caen desde alturas vertiginosas. Están en el centro de tormentas de fuego lanzadas por los dioses. Encuentran asesinos al lado de su cama por la mañana, con un cuchillo en sus cuellos. *Fantasy Craft* denomina las denomina “Situaciones Terminales”.

Sólo fuera del combate, el DJ puede declarar que cualquier situación de la que un personaje no puede escapar bajo un punto de vista lógico es una Situación Terminal (normalmente, la víctima debe estar *indefensa* para que esto ocurra). Hasta que la situación pase, cualquier oponente a alcance Cuerpo a cuerpo puede gastar 1 dado de acción para hacer que la víctima quede inconsciente o muera, según sea apropiado para las circunstancias concretas.

## TAMAÑO

Los perfiles físicos de personajes, escenografía, animales y objetos varía ampliamente, pero todo en el universo — incluyendo las armas — utiliza la misma escala de Tamaño, como se muestra en la Tabla 5.4: Tamaño (*ver página 217*). El Tamaño tiene un par de efectos mecánicos, como se indica a continuación.

**Área:** este es el espacio que un personaje u objeto ocupa,

presentado en casillas de 5 x 5 pies. Esto determina la máxima cantidad de personajes que pueden atacarlo (no más de uno por casilla adyacente). Las criaturas y objetos de Tamaño Grande o mayor poseen áreas únicas (un caballo típico posee un área de 1 x 2). Las áreas únicas se listan en los Capítulos 4 y 6 y pueden introducirse más con facilidad.

**Defensa:** este modificador se aplica a la Defensa de los personajes y objetos. No puede reducir la Defensa por debajo de 1.

## TIROS DE SALVACIÓN

La mayor parte del tiempo, cuando un personaje resiste un efecto, realiza un “tiro de salvación” o “salvación”. Hay tres tipos de salvaciones, cada una de las cuales posee sus propios bonificadores y usos (*ver página 61*).

Las salvaciones se llevan a cabo como indique el DJ o las reglas. Cuando una regla indica que hace falta una salvación, se proporciona la CD y otra información pertinente. Cuando el DJ la solicita, él determina la CD basada en las reglas relevantes o la dificultad para resistir el efecto, con 15 representando una salvación rutinaria y 40 representando una casi imposible.

El jugador tira 1d20 y suma su bonificador apropiado a la salvación para obtener un resultado del tiro de salvación. Si este iguala o excede la CD, el personaje resiste; de otro modo, sufre los efectos completos. En la mayoría de los casos, una salvación exitosa niega el efecto o lo reduce a la mitad, aunque son posibles muchos otros resultados, como se indica en la descripción de cada salvación o según decida el DJ.

Todos los tiros de salvación de Reflejos están sujetos a penalizadores a la Defensa por armadura (*ver página 173*).

## VENENO Y ENFERMEDAD

Pocas cosas pueden compararse con el horror de un asesino acechante al que no puedes ver y contra el que no puedes luchar, robándote la vida minuto a minuto. Es la peor pesadilla de todo aventurero: que su cuerpo se vuelva contra él, robándole la gloria



**Tabla 5.5: VISTA Y OÍDO**

Circunstancia	Incremento visual	Incremento auditivo	Defensa
<b>Luz ambiental</b>			
Ninguna (pitch black)	Baja hasta 0 pies	+0 pies	+8
Débil (luz de luna)	-40 pies	+0 pies	+4
Tenue (amanecer, anochecer o antorcha)	-20 pies	+0 pies	+2
Brillante (luz del día)	+0 pies	+0 pies	+0
Intensa (conjuro Brillo II)	+40 pies	+0 pies	-2
<b>Ruido ambiental</b>			
Ninguno (medianoche)	+0 pies	+20 pies	—
Débil (conversación cercana)	+0 pies	+0 pies	—
Moderado (taberna concurrida)	+0 pies	-10 pies	—
Fuerte (carreta pasando)	+0 pies	-20 pies	—
Extremo (campo de batalla)	+0 pies	-40 pies	—

para convertirlo en una débil cáscara marchita. Los venenos y la enfermedad pueden cambiar mundo, matar reyes y derribar naciones, pero también están entre las más peligrosas herramientas de la caja de para aventuras del DJ. La mayoría de los jugadores se resienten cuando están indefensos y aparte de la caza en busca de un antídoto, no hay mucho que un grupo pueda hacer para combatir el contagio. Los Directores de Juego deben tener cuidado de mantener los contagios mortales e incapacitantes en el trasfondo la mayor parte del tiempo, usándolo principalmente como ambientación. Cuando los efectos específicos deban determinarse, sin embargo, aquí están las reglas.

Los venenos y las enfermedades pueden ser inhalados, ingeridos, absorbidos a través de la piel o aplicados a armas. Cada uno tiene un Periodo de Incubación, durante el cual se extiende por el sistema del personaje. Después, al final de cada Periodo de Incubación posterior, realiza una salvación de Fortaleza (CD 12). Con un éxito, se ha librado del contagio completamente; de otro modo, sufre los efectos listados. Este proceso continúa hasta que el contagio se ha expulsado o muere. Los antídotos son específicos de cada tóxico y se extienden por el sistema durante un periodo de tiempo igual al Periodo de Incubación (durante el cual el personaje todavía tendría que hacer otra salvación de Fortaleza).

*Fantasy Craft* detalla venenos comunes en el Capítulo 4 (ver página 165) y enfermedades comunes en el Capítulo 7 (ver página 341).

## VISTA Y OÍDO

Un personaje puede ver hasta 10 incrementos de distancia visuales (cada uno igual a su puntuación de Sabiduría × 10 pies), oír hasta 10 incrementos de distancia auditiva (cada uno igual a su puntuación de Sabiduría × 5 pies) y oler hasta 10 incrementos de distancia de olfato (cada uno igual a su

puntuación de Sabiduría × 1 pie). Varias opciones de personaje y circunstancias modifican estos incrementos de distancia, como se muestra en la Tabla 5.5: Vista y Oído (ver página 218).

Si hay condiciones que reduzcan el incremento de distancia de visión a 0 pies o menos, el personaje queda *cegado* y si las condiciones reducen el incremento de distancia auditivo a 0 pies o menos, queda *ensordecido*. La visión y el oído también afectan a muchas pruebas de habilidad, incluyendo Disimular y Escabullirse (ver páginas 71 y 82, respectivamente). La luz ambiental también aplica modificadores a la Defensa, como se muestra en la Tabla 5.5.

# ACCIONES

Las acciones son la clave para elevar cualquier combate más allá de la suma de sus partes. Expanden el combate más allá de un simple aplastar o apuñalar y se aseguran de que todo el mundo pueda contribuir. Toda acción opera de una forma ligeramente diferente, pero todas son igualmente sencillas de usar. Tras la línea con el nombre de cada acción hay dos valores resaltados — el número de acciones gratuitas, parciales o completas requeridas y la categoría en la que entra la acción. Hay tres categorías Ataque, Iniciativa y Movimiento.

Un personaje puede llevar a cabo sólo 1 acción cada vez. Algunas acciones pueden realizarse fuera del combate, como se indica en sus descripciones y en cualquier otra parte de las reglas. El DJ también debería usarlas siempre que lo considere apropiado.

## ATAQUE ESTÁNDAR

### 1 Acción parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje realiza 1 ataque contra 1 objetivo.

## MOVIMIENTO ESTÁNDAR



### 1 Acción Parcial • Acción de Movimiento

El personaje se mueve hasta el valor de su Velocidad en pies.

## APUNTAR

### 1 Acción Parcial • Acción de Iniciativa

El personaje se toma un momento para ajustar su ataque contra un oponente. Mientras el objetivo no se mueva más de 5 pies en un asalto, el personaje obtiene un bonificador +1 a todas sus tiradas de Ataque Estándar contra él. Un personaje sólo puede apuntar a 1 objetivo a la vez.

## ANTICIPARSE

### 1 Acción Parcial • Acción de Iniciativa

El personaje trata de adivinar las próximas acciones de un oponente. Con un éxito en una prueba de Averiguar intenciones (CD 10 + el bonificador de ataque base del objetivo), el personaje obtiene un bonificador de esquiva a la Defensa contra los ataques del objetivo igual a su modificador de Sabiduría (mínimo +1). Este efecto dura 1 asalto completo. Un personaje sólo puede beneficiarse de una acción de Anticiparse a la vez.

## EMBESTIDA

### 1 Acción Completa • Acción de Ataque

El personaje trata de empujar a un oponente en línea recta. Se mueve su valor de Velocidad directamente hacia 1 oponente cuyo Tamaño puede ser de hasta 1 categoría mayor que el suyo propio. Cuando entra en la casilla del oponente, el personaje realiza una prueba enfrentada de Atletismo. Si el personaje que embiste va montado u operando un vehículo personal, utiliza la habilidad de Montar en su lugar. El combatiente de mayor tamaño obtiene un bonificador +4 a esta prueba por cada categoría de Tamaño de diferencia entre ambos.

Si el personaje que embiste pierde esta prueba enfrentada, se mueve hacia atrás 5 pies y queda *derribado*; de otro modo, su oponente es empujado directamente hacia atrás 5 pies por cada 4 puntos de diferencia entre los resultados, después de lo cual quedará *derribado*. Si su camino está obstruido, ocurre lo siguiente.

- Un personaje que obstruya el camino el paso realiza una prueba de Atletismo contra el resultado de Atletismo del personaje que embiste. Si gana, el movimiento finaliza y el personaje que embiste queda *derribado*; de otro modo, el personaje que obstruye el paso queda *derribado* en una casilla adyacente aleatoria (usa el Diagrama de Desvío) y la Embestida continúa adelante. Con cualquier resultado, todos los implicados sufren el daño sin armas del personaje que

embiste.

- Un objeto que obstruya el camino realiza una salvación contra Daño contra el resultado de Atletismo del personaje que embiste. Con un éxito, el movimiento termina y el personaje que embiste queda *derribado*; de otro modo, la Embestida golpea a través del objeto y continúa adelante. Con cualquier resultado, el personaje que embiste y su oponente sufren el daño sin armas del personaje que embiste.

## GOLPE DE GRACIA

### 1 Acción Completa • Acción de Ataque

El personaje se aprovecha de la vulnerabilidad de un oponente adyacente e *indefenso*. Puede dejar a su oponente inconsciente o infligir automáticamente 1 impacto crítico contra él sin un coste de dados de acción. Si elige la segunda opción y el oponente sobrevive, éste debe realizar además una salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño infligido) o morir.

## RETRASAR

### 1 Acción Gratuita • Acción de Iniciativa

El personaje espera para ver lo que hacen los otros combatientes reduciendo voluntariamente su Valor de Iniciativa en 1. Puede elegir esta acción un número de veces por asalto igual a su bonificador de Iniciativa + 10, en cuyo momento deberá actuar o dejar pasar su oportunidad de actuar durante el asalto actual. Una vez que el personaje actúe, su Valor de Iniciativa vuelve a su valor original al comienzo del asalto.

## DESARMAR

### 1 Acción Parcial • Acción de Ataque

El personaje trata de desarmar a un oponente. El oponente debe estar dentro del Alcance del personaje (si está desarmado o usando un arma cuerpo a cuerpo) o a Corta Distancia (si utiliza un arma a distancia). El personaje realiza una tirada enfrentada de Ataque Estándar. Si algún personaje está sujetando su arma con ambas manos, obtiene un bonificador adicional +4. Además, el personaje con el arma más grande obtiene un bonificador +4 por cada categoría de Tamaño de diferencia (el "arma" de un personaje sin armas es 2 categorías de Tamaño menor que él). Si el personaje gana, el oponente es desarmado y su arma cae en una casilla adyacente (según el Diagrama de Desvío); de otro modo, el personaje que intentó el desarme queda *desprevenido*.

## DISTRAER

### 1 Acción Parcial • Acción de Iniciativa





El personaje trata de atraer la atención del oponente, evitando que reaccione rápidamente. Realiza una prueba de Engañar (Des) enfrentada a la prueba de Averiguar Intenciones de su oponente. Si el personaje gana, el Valor de Iniciativa de su oponente se reduce en 2d6 sólo durante este asalto; de otro modo, el personaje que intenta la distracción queda *desprevenido*.

Un personaje sólo puede ser el objetivo de 1 acción de Distracer en cada asalto.

## FINTA

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje trata de engañar a un oponente adyacente con una acción falsa, dejándolo vulnerable contra otro distinto. Realiza una prueba de Prestidigitación enfrentada a la prueba de Advertir de su oponente. Si el personaje gana, su oponente queda *desprevenido*; de otro modo, el personaje que intenta la finta queda *desprevenido*.

Un personaje sólo puede ser el objetivo de una acción de Finta cada asalto.

## PRESA

### 1 Acción Completa ♦ Acción de Ataque sin armas/ Cuerpo a cuerpo con 1 Mano

El personaje trata de luchar contra un oponente cuyo Tamaño no puede ser mayor que 1 categoría más grande que el suyo. Avanza hasta la casilla del oponente y ambos realizan una prueba enfrentada de Atletismo. El personaje más grande obtiene un bonificador +4 por categoría de Tamaño de diferencia. Si el personaje gana, ambos combatientes permanecen en la casilla y el oponente queda *inmovilizado*; de otro modo, el personaje es empujado de vuelta a su casilla original y queda *desprevenido*.

Un personaje puede liberar a su oponente en cualquier momento como acción gratuita, pero hasta que lo haga, se considera *desprevenido*. Además, cualquier combatiente puede moverse a través de las casillas adyacentes sin restricción. Finalmente, la única acción no gratuita que cualquier participante en la presa puede llevar a cabo es una acción enfrentada completa de Atletismo, sujeta a los mismos modificadores que la prueba de presa inicial. El ganador de esta prueba puede sujetar al oponente o elegir 1 beneficio de la Presa (*ver a continuación*).

Hasta 2 personajes pueden apresar a un oponente más pequeño, hasta 4 personajes pueden apresar a un oponente del mismo tamaño y hasta 8 personajes pueden apresar a un objetivo más grande. En todos los casos, se utilizan las reglas para pruebas

cooperativas para determinar los resultados (*ver página 66*).

## BENEFICIOS DE LA PRESA

**Liberarse:** el ganador se libera o ayuda a otro personaje a liberarse. Si está *sujeto*, el personaje queda *inmovilizado*. Si está *inmovilizado*, el personaje sale de la presa y se mueve hasta una casilla adyacente desocupada (esta opción no está disponible si no hay casillas libres).

**Desarmar:** el ganador obliga a 1 oponente a soltar un arma en la casilla de la presa.

**Manejar objeto:** el ganador saca o manipula un arma a una mano o un objeto, soltando otro en la casilla de la presa otro objeto que estuviera sujetando. Este objeto puede provenir de su inventario o de otro personaje que participe en la presa siempre que sea accesible. Esta opción puede usarse para desabrochar la armadura de un personaje, reduciendo su RD a la mitad (redondeando hacia abajo) hasta que el oponente use una acción parcial fuera de la presa para volver a ajustarla.

**Herir:** el ganador inflige su daño sin armas o el daño de un arma a una mano que tenga sujeta contra 1 oponente que participe en la presa.

**Apresar a un segundo oponente (sólo inmovilizar):** el ganador desplaza la presa a una casilla adyacente e inicia una acción de Presa con un segundo oponente que esté allí. Un personaje sufre un penalizador -4 a todas las pruebas de Atletismo cuando apresara o inmoviliza a 2 oponentes y ningún personaje puede tratar de apresar a más de dos oponentes al mismo tiempo.

**Movimiento:** el ganador mueve la presa hasta una casilla adyacente (si está inmovilizando a un oponente) o se desplaza su valor de Velocidad (si está sujetando a un oponente).

**Clava chillona (sólo oponente sujeto):** el ganador agarra a un oponente apresado que sea más pequeño y lo utiliza para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. El oponente se trata como una clava de su Tamaño y con un impacto tanto el objetivo como el oponente apresado sufren el daño apropiado.

**Derribar:** el ganador queda *tumbado* y fuerza a un oponente apresado a quedar *derribado*.

**Lanzar:** el ganador arroja a un oponente apresado a una casilla adyacente desocupada, infligiendo su daño sin armas + una cantidad adicional de daño igual a su bonificador de Fuerza (mínimo +1). El oponente abandona la presa y queda *derribado*.

**Usar el arma del oponente (sólo sujeto):** el ganador usa un arma a una mano del oponente apresado para infligir daño a cualquier personaje que participe en la presa (que podría ser el





dueño del arma).

## MANEJAR OBJETO

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Movimiento

El personaje saca, desenfunda, agarra o manipula un arma u objeto (soltar un objeto es una acción gratuita).

## MONTAR/DESMONTAR

### Acción Completa ♦ Acción de Movimiento

El personaje asume el control de un vehículo o montura entrenada. Esto no requiere una prueba de habilidad si el personaje está adyacente al animal o vehículo; de otro modo, el personaje puede moverse hasta su valor de Velocidad para alcanzar al animal o vehículo (como parte de esta acción), pero en ese caso sólo puede montar o subir a bordo superando una prueba de Acrobacias (CD 15).

Cuando una montura es reacia, el personaje debe realizar una prueba de Presa. Si consigue un resultado de *inmovilizado* el personaje alcanza la montura y en ese momento la habilidad para la prueba enfrentada es Supervivencia. Si el personaje obtiene un resultado de *sujeto* la montura se calma lo suficiente como para que se pueda montar, aunque el DJ puede usar 1 dado de acción en cualquier momento para que la montura recuerde su molestia sobre este procedimiento y reanude la presa con la montura en un estado de *inmovilizado*. Mientras la montura se resista, se mueve y actúa según el criterio del DJ y puede llevar al personaje a través de zonas difíciles para tratar sacudírselo de encima.

## APORREAR

### 1 Acción Completa ♦ Acción de Ataque sin armas

El personaje intenta dejar a un oponente adyacente sin sentido. Realiza una tirada de Ataque Estándar contra el oponente y con un impacto inflige el triple de su daño sin armas como daño atenuado.

**Nota especial:** esta acción *nunca* puede infligir daño letal.

## PREPARARSE

### 1 Acción completa ♦ Acción de Iniciativa

El personaje prepara una acción parcial y un desencadenante que inicie la acción (por ejemplo, atacar al primer monstruo al otro lado de la puerta). Si el desencadenante es la acción de otro personaje, la acción preparada del personaje tiene lugar antes (por ejemplo, el personaje ataca al monstruo *mientras* atraviesa la puerta, no después). Si el desencadenante no tiene lugar en el asalto actual, el personaje pierde cualquier oportunidad de actuar y su acción Preparada y el desencadenante permanecen

activos hasta el comienzo de su Valor de Iniciativa durante el asalto siguiente.

## DESCANSAR

### 1 Asalto completo ♦ Acción de Iniciativa

El personaje se toma un respiro y posiblemente se vende algunas heridas menores. No puede estar sufriendo ninguna condición para llevar a cabo esta acción y pierde su oportunidad para actuar durante el asalto actual. A menos que sea el objetivo de uno o más ataques antes del comienzo de su Valor de Iniciativa durante el asalto siguiente, en este momento el personaje puede usar 1 dado de acción. Un personaje especial recupera 2 heridas y una cantidad de vitalidad igual al resultado del dado, mientras que un personaje estándar reduce su daño acumulado en una cantidad igual al resultado. Si el personaje es objetivo de cualquier ataque durante este periodo (aunque no le impacte), *no* podrá usar el dado y seguirá perdiendo su oportunidad de actuar.

Un personaje *sólo* puede usar 1 dado de acción para curarse por cada acción de Descansar sin interrupciones.

## CAMBIO DE POSICIÓN

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Movimiento

El personaje adopta una posición distinta. Se levanta o se queda *tumbado*, quedando *desprevenido* en el proceso.

## CORRER

### 1 Acción completa ♦ Acción de Movimiento

El personaje inicia un sprint total. Si lleva armadura completa, podrá moverse hasta 3x su Velocidad; de otro modo, podrá moverse hasta 4x su Velocidad. Un personaje sólo podrá Correr en línea recta y quedará *desprevenido* después de esta acción.

## PROVOCAR

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje trata de aguijonear a un oponente para que lo ataque. El oponente debe estar a Corta Distancia. El personaje hace una prueba enfrentada de Averiguar Intenciones. Si el personaje gana, el oponente deberá atacarle en su siguiente acción disponible (a menos que no pueda físicamente); de lo contrario, el oponente puede actuar libremente durante su siguiente acción, pero además obtiene un bonificador +1 a su siguiente ataque contra el personaje durante el combate actual.

## AMENAZAR

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje trata de humillar a un oponente que esté a





Corta Distancia. El personaje realiza una prueba de Intimidar enfrentada a la Resolución del oponente. Si el personaje gana, el oponente sufrirá 1d6 puntos de daño por estrés; de lo contrario, el oponente obtiene un bonificador +1 a su siguiente ataque contra el personaje durante el combate actual.

## FATIGAR

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje trata de forzar a un objetivo adyacente a ponerse a la defensiva. Él y su objetivo realizan una prueba enfrentada de Resolución. Si el personaje gana, el oponente sufre 1d6 puntos de daño atenuado; de otro modo, el personaje queda *desprevenido*.

## DEFENSA TOTAL

### 1 Acción completa ♦ Acción de Movimiento

El personaje se centra exclusivamente en defenderse. Puede realizar una acción de Movimiento Estándar y obtiene un bonificador +4 de esquivar a su Defensa durante 1 asalto completo.

## DERRIBAR

### 1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque

El personaje trata de derribar a un oponente adyacente cuyo Tamaño no puede ser mayor que una categoría más que él mismo. Los personajes realizan una prueba enfrentada de Acrobacias. El personaje más grande obtiene un bonificador +4 por cada categoría de Tamaño de diferencia. Si el personaje gana, el oponente queda *derribado*; de lo contrario, el personaje que intentó el derribo queda *desprevenido*.

## TRUCOS Y ACCIONES AVANZADAS

Mientras que las acciones estándar están disponibles para todo el mundo, las acciones *avanzadas* están reservadas para aquellos que prestan una atención especial a definir un estilo de combate personal. Permiten a los personajes dedicar su tiempo de entrenamiento que normalmente aumentaría su conocimiento sobre armas en un grupo de maniobras especializadas. La mayoría de estas maniobras funcionan como acciones, aunque varias también requieren que el personaje sea especialista con la categoría de armas para poder usarlas, como se indica en sus descripciones.

En este grupo también se incluyen los “trucos”, que son formas de modificar acciones para obtener varios resultados.

Puedes aplicar un único truco a cualquier acción indicada en la descripción del truco. *No* puedes aplicar más de un truco a una acción concreta.

Cada acción avanzada o truco cuesta una competencia con armas (*ver página 29*).

## APERTURA FORZADA

**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo (Especialista):** el personaje realiza un arriesgado ataque girando alrededor de un oponente y desorientándolo. Mientras ataque con un arma cuerpo a cuerpo a dos manos y no esté *desprevenido*, el personaje puede aumentar su rango de error en 2 para hacer que el objetivo quede *flanqueado* durante 1 asalto completo. Con un fallo, el personaje queda *desprevenido* al final de su Valor de Iniciativa actual.

## ATAQUE EN ESPIRAL

**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo:** el personaje ataca con velocidad abrumadora. Mientras ataca con dos o más armas cuerpo a cuerpo a una mano, el personaje puede aumentar su rango de error en 2 para hacer que el daño mínimo de sus ataques sea su modificador de Destreza (mínimo 1), incluso con un fallo.

El personaje puede realizar esta acción un número de veces por combate igual al número de Dotes de Combate Cuerpo a cuerpo que posea (mínimo 1).

## ATAQUE IMPLACABLE

**Truco de Ataque:** el personaje se centra completamente en un oponente, manteniendo la presión hasta que un ataque consiga entrar. Si el último ataque del personaje fue también contra el oponente actual y falló, obtiene un bonificador +2 con este ataque.

## ATAQUE SORPRESA

**Truco:** el personaje está lleno de sorpresas, recurriendo a técnicas cuando menos se lo esperan. Elige una de las siguientes acciones cuando obtengas este truco: Anticiparse, Embestida, Desarmar, Distraer, Finta, Presa, Aporrear, Provocar, Amenazar, Fatigar o Derribo. Una vez por asalto, cuando el personaje no haya llevado a cabo la acción elegida durante los últimos 3 asaltos, puede realizarla y ganar un bonificador +3 de moral con el primer ataque o prueba de habilidad que requiera.

**Especial:** este truco puede obtenerse varias veces, cada una para una acción distinta.

## ATAQUE TRIUNFAL





**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo:** sentir que el curso de la batalla se inclina a su favor da al personaje la voluntad de seguir luchando. Mientras esté atacando a un oponente especial, el personaje puede aumentar su rango de error en 3, recuperando 1d6 de vitalidad con un impacto. Con un fallo, el personaje queda *desprevenido* al final de su Valor de Iniciativa actual.

El personaje puede usar este truco un número de veces por combate igual al número de Dotes de Combate cuerpo a cuerpo que posea (mínimo 1).

## BLOQUEO CON ESCUDO

**Acción de Iniciativa:** el personaje usa su escudo para absorber lo que de otra forma sería un impacto sólido. Una vez por asalto, cuando el personaje haya preparado un escudo y no esté *desprevenido*, después de que sea impactado por un ataque sin armas o cuerpo a cuerpo pero antes de tirar el daño, puede realizar una salvación de Fortaleza (CD igual al resultado del ataque). Con un éxito, el daño del ataque baja hasta 0 (aunque cualquier efecto especial del ataque sigue activo). El personaje puede llevar a cabo esta acción un número de veces por combate igual al número de Dotes de Combate Cuerpo a cuerpo que posea (mínimo 1).

## CORTAFLECHAS

**Acción de Iniciativa (Especialista):** el personaje trata de "cortar un proyectil en el aire" en el instante antes de que le impacte. Mientras lleve un arma cuerpo a cuerpo, una vez por asalto después de que el personaje sea impactado por un ataque con arco o con arma arrojada pero antes de tirar el daño, puede realizar una salvación de Reflejos (CD igual al resultado del ataque). Con un éxito, el daño cae hasta 0 (aunque cualquier efecto especial del ataque sigue aplicándose). El personaje puede realizar esta acción un número de veces por combate igual al número de Dotes de Combate que posea (mínimo 1).

## DISPARO APUNTADO

**Truco de Ataque:** el personaje trata de encontrar una brecha en la armadura del objetivo. Sufre un penalizador -3 a la tirada de ataque si el objetivo lleva armadura parcial, un penalizador -6 si lleva armadura moderada o un penalizador -9 si lleva armadura completa. Con un impacto, el ataque ignora cualquier Reducción de Daño que proporcione la armadura del objetivo.

## DISPARO SOBRECOCEDOR

**Truco de Ataque a Distancia (Especialista):** los disparos

del personaje trastornan el valor de su objetivo. Con un impacto, además de sufrir el daño normal, el objetivo sufre un penalizador -2 de moral a todos los ataques que afecten al personaje. Estos efectos duran hasta que el objetivo ataque con éxito al personaje.

## DISPAROS CONTINUOS

**Truco de Ataque con Arco o con Arma arrojada**

**(Especialista):** el personaje aprovecha la familiaridad con su entorno su entorno para lanzar una andanada mortal. Si no se ha movido de su posición actual en los últimos 2 asaltos, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque con arco y armas arrojadas.

## EMPUJÓN

**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo o Sin armas**

**(Especialista):** el personaje usa el ímpetu de un ataque para empujar hacia atrás a su oponente. Con un impacto contra un objetivo del mismo o menor Tamaño, el personaje empuja al objetivo 5 pies hacia atrás. Puede seguirlo para permanecer adyacente al objetivo o quedarse en su localización actual.

## GOLPE BAJO

**Truco de Ataque:** el personaje trata de explotar una debilidad evidente del oponente. Elige uno de los atributos del oponente o su Velocidad y hace su tirada de ataque, sufriendo un penalizador -4. Con un impacto, el oponente sufre un penalizador -2 a todos los ataques y pruebas de habilidad que utilicen el atributo elegido, o un penalizador de -10 pies a su Velocidad, hasta el final de la escena. Con un fallo, el personaje queda *desprevenido*. Cada combatiente sólo puede sufrir un único Golpe bajo con éxito por escena.

## HERIDA SANGRANTE

**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo (Especialista):** el personaje hace un giro para provocar largo corte sangriento. Cuando realice un ataque, puede aumentar su rango de error en 1 y reducir su daño en 2 para dar a su arma la cualidad de *desangradora*.

## IMPACTO PROTECTOR

**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo (Especialista):** el personaje reclama su espacio, desafiando a cualquiera a echarlo de él. Después de uno o más impactos, el personaje obtiene un bonificador +2 de moral a las salvaciones de Fortaleza y Reflejos hasta que abandone su casilla actual.

## COMPROMETIDO





**Truco de Ataque Cuerpo a cuerpo o Sin armas (Especialista):** el personaje castiga a un oponente que lo ignore. Cuando un oponente esté adyacente al personaje durante al menos 1 asalto y no le haya atacado desde su último Valor de Iniciativa, el personaje puede hacer su tirada de daño dos veces y elegir el resultado que prefiera.

## PARADA

**Acción de Iniciativa (Especialista):** el personaje usa sus manos o arma para desviar un ataque que reciba. Una vez por asalto, cuando el personaje no esté *desprevenido*, después de que haya sido impactado por un ataque cuerpo a cuerpo o sin armas pero antes de que se tire el daño, puede realizar una salvación de Reflejos (CD igual al resultado del ataque). Con un éxito, el daño cae hasta 0 (aunque cualquier efecto especial del ataque se sigue aplicando). El personaje puede realizar esta acción un número de veces por combate igual al número de Dotes de Combate Cuerpo a cuerpo que posea (mínimo 1).

## SAL EN LA HERIDA

**Truco de Ataque (Especialista):** el personaje usa las heridas de un oponente contra él. Cuando ataque a un oponente que tenga la condición de *sangrando*, inflige 1d6 de daño

adicional.

## MAESTRO ENVENENADOR

**Truco de ataque:** las armas envenenadas son especialmente peligrosas en las manos del personaje. Cuando hace un ataque con la cualidad *venenoso*, puede aumentar su rango de error en 1 para rebajar el periodo inicial de incubación del tóxico hasta Instantáneo. Con un fallo, el personaje queda *desprevenido* al final de su Valor de Iniciativa Actual.

El personaje puede aplicar este truco un número de veces por combate igual al número de Dotes de ocultación que posea (mínimo 1).

## ACCIONES RESTRINGIDAS

Finalmente, las acciones restringidas están disponibles sólo mediante opciones de personaje y reglas específicas, como se indica que las líneas de acción resaltadas. Estas acciones incluyen poderosas aptitudes por Especie, beneficios de entrenamiento de clase especial y demás.

## ATAQUE DE MIRADA

**1 Acción Parcial ♦ Acción de Ataque a Distancia ♦ Acción de Ataque a distancia ♦ Requiere Ataque de mirada**

Los ataques de mirada se realizan con sólo un vistazo y tienen muchos efectos diferentes, desde petrificar a los objetivos hasta hacer que huyan aterrorizados. No requieren competencia ni equipo e ignoran los modificadores de Defensa y Tamaño. Los ataques de mirada sólo pueden hacerse a una distancia igual a la mitad de un incremento de distancia visual (redondeando hacia arriba) y fallan automáticamente contra objetivos *cegados*, *ocultos* e *invisibles*.

Finalmente, es posible un fallo crítico especial con cualquier ataque de mirada: si una superficie reflectante se coloca en la línea de visión del atacante cuando sufre un error, un oponente puede usar 4 dados de acción para hacer que el atacante vea su propio reflejo, sufriendo los efectos del ataque de mirada. Cuando el objetivo de un ataque de mirada lleva un escudo u otra superficie pulida reflectante, este coste se reduce a sólo 1 dado de acción.

Un personaje sólo puede hacer 1 ataque de mirada a la vez; cuando posea más de un ataque de mirada, elige uno cada vez que lleva a cabo esta acción.

## TRAGAR





### **Beneficio de la Presa ♦ Requiere Ataque natural de Tragar**

Con un éxito crítico durante una prueba de Presa de Atletismo, el personaje puede usar 1 beneficio de la presa para consumir a un objetivo de 2 o más categorías de Tamaño más pequeño que él, infligiendo el daño de su ataque natural de Tragar en el proceso. La presa finaliza y la víctima queda sujeta a la asfixia (*ver página 217*). La víctima no puede actuar excepto para hacer una prueba enfrentada de Atletismo o un ataque para escapar.

El personaje sufre un penalizador -2 a todos los ataques y pruebas de habilidad hasta que su nuevo bocado escape o expire (y deje de luchar). Si la víctima gana una prueba enfrentada para huir, sale por la garganta del personaje infligiendo su daño con o sin armas en el camino. Hasta entonces, sin embargo, sufre el daño de Tragar del personaje al final de cada asalto.

Un personaje digiere a un objetivo tragado cada 12 horas y no puede añadir una nueva comida antes de tiempo, aunque podría vomitar a una víctima anterior con una acción completa para poder disfrutar de un nuevo manjar.

## **PISOTEAR**

### **1 Acción Completa ♦ Acción de Ataque Sin armas ♦ Requiere Ataque natural de Pisotear**

El personaje se mueve hasta su valor de Velocidad a través de áreas ocupadas por objetivos que 2 o más categorías de Tamaño inferiores. No tiene que detenerse cuando se mueve a través de oponentes conscientes, aunque debe finalizar su movimiento en una zona desocupada. Al final del movimiento del personaje, realiza un único ataque de Pisotear y el resultado se compara con la Defensa de cada oponente arrollado durante el movimiento. El segundo oponente y posteriores obtienen un bonificador acumulativo de +2 a su Defensa contra este ataque (+2 para el segundo, +4 para el tercero, etc.). El daño se tira por separado para cada oponente impactado. Los objetivos impactados por este ataque también deben hacer una salvación de Fortaleza (CD igual al daño) o quedar *derribados*.

## **EXPULSAR**

### **1 Acción Completa ♦ Acción de Ataque ♦ Requiere Aptitud para Expulsar**

“Expulsar” es el proceso de reprender mediante la voluntad o espiritualmente a un objetivo, atacando su voluntad de luchar. Cada aptitud de expulsión sólo afecta a un Alineamiento o Tipo de PNJ (por ejemplo constructo, muerto viviente, etc.) y no tiene efecto sobre otros Alineamientos o Tipos.

Cuando un personaje usa una aptitud de Expulsar, cada PNJ

que cumpla los criterios y que se encuentre a 30 pies realiza una salvación de Voluntad (CD 10 + la mitad del bonificador de Resolución del personaje, redondeando hacia arriba). Los grupos sólo realizan una salvación por la unidad completa. Los personajes especiales pueden resistir parcialmente las acciones de Expulsar, obteniendo un bonificador +4 a su salvación.

Con un éxito, un objetivo debe alejarse del personaje por el camino más directo disponible hasta al menos 30 pies de distancia. Con un fallo, el objetivo queda *asustado* del personaje. Estos efectos duran un número de asaltos igual a 1d3 + el modificador de Carisma del personaje (mínimo 1).

## **VENDAVAL ALADO**

### **1 Acción Completa ♦ Acción de Ataque ♦ Requiere Velocidad de Vuelo con alas**

El personaje agita sus alas con fuerza, creando un vendaval momentáneo. Cada personaje de tamaño menor que se encuentre en un cono encarado en una dirección a elección del personaje y con una longitud igual a la velocidad de vuelo del personaje realiza una salvación de Reflejos (CD igual a la puntuación de Fuerza del personaje). Esta CD aumenta en 4 por cada categoría de Tamaño de diferencia. Con un éxito, el objetivo es empujado 1 casilla en dirección contraria al personaje. Con un fallo, el objetivo es empujado 1d4 casillas y queda *derribado*.

