

Combate

Sorpresa [Discreto←Atento]: Ataque gratuito al inicio del combate.

Ventaja: +2 a las tiradas del atributo relevante, +1D4 puntos de daño en ataque sorpresa, flanqueos, posición superior o enemigo tumbado (sólo en cuerpo a cuerpo).

Arma Larga: Un arma Larga permite hacer un Ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.

Iniciativa: Ágil ▶ Atento ▶ 1D20

Acción de movimiento

- ▶ **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga y tú no.
- ▶ **Flanqueo:** Flanquear a un enemigo que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado. Ambos aliados ganais una ventaja por flanqueo.
- ▶ **Moverse alrededor de un enemigo:** Pasar junto a un enemigo. El enemigo obtiene un ataque gratuito.
- ▶ **Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- ▶ **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- ▶ **Desenvainar/cambiar un arma:** desenvainar, envainar o cambiar un arma.
- ▶ **Levantarse:** Con un éxito en una tirada de [Ágil] es 1 acción, si fallas necesitas 2 acciones.
- ▶ **Beber o aplicar un elixir:** Sobre uno mismo o tu equipo.

Acción de combate

- ▶ **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- ▶ **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- ▶ **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- ▶ **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento. Ej. para moverse alrededor de un enemigo sin sufrir un Ataque gratuito.
- ▶ **Emplear un elixir:** Sobre un aliado o su equipo.

Daño: Daño del arma – protección de la armadura.

Incomodidad de la armadura: modifica la defensa, el sigilo y el uso de poderes místicos.

Umbral de dolor: Si el daño del atacante es igual o superior al Umbral de dolor del defensor. Decides si cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito.

Combate

Sorpresa [Discreto←Atento]: Ataque gratuito al inicio del combate.

Ventaja: +2 a las tiradas del atributo relevante, +1D4 puntos de daño en ataque sorpresa, flanqueos, posición superior o enemigo tumbado (sólo en cuerpo a cuerpo).

Arma Larga: Un arma Larga permite hacer un Ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.

Iniciativa: Ágil ▶ Atento ▶ 1D20

Acción de movimiento

- ▶ **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga y tú no.
- ▶ **Flanqueo:** Flanquear a un enemigo que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado. Ambos aliados ganais una ventaja por flanqueo.
- ▶ **Moverse alrededor de un enemigo:** Pasar junto a un enemigo. El enemigo obtiene un ataque gratuito.
- ▶ **Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- ▶ **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- ▶ **Desenvainar/cambiar un arma:** desenvainar, envainar o cambiar un arma.
- ▶ **Levantarse:** Con un éxito en una tirada de [Ágil] es 1 acción, si fallas necesitas 2 acciones.
- ▶ **Beber o aplicar un elixir:** Sobre uno mismo o tu equipo.

Acción de combate

- ▶ **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- ▶ **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- ▶ **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- ▶ **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento. Ej. para moverse alrededor de un enemigo sin sufrir un Ataque gratuito.
- ▶ **Emplear un elixir:** Sobre un aliado o su equipo.

Daño: Daño del arma – protección de la armadura.

Incomodidad de la armadura: modifica la defensa, el sigilo y el uso de poderes místicos.

Umbral de dolor: Si el daño del atacante es igual o superior al Umbral de dolor del defensor. Decides si cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito.

Combate

Sorpresa [Discreto←Atento]: Ataque gratuito al inicio del combate.

Ventaja: +2 a las tiradas del atributo relevante, +1D4 puntos de daño en ataque sorpresa, flanqueos, posición superior o enemigo tumbado (sólo en cuerpo a cuerpo).

Arma Larga: Un arma Larga permite hacer un Ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.

Iniciativa: Ágil ▶ Atento ▶ 1D20

Acción de movimiento

- ▶ **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga y tú no.
- ▶ **Flanqueo:** Flanquear a un enemigo que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado. Ambos aliados ganais una ventaja por flanqueo.
- ▶ **Moverse alrededor de un enemigo:** Pasar junto a un enemigo. El enemigo obtiene un ataque gratuito.
- ▶ **Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- ▶ **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- ▶ **Desenvainar/cambiar un arma:** desenvainar, envainar o cambiar un arma.
- ▶ **Levantarse:** Con un éxito en una tirada de [Ágil] es 1 acción, si fallas necesitas 2 acciones.
- ▶ **Beber o aplicar un elixir:** Sobre uno mismo o tu equipo.

Acción de combate

- ▶ **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- ▶ **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- ▶ **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- ▶ **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento. Ej. para moverse alrededor de un enemigo sin sufrir un Ataque gratuito.
- ▶ **Emplear un elixir:** Sobre un aliado o su equipo.

Daño: Daño del arma – protección de la armadura.

Incomodidad de la armadura: modifica la defensa, el sigilo y el uso de poderes místicos.

Umbral de dolor: Si el daño del atacante es igual o superior al Umbral de dolor del defensor. Decides si cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito.

Combate

Sorpresa [Discreto←Atento]: Ataque gratuito al inicio del combate.

Ventaja: +2 a las tiradas del atributo relevante, +1D4 puntos de daño en ataque sorpresa, flanqueos, posición superior o enemigo tumbado (sólo en cuerpo a cuerpo).

Arma Larga: Un arma Larga permite hacer un Ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.

Iniciativa: Ágil ▶ Atento ▶ 1D20

Acción de movimiento

- ▶ **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga y tú no.
- ▶ **Flanqueo:** Flanquear a un enemigo que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado. Ambos aliados ganais una ventaja por flanqueo.
- ▶ **Moverse alrededor de un enemigo:** Pasar junto a un enemigo. El enemigo obtiene un ataque gratuito.
- ▶ **Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- ▶ **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- ▶ **Desenvainar/cambiar un arma:** desenvainar, envainar o cambiar un arma.
- ▶ **Levantarse:** Con un éxito en una tirada de [Ágil] es 1 acción, si fallas necesitas 2 acciones.
- ▶ **Beber o aplicar un elixir:** Sobre uno mismo o tu equipo.

Acción de combate

- ▶ **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- ▶ **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- ▶ **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- ▶ **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento. Ej. para moverse alrededor de un enemigo sin sufrir un Ataque gratuito.
- ▶ **Emplear un elixir:** Sobre un aliado o su equipo.

Daño: Daño del arma – protección de la armadura.

Incomodidad de la armadura: modifica la defensa, el sigilo y el uso de poderes místicos.

Umbral de dolor: Si el daño del atacante es igual o superior al Umbral de dolor del defensor. Decides si cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito.

Combate

Maniobra

- ▶ **Apuntar con cuidado (arma a distancia):** Cuesta una acción de movimiento. Obtienes una segunda oportunidad para superar la prueba de ataque.
- ▶ **Carga:** La carga debe ser en línea recta hacia el objetivo, realizas un doble movimiento más una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si la prueba de ataque falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito.
- ▶ **Retrasar la iniciativa:** Eliges retrasar tu iniciativa durante el turno, para permitir que alguien más vaya primero.
- ▶ **Desarmar:** Golpeas el arma o escudo del enemigo [Diestro←Fuerte]. El ataque no inflige daño, y si la prueba falla: un Ataque gratuito del enemigo.
- ▶ **Defensa total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de defensa durante el turno. No podrás realizar ningún ataque.
- ▶ **Ataque total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todos los ataques cuerpo a cuerpo. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de Defensa durante el turno.
- ▶ **Sostener:** Atacas para evitar que el objetivo se mueva [Fuerte←Fuerte]. Con Robusto bonificador de 2/4/8. Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito. No puedes realizar ninguna otra acción mientras lo retienes.
- ▶ **Noquear:** Atacas desde una posición de Ventaja, con el objetivo de dejar inconsciente al objetivo. El ataque se realiza como de costumbre, pero en lugar de causar daño, lanza 1d12 contra el valor de daño; si el resultado es menor que el valor, el objetivo cae inconsciente. Si el ataque falla, pierdes la ventaja.
- ▶ **Envenenar un arma:** Con una prueba superada de Inteligente, puedes usar una acción de combate para aplicar veneno a tu arma. Si el resultado es 20 algo sale mal y te envenenas a ti mismo. El veneno es suficiente para un golpe, luego se debe aplicar una nueva dosis.
- ▶ **Hacer retroceder:** Tienes que comenzar tu turno con el empuje y consume dos acciones. Una prueba de ataque superada causa la mitad de daño pero empujará al objetivo hacia la mitad de un movimiento hacia atrás (cinco metros). Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito.
- ▶ **Placaje:** Atacas intentando derribar al objetivo [Fuerte←Fuerte]. El riesgo está en que tú también caes, ya sea un placaje exitoso o no; una prueba de Ágil te permite permanecer en pie. Con Robusto +2 por cada nivel adquirido.
- ▶ **Tomar la iniciativa:** Haces una prueba de Tenaz para obtener la iniciativa. Si tienes éxito, obtendrás un bono de +5 al decidir tu lugar en el orden de la iniciativa. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas superadas durante el turno, sin importar si la tirada de Tenaz fue un éxito o no.

Golpe crítico (1 al atacar): Haces +1D6 puntos de daño.

Pifia en ataque (20 al atacar): El enemigo gana un Ataque gratuito contra ti.

Defensa crítica (1 al tirar Defensa): Ganas un Ataque gratuito contra tu enemigo.

Pifia en Defensa (20 al tirar Defensa): El enemigo hace +3 puntos de daño.

Combate

Maniobra

- ▶ **Apuntar con cuidado (arma a distancia):** Cuesta una acción de movimiento. Obtienes una segunda oportunidad para superar la prueba de ataque.
- ▶ **Carga:** La carga debe ser en línea recta hacia el objetivo, realizas un doble movimiento más una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si la prueba de ataque falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito.
- ▶ **Retrasar la iniciativa:** Eliges retrasar tu iniciativa durante el turno, para permitir que alguien más vaya primero.
- ▶ **Desarmar:** Golpeas el arma o escudo del enemigo [Diestro←Fuerte]. El ataque no inflige daño, y si la prueba falla: un Ataque gratuito del enemigo.
- ▶ **Defensa total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de defensa durante el turno. No podrás realizar ningún ataque.
- ▶ **Ataque total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todos los ataques cuerpo a cuerpo. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de Defensa durante el turno.
- ▶ **Sostener:** Atacas para evitar que el objetivo se mueva [Fuerte←Fuerte]. Con Robusto bonificador de 2/4/8. Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito. No puedes realizar ninguna otra acción mientras lo retienes.
- ▶ **Noquear:** Atacas desde una posición de Ventaja, con el objetivo de dejar inconsciente al objetivo. El ataque se realiza como de costumbre, pero en lugar de causar daño, lanza 1d12 contra el valor de daño; si el resultado es menor que el valor, el objetivo cae inconsciente. Si el ataque falla, pierdes la ventaja.
- ▶ **Envenenar un arma:** Con una prueba superada de Inteligente, puedes usar una acción de combate para aplicar veneno a tu arma. Si el resultado es 20 algo sale mal y te envenenas a ti mismo. El veneno es suficiente para un golpe, luego se debe aplicar una nueva dosis.
- ▶ **Hacer retroceder:** Tienes que comenzar tu turno con el empuje y consume dos acciones. Una prueba de ataque superada causa la mitad de daño pero empujará al objetivo hacia la mitad de un movimiento hacia atrás (cinco metros). Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito.
- ▶ **Placaje:** Atacas intentando derribar al objetivo [Fuerte←Fuerte]. El riesgo está en que tú también caes, ya sea un placaje exitoso o no; una prueba de Ágil te permite permanecer en pie. Con Robusto +2 por cada nivel adquirido.
- ▶ **Tomar la iniciativa:** Haces una prueba de Tenaz para obtener la iniciativa. Si tienes éxito, obtendrás un bono de +5 al decidir tu lugar en el orden de la iniciativa. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas superadas durante el turno, sin importar si la tirada de Tenaz fue un éxito o no.

Golpe crítico (1 al atacar): Haces +1D6 puntos de daño.

Pifia en ataque (20 al atacar): El enemigo gana un Ataque gratuito contra ti.

Defensa crítica (1 al tirar Defensa): Ganas un Ataque gratuito contra tu enemigo.

Pifia en Defensa (20 al tirar Defensa): El enemigo hace +3 puntos de daño.

Combate

Maniobra

- ▶ **Apuntar con cuidado (arma a distancia):** Cuesta una acción de movimiento. Obtienes una segunda oportunidad para superar la prueba de ataque.
- ▶ **Carga:** La carga debe ser en línea recta hacia el objetivo, realizas un doble movimiento más una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si la prueba de ataque falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito.
- ▶ **Retrasar la iniciativa:** Eliges retrasar tu iniciativa durante el turno, para permitir que alguien más vaya primero.
- ▶ **Desarmar:** Golpeas el arma o escudo del enemigo [Diestro←Fuerte]. El ataque no inflige daño, y si la prueba falla: un Ataque gratuito del enemigo.
- ▶ **Defensa total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de defensa durante el turno. No podrás realizar ningún ataque.
- ▶ **Ataque total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todos los ataques cuerpo a cuerpo. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de Defensa durante el turno.
- ▶ **Sostener:** Atacas para evitar que el objetivo se mueva [Fuerte←Fuerte]. Con Robusto bonificador de 2/4/8. Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito. No puedes realizar ninguna otra acción mientras lo retienes.
- ▶ **Noquear:** Atacas desde una posición de Ventaja, con el objetivo de dejar inconsciente al objetivo. El ataque se realiza como de costumbre, pero en lugar de causar daño, lanza 1d12 contra el valor de daño; si el resultado es menor que el valor, el objetivo cae inconsciente. Si el ataque falla, pierdes la ventaja.
- ▶ **Envenenar un arma:** Con una prueba superada de Inteligente, puedes usar una acción de combate para aplicar veneno a tu arma. Si el resultado es 20 algo sale mal y te envenenas a ti mismo. El veneno es suficiente para un golpe, luego se debe aplicar una nueva dosis.
- ▶ **Hacer retroceder:** Tienes que comenzar tu turno con el empuje y consume dos acciones. Una prueba de ataque superada causa la mitad de daño pero empujará al objetivo hacia la mitad de un movimiento hacia atrás (cinco metros). Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito.
- ▶ **Placaje:** Atacas intentando derribar al objetivo [Fuerte←Fuerte]. El riesgo está en que tú también caes, ya sea un placaje exitoso o no; una prueba de Ágil te permite permanecer en pie. Con Robusto +2 por cada nivel adquirido.
- ▶ **Tomar la iniciativa:** Haces una prueba de Tenaz para obtener la iniciativa. Si tienes éxito, obtendrás un bono de +5 al decidir tu lugar en el orden de la iniciativa. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas superadas durante el turno, sin importar si la tirada de Tenaz fue un éxito o no.

Golpe crítico (1 al atacar): Haces +1D6 puntos de daño.

Pifia en ataque (20 al atacar): El enemigo gana un Ataque gratuito contra ti.

Defensa crítica (1 al tirar Defensa): Ganas un Ataque gratuito contra tu enemigo.

Pifia en Defensa (20 al tirar Defensa): El enemigo hace +3 puntos de daño.

Combate

Maniobra

- ▶ **Apuntar con cuidado (arma a distancia):** Cuesta una acción de movimiento. Obtienes una segunda oportunidad para superar la prueba de ataque.
- ▶ **Carga:** La carga debe ser en línea recta hacia el objetivo, realizas un doble movimiento más una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si la prueba de ataque falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito.
- ▶ **Retrasar la iniciativa:** Eliges retrasar tu iniciativa durante el turno, para permitir que alguien más vaya primero.
- ▶ **Desarmar:** Golpeas el arma o escudo del enemigo [Diestro←Fuerte]. El ataque no inflige daño, y si la prueba falla: un Ataque gratuito del enemigo.
- ▶ **Defensa total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de defensa durante el turno. No podrás realizar ningún ataque.
- ▶ **Ataque total:** Tienes una segunda oportunidad para superar todos los ataques cuerpo a cuerpo. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de Defensa durante el turno.
- ▶ **Sostener:** Atacas para evitar que el objetivo se mueva [Fuerte←Fuerte]. Con Robusto bonificador de 2/4/8. Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito. No puedes realizar ninguna otra acción mientras lo retienes.
- ▶ **Noquear:** Atacas desde una posición de Ventaja, con el objetivo de dejar inconsciente al objetivo. El ataque se realiza como de costumbre, pero en lugar de causar daño, lanza 1d12 contra el valor de daño; si el resultado es menor que el valor, el objetivo cae inconsciente. Si el ataque falla, pierdes la ventaja.
- ▶ **Envenenar un arma:** Con una prueba superada de Inteligente, puedes usar una acción de combate para aplicar veneno a tu arma. Si el resultado es 20 algo sale mal y te envenenas a ti mismo. El veneno es suficiente para un golpe, luego se debe aplicar una nueva dosis.
- ▶ **Hacer retroceder:** Tienes que comenzar tu turno con el empuje y consume dos acciones. Una prueba de ataque superada causa la mitad de daño pero empujará al objetivo hacia la mitad de un movimiento hacia atrás (cinco metros). Si la prueba falla, el objetivo realiza un Ataque gratuito.
- ▶ **Placaje:** Atacas intentando derribar al objetivo [Fuerte←Fuerte]. El riesgo está en que tú también caes, ya sea un placaje exitoso o no; una prueba de Ágil te permite permanecer en pie. Con Robusto +2 por cada nivel adquirido.
- ▶ **Tomar la iniciativa:** Haces una prueba de Tenaz para obtener la iniciativa. Si tienes éxito, obtendrás un bono de +5 al decidir tu lugar en el orden de la iniciativa. Tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas superadas durante el turno, sin importar si la tirada de Tenaz fue un éxito o no.

Golpe crítico (1 al atacar): Haces +1D6 puntos de daño.

Pifia en ataque (20 al atacar): El enemigo gana un Ataque gratuito contra ti.

Defensa crítica (1 al tirar Defensa): Ganas un Ataque gratuito contra tu enemigo.

Pifia en Defensa (20 al tirar Defensa): El enemigo hace +3 puntos de daño.