Enfoque de Defensa y Maniobra

Cuando defiendes y maniobras, te proteges a ti mismo o a los demás, centrándote en el entorno y en las ventajas que puedes crear o las desventajas que puedes infligir. Cambias tu posición, tal vez intentas escapar, tal vez te elevas a un terreno más alto. No atacas directamente, pero haces todo lo posible por bloquear los golpes del enemigo. Este enfoque no es tan agresivo como el de avanzar y atacar, pero tampoco es tan distante como el de evadir y observar. Es un enfoque sólido, resistente y táctico. Las técnicas básicas para este enfoque son las siguientes:

**Preparado**

| Marca 1 de fatiga para prepararte a ti mismo o a tu entorno, asignando o eliminando un estado apropiado a los personajes cercanos o a ti mismo. |
| --- |

Cuando utilizas Preparado, te preparas a ti mismo o a los demás, tal y como desees.

Quizás extiendas una capa de hielo sobre el suelo, dejando a los demás personajes en estado de Impedido. Quizás crees tus propias armas de hielo, dejándote a ti mismo en estado de Preparado. Puedes afectar a un grupo de enemigos o a un grupo de aliados, siempre y cuando lo que hagas tenga sentido. Piensa en Preparado como inclinar la balanza a tu favor, pero sin acciones abiertas, hostiles o agresivas. Si prendes fuego a tus enemigos, no estás usando Preparado, probablemente estés usando Golpear o Obstaculizar. Sin embargo, si estás creando una línea de fuego entre tú y ellos, eso es definitivamente Preparado.

El estado que infliges con Preparado lo determina en última instancia el DJ, así que asegúrate de tener claras tus acciones en la ficción cuando uses Preparado. Del mismo modo, que puedas eliminar otro estado (por ejemplo, derretir el hielo y eliminar Impedido) también depende de tus habilidades y entrenamiento.

No hay una regla fija sobre qué acciones en la ficción conducen a efectos de estado específicos. Obviamente, un Maestro Fuego puede derretir el hielo con fuego, pero si un Maestro Tierra mueve una roca grande y plana al centro de la capa de hielo, entonces tal vez eso elimine Impedido de cualquier PC que logre usar Aprovechar una posición y moverse a esa roca.

**Represalia**

| Prepárate para sus golpes. Cada vez que un enemigo te inflija fatiga, una condición o te desequilibre en este intercambio, inflígele 1 punto de fatiga a ese enemigo. |
| --- |

Cuando usas Represalia, haces que tu oponente se esfuerce, cansándolo con contraataques o obligándolo a golpear más fuerte para romper tus defensas. Para golpearte, tu oponente tiene que pagar un coste más alto: ¡le infliges 1 punto de fatiga cada vez que te inflige fatiga, una condición o te desequilibra! Por supuesto, si tu oponente te golpea pero no te causa ningún daño por cualquier motivo, entonces no le infliges ninguna fatiga.

Si tu oponente te inflige 2 puntos de fatiga, solo le infliges 1 punto de fatiga a cambio. Del mismo modo, cuando tu oponente te inflige dos condiciones, solo le infliges 1 punto de fatiga a cambio. Sin embargo, si te inflige una condición en dos ocasiones distintas, por ejemplo, con dos técnicas diferentes, le infliges 1 punto de fatiga por cada una, lo que suma un total de 2 puntos de fatiga. La clave es pensar en ello en términos de cada golpe significativo que te asesta; solo infliges 1 punto de fatiga a cambio cada vez que te asesta un golpe significativo, lo que representa el coste adicional que le impones cada vez que te da un golpe real.

**Tomar una posición**

| Muévete a una nueva ubicación. Entra o sal de combate con un enemigo, supera un estado negativo o un peligro, establece una posición ventajosa o escapa de la escena. Cualquier enemigo que esté en combate contigo puede marcar 1 punto de fatiga para bloquear esta técnica. |
| --- |

Cuando usas Tomar una posición, te mueves por el campo de batalla, tratando de alcanzar un lugar concreto de tu elección. En cada intercambio, se entiende que los combatientes se mueven en mayor o menor medida. Sin embargo, «Tomar posición» se utiliza para movimientos específicos hacia un objetivo o meta concretos, no solo para el movimiento generalizado del combate. Así que si quieres ir a un lugar concreto, o si quieres lanzarte a la batalla contra un nuevo enemigo, o si quieres huir de tu oponente actual... todo eso es Tomar una posición.

Tomar una posición también es una forma estupenda de eliminar estados negativos que dependen de tu ubicación actual. Si estás Impedido porque estás con el agua hasta las rodillas, ¡puedes usar Tomar una posición para salir de ahí! En casos más raros, Tomar una posición puede otorgarte un estado positivo, probablemente Favorecido, si ocupas una posición especialmente beneficiosa en el campo de batalla.

Si intentas escapar de la escena, eso solo ocurre al final del intercambio, pero mientras no te detengan, ¡te habrás ido!

Recuerda, sin embargo, que esto es para escapar de la escena: si quieres acechar en los márgenes de la lucha y poder volver a entrar más tarde, es mejor que utilices Tomar una posición dentro o alrededor de la lucha, en lugar de intentar escapar por completo. Si intentas escapar, pero un enemigo consigue infligirte suficiente fatiga o condiciones como para eliminarte, por ejemplo, con Golpear mientras huyes, entonces quedas eliminado y escapas. Terminas indefenso y a merced de cualquier movimiento que el DJ quiera hacer... pero no se te ha impedido escapar, ¡así que consigues alejarte con éxito de la pelea! El DJ no debería actuar para capturarte inmediatamente con los enemigos de los que acabas de escapar... pero podrías haber escapado sin pensar a una cueva y despertarte para encontrarte con un oso ornitorrinco volviendo a casa.

Cualquier enemigo que esté luchando contigo puede marcar 1 de fatiga para impedir que ocupes tu nueva posición. Esto representa que tus oponentes gastan su propia energía para mantenerte a raya, impidiéndote tomar esa posición elevada, manteniéndote en el agua o impidiendo tu huida. Basta con que un solo enemigo marque 1 punto de fatiga para impedir que ocupes una posición superior o escapes... pero recuerda, intentar que tus enemigos se cansen deteniendo tus movimientos por el campo puede ser una estrategia que valga la pena.

Enfoque de Avance y Ataque

Cuando avanzas y atacas, entras en combate directo con tus enemigos, persiguiéndolos agresivamente y lanzándoles innumerables golpes. Se trata de un enfoque muy agresivo, en el que no te quedas atrás esperando a que el enemigo venga a ti, sino que vas a por él con fuerza. También puedes gastar energía atacando el entorno para remodelarlo de alguna manera que te beneficie, pero sigue estando enmarcado por la agresividad, el avance, el movimiento hacia adelante: no cambias cuidadosamente el terreno, ¡lo rompes con fuerza! Las técnicas básicas para este enfoque son las siguientes:

**Golpear**

| Golpea a un enemigo que esté a tu alcance, obligándole a marcar 2 puntos de fatiga, marcar una condición o cambiar su equilibrio, a su elección. Marca 1 punto de fatiga para optar por golpearle con tus golpes, obligándole a marcar 2 puntos de fatiga, o golpearle en su punto débil, infligiéndole una condición. |
| --- |

Cuando usas Golpear, te concentras en asestar golpes fuertes a tu oponente. Si eliges el enfoque de avanzar y atacar en general, probablemente estarás lanzando ataques hacia tu enemigo, pero si eliges Golpear, realmente te estás comprometiendo a asestar esos golpes.

Tu Golpe debe ser contra un enemigo con el que estés enfrentado, al alcance de tus habilidades y entrenamiento. Si solo quieres usar Golpe sin coste adicional para ti, puedes dejar que tu enemigo decida cómo absorber el golpe: él elige si marca 2 de fatiga, marca una condición o desplaza su equilibrio fuera del centro. Sea cual sea su elección, debe explicar un poco cómo recibió tu golpe y cómo encaja. Si marca 2 puntos de fatiga, tal vez haya realizado un bloqueo agotador; si marca una condición, tal vez hayas conseguido golpearlo y eso lo haya enfurecido (o asustado, o lo haya hecho sentir inseguro, etc.). Si cambia el equilibrio, tal vez haya evitado lo peor de tus golpes, pero al final del intercambio, se reafirma, redobla sus creencias y su deseo de luchar.

Sin embargo, si quieres controlar cómo tu oponente absorbe tu golpe, puedes marcar 1 punto de fatiga para esforzarte más y golpearlo con fuerza (inflándole 2 puntos de fatiga) o golpearlo donde es débil (inflándole una condición). No puedes obligarlo a cambiar su equilibrio de esta manera.

**Presión**

Avance y ataque

| Impresiona o intimida a un enemigo. Elige un enfoque: tu enemigo no podrá elegir ese enfoque en el siguiente intercambio. |
| --- |

Cuando utilizas Presión contra un enemigo, lo mantienes a raya, limitando sus opciones para el siguiente intercambio. Impresionas o intimidas a tu enemigo con cualquier cosa que hagas, aportando un componente emocional a tus acciones físicas: describe exactamente cómo presionas a tu enemigo y cómo eso le priva de la oportunidad de utilizar ese enfoque.

Si acorralas a tu enemigo en una esquina, con la espalda contra la pared, tal vez le estés impidiendo evadir y observar: ¡no puede mantener la distancia cuando está a quemarropa contra una pared!

Si lo mantienes en constante movimiento, sin poder encontrar su equilibrio, tal vez le estés impidiendo avanzar y atacar: ¡no puede contraatacar!

Si le asestas golpes fuertes, de modo que apenas pueda mantener la guardia, tal vez le estés impidiendo defenderse y maniobrar: ¡no puede bloquear lo suficientemente rápido, por lo que se ve obligado a atacar o evadir!

Si varios aliados utilizan Presión contra el mismo objetivo, pueden limitar en gran medida las opciones del enemigo. Pero recuerda, todo lo que hagas tiene que tener sentido: no es imposible, pero es muy difícil que se dé una situación en la que tres aliados coordinados puedan eliminar todas las posibilidades de ataque de un enemigo. El DJ es quien decide en última instancia si el uso de Presión tiene sentido o no.

**Aplastar**

| Marca 1 de fatiga para destruir o desestabilizar algo en el entorno, posiblemente infligiendo o superando un estado positivo o negativo ficticio apropiado. |
| --- |

Cuando usas Aplastar, rompes, destrozas, destruyes o desestabilizas el entorno de alguna manera. Tal vez uses un corte afilado de agua para cortar la cuerda que sostiene una luz en lo alto, uses el control de la tierra para arrancar toda una pared o uses una cuidadosa ráfaga de viento para arrancar las hojas de un árbol. Aplastar es una forma estupenda de afectar directamente al entorno, pero siempre lo hace de forma destructiva, no añadiendo al entorno, sino eliminándolo o demoliéndolo.

Aplastar puede eliminar fácilmente los estados: si un enemigo tiene el estado Favorecido porque está rodeado de piedras antiguas, aplastar esas piedras elimina ese estado. Del mismo modo, si sufres el estado Impedido porque el humo está llenando la habitación a tu alrededor, romper una pared y dejar entrar aire fresco puede eliminar ese estado. Incluso puedes infligir un estado a alguien usando Aplastar: derribar un árbol sobre un enemigo podría infligirle el estado Atrapado, a menos que se aleje rápidamente, por ejemplo. Asegúrate de describir qué es lo que estás atacando y cómo, para que el DJ pueda decidir qué estados se eliminan o se infligen.

Sin embargo, incluso si no infliges un estado, ten en cuenta que Golpear sigue cambiando el campo de batalla. Destruir la presa y enviar agua en cascada sobre los incendios de la zona sigue apagando esos incendios, independientemente de si alguien sufre un estado o no.

Enfoque Evadir y observar

Cuando evades y observas, mantienes la distancia, sin huir de tu enemigo, pero evitando que se acerque lo suficiente como para asestar golpes importantes. Bailas y esquivas, evitando más que bloqueando, tratando de tener una mejor percepción de tu enemigo y tu entorno. En lugar de concentrarte intensamente en tus enemigos, observas la situación y posiblemente formulas una mejor estrategia.

Ten en cuenta que cuando eliges evadir y observar como enfoque, eliminas inmediatamente 1 punto de fatiga. Si no tienes ningún punto de fatiga marcado, no obtienes este beneficio. Esto representa cómo, fundamentalmente, das un paso atrás, te calmas un poco y te vuelves a concentrar cada vez que eliges este enfoque. Las técnicas básicas para este enfoque son las siguientes:

**Prueba de Equilibrio**

| Marca 1 de fatiga para desafiar el equilibrio de un enemigo comprometido. Pregúntale cuál es su principio; debe responder con sinceridad. Si ya conoces su principio, desvía su equilibrio del centro cuestionando o desafiando sus creencias o perspectiva. Cuando utilizas la prueba de equilibrio, observas a tu enemigo, observas cómo responde a tus movimientos, ves cómo se suman las técnicas y acciones que utiliza... y también hablas con él. |
| --- |

La prueba de equilibrio es una técnica estupenda para hablar con tu enemigo en medio de un intercambio, ya sea para burlarte de él, interrogarlo, negociar con él... cualquier tipo de palabras diseñadas para llegar a él y empujarlo a revelar algo sobre sí mismo o a remodelarse.

Cuando «preguntas cuál es su principio», esto es tanto dentro como fuera de la ficción. Tú preguntas y ellos deben responder al nivel de los jugadores en la mesa, pero en la lucha real, podrías estar preguntando: «¿Qué te importa? ¿Qué te impulsa a luchar así?». Incluso si intentan ocultarlo o evadirte en la ficción, su jugador (el DJ para todos los PNJ) debe responder con honestidad, fuera de su personaje. Si previamente has descubierto sus principios de alguna otra manera, puedes desequilibrar su centro. Para ello, debes cuestionar o desafiar sus creencias o perspectiva con frecuencia, decirles cosas que desafíen sus creencias, pero también puedes describir cómo las acciones que realizas en medio del intercambio les obligan a cuestionar sus propias creencias.

Es más, si crees que ya conoces su principio, ¡puedes nombrarlo sin haberlo «aprendido» primero! Por ejemplo, si has estado observando al PNJ y estás bastante seguro de que su principio es algo así como «el dinero», puedes decirle al DJ que estás usando Prueba de Equilibrio y describir cómo le dices que no hay beneficio en esta pelea, incluso mientras frustras todos sus intentos de golpearte. Siempre que estés en el buen camino, podrás cambiar su equilibrio; si su principio es «la codicia», por ejemplo, ¡estás bastante cerca!

Sin embargo, si no estás lo suficientemente cerca, eso no significa que hayas desperdiciado la técnica. En su respuesta a tu insistencia, revelan su verdadero principio, como si lo hubieras preguntado desde el principio. ¡Siempre obtienes algo cuando usas Prueba de Equilibrio!

**Reforzar u obstaculizar**

| Ayudar o impedir a un personaje cercano, infligiéndole un estado apropiado. |
| --- |

Cuando utilizas Reforzar u Obstaculizar, utilizas tus habilidades y entrenamiento para aplicar un efecto de estado (página 151) a un personaje en particular (o a un único grupo de PNJ). A diferencia de Preparado, esta técnica no afecta a todo el entorno, sino que se centra en tu objetivo concreto. A su vez, eso significa que Reforzar u obstaculizar puede ser mucho más agresivo.

¡Prender fuego a un enemigo para infligirle Condenado sin duda lo obstaculiza! Además, Preparado puede ayudarte directamente: cuando usas Preparado, puedes prepararte a ti mismo. Reforzar u obstaculizar, por otro lado, ¡siempre apunta a otra persona!

Reforzar u obstaculizar casi siempre consiste en crear un nuevo estado, no en eliminar uno existente. La mayoría de las veces, aplicarás un estado positivo a un aliado o un estado negativo a un enemigo, pero en raras ocasiones te encontrarás con una situación en la que esta técnica pueda eliminar un estado, por ejemplo, usar el control del aire para que un aliado pase por encima del hielo que hay debajo de él y eliminar impedido.

Al igual que con todas las técnicas, asegúrate de describir lo que haces realmente para usar Reforzar u obstaculizar. El estado que infliges siempre se basa en la ficción, por lo que es crucial que todos, especialmente el DJ, comprendan lo que haces para determinar el estado correcto.

**Comprométete.**

| Recupera el equilibrio en medio de la confusión. Cambia tu equilibrio hacia uno de tus principios; la próxima vez que cumplas con ese principio, no te sientas fatigado. |
| --- |

Cuando utilizas Comprometerse, haces todo lo posible por volver a centrarte y reenfocarte. Ya lo haces un poco cada vez que evades y observas, pero utilizar la técnica Comprometerse de forma activa te da la oportunidad de alejarte de la confusión y cambiar tu estado mental. Comprometerse puede parecer una técnica bastante «sin ficción»: es interna al personaje e implica relativamente poca acción externa.

Pero aún así describes exactamente lo que haces y esa acción externa.

¿La cámara se acerca a tu rostro mientras inspiras y espiras profundamente? ¿Dices algo, a ti mismo o a los demás? ¿Qué recuerdos, momentos o palabras pasan por tu mente? Todo esto debería influir en la comprensión general de por qué cambias tu equilibrio hacia tu principio, por qué te fortaleces en tu creencia.

Después de usar Compromiso, no tienes que marcar fatiga la próxima vez que cumplas con el principio seleccionado. Este efecto dura hasta que la situación cambia drásticamente; si no has cumplido con el principio normalmente al final de la lucha, entonces el efecto se disipa. Así que asegúrate de cambiar a un principio que quieras usar, ¡y luego úsalo!

Al desplazarte hacia «uno de tus principios», puedes utilizar eficazmente esta técnica para desplazarte hacia tu centro, reduciendo el riesgo de perder el equilibrio. Sin embargo, recuerda que si haces esto, es muy probable que el principio hacia el que te has desplazado sea 0 o inferior, por lo que no obtendrás muchos beneficios al cumplirlo.