

# TIERRAS QUEBRADAS

## USO DE FORTUNA

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

## ACCIONES POR FASE

### FASE 1

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

### FASE 2

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

### FASE 3

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

### FASE 4

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

## HERIDAS GRAVES

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

## GOLPES ÉPICOS EN COMBATE

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

## MANIOBRAS DE COMBATE

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

## PIFIAS EN MELÉ

### 1d20 EFECTO

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



## MODIFICADORES AL COMBATE

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