

**GUÍA DE SUPERVIVENCIA EN COMBATE**

PROBLEMA	Y ADEMÁS...	PUEDES INTENTAR...	PÁG.	EFEECTO DE JUEGO	BENEFICIADO	
No consigues darle al enemigo	Tu grupo supera al enemigo.	<b>ATACAR EN GRUPO</b>	154	Añade +1 a Pelear por cada aliado adicional (no conmocionado) que esté en cuerpo a cuerpo con el enemigo (máximo 4). Cancela 1 punto de esta bonificación por cada aliado del defensor que esté adyacente.	Grupo	
	Eres bastante fuerte (FUE alta), puedes moverte antes de actuar y/o tienes un escudo.	<b>EMPUJARLO</b> para tirarlo al suelo	149	Tirada enfrentada de Fuerza o Atletismo (cada participante elige), +2 si se movió al menos 2 pasos antes de empujar, + bonificadores de Parada del escudo = empuja 1 paso, 2 con aumento. El enemigo tira Atletismo (-2 con un aumento) para no acabar <b>CUERPO A TIERRA</b> .	Grupo	
	No te importa bajar tu defensa.	Hacer un <b>ATAQUE SALVAJE</b>	142	+2 a Pelear y su daño, pero quedas <b>VULNERABLE</b> hasta el final de tu siguiente turno.	Tú	
	Estás usando un arma cuerpo a cuerpo.	Probar con <b>ATAQUES A DISTANCIA</b>	132	Un enemigo sin <b>COBERTURA</b> o similares tiene un VO de 4 para ser impactado con un ataque a distancia. En un turno puedes cambiar hasta 2 armas como acción gratuita.	Tú	
	Penalizadores altos para un ataque a distancia	Puedes perder un turno y permanecer firme en tu posición.	<b>APUNTAR</b>	141	Dedica todo tu turno (movimiento incluido) para ignorar hasta 4 puntos de penalizadores (de <b>COBERTURA</b> , <b>ATAQUES APUNTADOS</b> , Alcance...) <i>O BIEN</i> añade +2 a tu primer ataque a distancia de tu siguiente turno.	Tú
		Estás usando un arma a distancia, y puedes acortar distancias para enzarzarte en cuerpo a cuerpo.	Probar con <b>ATAQUES CUERPO A CUERPO</b>	132	Un enemigo con <b>COBERTURA</b> o <b>CUERPO A TIERRA</b> todavía puede ser alcanzado sin penalizadores con Pelear. En un turno puedes cambiar hasta 2 armas como acción gratuita.	Tú
	Uno de los motivos anteriores, o los dos	Puedes ayudar a un aliado ("¡ahí tiene su punto débil!", ponerle una zancadilla, "¡tú puedes!").	<b>APOYAR</b> la habilidad de combate de un aliado	140	Describe cómo apoyas el Rasgo de tu aliado y tira la habilidad pertinente para darle un +1 con un éxito, +2 con un aumento (máximo +4).	Aliado
		Puedes entorpecer a tu enemigo usando tu ingenio (tirarle arena a los ojos, una finta, "mira detrás de tí", provocarle, gritos de guerra).	Probar un <b>TRUCO</b> contra tu enemigo	158	Describe un <b>TRUCO</b> y tira la habilidad pertinente contra el Atributo asociado de tu oponente. <b>Éxito:</b> el enemigo queda <b>DISTRAÍDO</b> o <b>VULNERABLE</b> , tú eliges. <b>Aumento:</b> el enemigo también queda <b>ATURDIDO</b> .	Grupo
		No te importa sacrificar tu movimiento.	<b>AFERRAR</b> a tu enemigo	154	Tirada opuesta de Atletismo para <b>AFERRAR</b> al objetivo, o <b>INMOVILIZARLO</b> (en este caso, el que agarra también queda <b>VULNERABLE</b> ) con un aumento.	Grupo
No consigues hacerle suficiente daño al enemigo (Dureza* alta)	No tienes problemas para darle al objetivo.	Un <b>ATAQUE APUNTADO</b> contra un punto débil	143	<b>Extremidad:</b> -2 (puede <b>DESARMAR</b> , pág. 148). <b>Mano:</b> -4 (puede <b>DESARMAR</b> ). <b>Cabeza/puntos vitales:</b> -4 (+4 al daño), <b>Zona sin protección:</b> -? (daño ignora armadura).	Tú	
	No te importa bajar tu defensa.	Hacer un <b>ATAQUE SALVAJE</b>	142	+2 a Pelear y su daño, pero quedas <b>VULNERABLE</b> hasta el final de tu siguiente turno.	Tú	
¡Vas a morir pronto si no te quitas de en medio!	Se acercan enemigos/estás en cuerpo a cuerpo y puedes perder un turno esperando ayuda.	<b>DEFENDERTE</b>	148	Usa todo tu turno para <b>DEFENDERTE</b> y ganar +4 a tu Parada. Puedes moverte hasta tu Paso (pero no correr), o quedarte quieto para evitar ataques gratuitos (ver debajo).	Tú	
	Estás trabado en cuerpo a cuerpo y no quieres arriesgarte a tirar los dados.	<b>ABANDONAR EL COMBATE</b>	139	Cada enemigo adyacente que no esté Aturdido ni Conmocionado tiene un ataque gratuito contra el héroe que huye. Podrías usar tu turno para <b>DEFENDERTE</b> y luego moverte.	Tú	
	Estás trabado con un único enemigo...	...pero eres bastante fuerte (FUE alta) y/o tienes un escudo.	<b>EMPUJAR</b> a tu enemigo de tu lado y luego moverte	149	Tirada enfrentada de Fuerza o Atletismo (cada participante elige), +2 si se movió al menos 2 pasos antes de empujar, + bonificadores de Parada del escudo = empuja 1 paso, 2 con aumento. El enemigo tira Atletismo (-2 con un aumento) para no acabar <b>CUERPO A TIERRA</b> .	Tú, Grupo
		...pero puedes entorpecerlo usando tu ingenio.	Probar un <b>TRUCO</b> y luego moverte	158	Describe un <b>TRUCO</b> y tira la habilidad pertinente contra el Atributo asociado de tu oponente. <b>Éxito:</b> el enemigo queda <b>DISTRAÍDO</b> o <b>VULNERABLE</b> , tú eliges. <b>Aumento:</b> el enemigo también queda <b>ATURDIDO</b> .	Tú, Grupo
El enemigo te ataca a distancia.	Buscar <b>COBERTURA</b> o echarte <b>CUERPO A TIERRA</b>	145, 147	Los atacantes restan de -2 a -8 de sus ataques a distancia contra ti, dependiendo de la <b>COBERTURA</b> que encuentres. Si estás <b>CUERPO A TIERRA</b> , cuenta como si tuvieses <b>COBERTURA</b> -4 contra ataques a distancia desde 3 pasos o más.	Tú		

\*Muchas de las maniobras de combate que ayudan a golpear al enemigo también ayudan a hacer daño, ya que aumentan las posibilidades de conseguir un aumento y su +1d6 de daño extra (o dejan al enemigo **ATURDIDO**).

**RECUPERARSE** de estar **ATURDIDO**: Tirada de Espíritu al comienzo de tu turno, o gasta un Beni en cualquier momento.  
**ABSORCIÓN** de Heridas: Gasta un Beni y tira Vigor para negar una herida por cada éxito y aumento.

**AFERRADO:** El personaje no se puede mover y, además, está **distraído**.

**ATURDIDO:** El personaje solo puede moverse y realizar acciones gratuitas. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Espíritu para recuperarse como acción gratuita.

**CONMOCIONADO:** El personaje está **distraído**, cae al suelo y no puede realizar acciones o moverse. Cualquier ataque contra él gana **superioridad**. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Vigor para revivir como acción gratuita. El éxito indica que se sustituye este estado por **distraído** y **vulnerable**, mientras que el aumento permite recuperarse sin más efectos negativos.

**CUERPO A TIERRA:** -2 a Parada, -2 a Pelear, -4 para ser impactado desde una distancia de 3 pasos o más (no se apila con cobertura), -4 al daño de ataques con Área de Efecto. Se deben usar 2 pasos para arrastrarse 1 paso, o para levantarse.

**DISTRAÍDO:** El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.

**FATIGADO:** Cada nivel de fatiga inflige una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo (hasta un máximo de -2). Superar el límite de fatiga del personaje lo deja **incapacitado**. Se recupera un nivel de fatiga por hora (dependiendo de la fuente).

**HERIDO:** Cada herida reduce su Paso en uno (hasta un mínimo de Paso 1) e inflige una penalización por heridas de -1 a todas sus tiradas de rasgo (hasta un máximo de -3). Superar el límite de heridas del personaje lo deja **incapacitado**.

**INCAPACITADO:** El personaje no puede realizar acciones de ningún tipo, pero sigue recibiendo cartas de acción para contabilizar la duración de poderes o si logra recuperarse por otra causa.

**INMOVILIZADO:** El personaje no puede moverse, está **distraído** y **vulnerable**. Tampoco puede realizar más acciones físicas que intentar liberarse.

**SUPERIORIDAD:** +4 al ataque y al daño. Si el objetivo queda **aturdido** por el ataque, tendrá que superar una tirada de Vigor (-2 si el ataque fue a la cabeza), o quedará **inconsciente**.

**VULNERABLE:** Las acciones y ataques contra el personaje ganan una bonificación de +2 hasta el final de su siguiente turno. No se apila con **superioridad**, solo se emplea el valor más alto.